

# Il Party di Pessulum

## Operazione Draghi Daltonici



MARCO MORELLI

# Il Party di Pessulum

## Operazione Draghi Daltonici



MARCO MORELLI

*Il Party di Pessulum – Operazione Draghi Daltonici di Marco Morelli*

Progetto grafico e impaginazione di Sara Calmosi

In copertina: illustrazione di Martina Giannello

Direttore di Redazione: Jason R. Forbus

Collana: Pessulum

ISBN 9788833461168

Ali Ribelli Edizioni

[www.aliribelli.com](http://www.aliribelli.com) – [redazione@aliribelli.com](mailto:redazione@aliribelli.com)

È vietata la riproduzione anche parziale del testo e delle immagini, effettuata con qualsiasi mezzo, non autorizzata.

# **Il Party di Pessulum**

## **Operazione Draghi Daltonici**

**di Marco Morelli**



AliRibelli Edizioni

## **Indice**

### PERSONAGGI

### LA SAGA

Prologo - Da Ravenloft con furore

Capitolo primo - Un portale da dimenticare

Capitolo secondo - Le salamandre e il rapimento di Razim

Capitolo terzo - Il rituale della torre

Capitolo quarto - La foresta dei dragoni

Capitolo quinto - Una missione dovuta

Capitolo sesto - Il villaggio fantasma

Capitolo settimo - L'accampamento dei drow

Capitolo ottavo - Nuove scoperte sui portali

Capitolo nono - La prima battaglia di Daggerford

Capitolo decimo - La Dragonspear

Capitolo undicesimo - La seconda battaglia di Daggerford

Capitolo dodicesimo - La torre di Durlag

Capitolo tredicesimo - L'esplorazione della torre

Capitolo quattordicesimo - Il patto coi demoni

[Capitolo quindicesimo - Alleanze pericolose](#)

[Capitolo sedicesimo - Le missioni](#)

[Capitolo diciassettesimo - Ritorno a Soubar](#)

[Capitolo diciottesimo - Il pietrificatore](#)

[Capitolo diciannovesimo - Il dracolich](#)

[Epilogo](#)

## [CONTENUTI SPECIALI](#)

[Mephisto Airlines – Un viaggio divino!](#)

[Cappellino rosso](#)

[Gatchman](#)

[Oggetti magici](#)

[Incantesimi](#)

[20 Indizi per capire che sei di fronte a noi](#)

[Proverbi](#)

[Glossario](#)

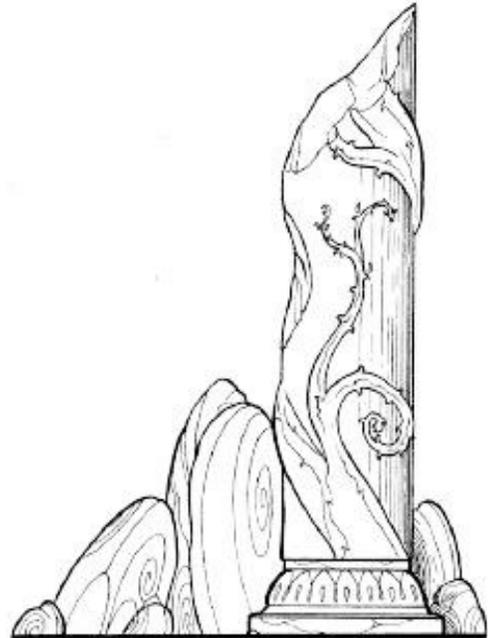
[Talenti](#)

[Frasi da non dire](#)





Personaggi



In questa breve intro trovate la descrizione dei PG con il relativo giocatore, nel caso vi stiate chiedendo da chi è composto il gruppo di scalmanati che scorrazza per i Reami in modo assolutamente inappropriato. Ovviamente include anche il DM (lode a lui nei secoli dei secoli amen).

## **Pessulum Deluctor**

Giocatore: Moro (nonché il vostro narratore)

Classe: 4°Guerriero – 10° Barbaro

Razza: Nano (ma parecchio nano, non credo conosciate uno più nano di lui)

Sesso: M

Allineamento: Caotico buono

Punti ferita: 262 (e non finirò mai di vantarmene)

Arma primaria: Ascia a 2 mani +3 affilata (detta anche la madre di tutte le legnate)

### *Tratti distintivi*

Un carro armato brutto, grosso e scorbutico. È il prototipo dell'essere che vorresti sempre accanto in battaglia (ma questo non è possibile perché tanto appena comincia la battaglia lui ha già caricato l'esercito nemico e tu ti ritrovi lì come un pirla a chiederti dov'è finito). Gli piacciono la birra e le creature enormi ed ostili, se si incazza cercate di non farmi trovare nei paraggi, specie se avete tratti razziali anche solo vagamente elfici. Di solito riesce a dare enormi quantità di mazzate e a prenderne altrettante con conseguenti necessità di cure da parte di Mephisto che ne ha le bisacce piene.

### *La pagella del DM:*

Uno dei PG che con un poderoso + critico può ridurre dell'80% la durata di un incontro difficile. Ha una tonnellata di PF ma non gli bastano mai.

Se volete fare una campagna in cui i PG incontrano PNG elfi buoni come il pane, non chiamatelo oppure fate l'incontro quando lui non c'è. Armi a distanza in possesso: zero.

Pagella:

Attacco 10

Difesa 5

Interpretazione 8

Furtività 4

Diplomazia 4\*

\*Con creature di razza nanica guadagna +4, con creature di razza elfica -4, con Razim -4. Da notare che questi due ultimi bonus sono cumulativi, quindi con Razim (che è un elfo) il bonus arriva a -8.

### **Mephisto**

Giocatore : Eddy

Classe : 14° Chierico del sommo Jergal

Razza : Umano

Sesso : M

Allineamento : Legale Neutrale

Classe armatura : 33

Arma primaria : Guanto d'arme (perché se gli gira oltre a “infliggi ferite” gli dà anche un labbrone...)

### *Tratti distintivi*

È colui che frena l'istinto caotico del party , colui che fa ragionare (parola che non si addice al gruppo...) , o perlomeno ci prova, colui che si pone meglio di fronte alla gente (anche perché è l'unico con un punteggio di carisma decente) , colui che perde ore ed ore per trovare ogni volta degli incantesimi nuovi e sfiziosi , ma che tanto dovrà convertire in cure perché la strategia di guerra in questo party è una pura utopia.

### *La pagella del DM*

Detto anche “Il sempre inserito”, se non c'è lui il party è in un abisso (in tutti i sensi). Venera una divinità chiamata Jergal, per trovarla nel manuale il DM deve fare un tiro in Cercare CD 40. Per colpa sua il DM ha dovuto imparare tutti gli incantesimi da chierico (da mago non ce n'era bisogno in questo party).

Pagella:

Attacco 1\*

Difesa 10

Interpretazione 8

Furtività N/A

Diplomazia 8

\*Se lancia un incantesimo offensivo guadagna +11

## **Milo**

Nome completo : Milo

Giocatore : Luc

Classe : 13°Ladro/1° Barbaro

Razza : Halfling (per la precisione il re degli halfling dato che ha forza 18 e costituzione 16)

Sesso : M

Allineamento : Caotico neutrale

Classe armatura : 35 (è in armatura leggera eh)

Arma primaria : Pugnale +3 corrosivo (in realtà ne va bene una qualsiasi dato che i veri danni li fa tramite furtivo...)

### *Tratti distintivi*

Non molto alto ma bello massiccio lo stesso. Non e' un campione del borseggio o del raggio, ma un vero fenomeno per tutto il resto. Accoppiata formidabile con Pessulum perché: lui da mazzate e le incassa con nonchalance, Milo le schiva e rincoglionisce dai furtivi. Peggio di una gazza ladra, è attratto da tutto quello che luccica che riesce a valutare meglio di un gioielliere (o di un nano, fate voi...).

Va d'accordo con tutti perché in realtà non gli frega una mazza di nessuno; i compagni di party se li tiene buoni perché gli tornano utili, anche se oramai ci si è un po' affezionato...

### *La pagella del DM*

Uno che si vede e si sente poco, viene da un periodo grigio poiché il DM gli ha proposto incontri contro vegetali, non-morti, costrutti etc...

È quello che incarna meglio il detto :”Furtivi come palle di fuoco...” e durante i combattimenti gira con il cartello “Qualcuno mi dia il fianco”.

Pagella:

Attacco 6\*

Difesa 8

Interpretazione 6

Furtività 11

Diplomazia 8

\*Se sul fianco o viene negato il bonus dex al suo bersaglio guadagna +6

## **Razim**

Giocatore : Potter

Classe : 14° Ranger

Razza : Elfo (dal 12° Mezzo elementale dell'aria)

Sesso : M

Allineamento : Caotico buono

Punti ferita : 160

Arma primaria : Spada corta del ferimento +2

Arma secondaria : Spada corta dell'anatema +3, diventa +5 contro i non morti

(secondaria eee)

### *Tratti distintivi*

Elfo della luna che ama molto la natura e gli animali, anche se la sua prima creatura compagno (un lupo di nome Ciack) l'ha dovuta abbandonare immediatamente, causa la voglia irrefrenabile di Pessulum di ucciderla. Adesso viaggia con un orso crudele grande come miglior amico di nome Dagor. Con il gruppo non ha legato molto bene con Pessulum (come si può far andare d'accordo un elfo con un nano?) per fortuna che c'è Mephisto che fa da paciere.

### *La pagella del DM*

L'unico personaggio ad avere armi a distanza decenti, come giocatore è alle prime armi e non conosce ancora bene il suo ranger elfo. Il suo nome mi fa pensare ad una (im)possibile nascita nel Calimshan. Ha appena addomesticato un lupo e lo ha chiamato Ciak (si come "Ciak si gira!"), al che Pessulum lo ha acCiakkato!

Pagella:

Attacco 8

Difesa 6

Interpretazione N/A

Furtività 9

Diplomazia 5\*

\*Se tratta con Pessulum guadagna un -4

## **Velther**

Giocatore: Tix

Classe: 1°Stregone/2°Barbaro/2°Guerriero/9°Discepolo del Drago

Razza: Umano (ma si può dire mezzo drago)

Sesso:M

Allineamento:Caotico Neutrale

Classe Armatura:32

Arma primaria: Falchion +3 Affilato

### *Tratti Distintivi:*

Personaggio un po' taciturno e solitario, forse dovuto anche alla metà del sangue draconico che scorre nelle sue vene, ma che in rari momenti non esita ad intrattenere grandi e bambini con elementari giochi di magia. Letale contro i nemici tanto quanto lo sono ormai, ahimè, spesso, contro di lui (e il resto del party). Mai esitante e forse un po' troppo impulsivo in battaglia si erge contro i nemici con la sua grande mole per difendere i propri compagni.

### *La pagella del DM*

Nella scheda c'è scritto che è un Adepto del Drago (bronzo), il suo passatempo preferito è sbilanciare draghi e comprare falchion enormi +2 affilati nel negozio sotto casa. Temibile soprattutto per la sua portata. Un commento sul suo Soffio del drago? "Utile come la celeberrima". Lo carico o non lo carico, questo è il problema... Per fortuna che tra i mostri si è sparsa la seguente voce: "Se carichi quello alto e brutto entri in una valle di lacrime".

Pagella:

Attacco 9

Difesa 6

Interpretazione N/A

Furtività 4

Diplomazia 5

## **Gawar**

Nome completo : Gawar Cor

Giocatore : Parrots

Classe : 6° Guerriero/8° Barbaro

Razza : Umano

Sesso : M

Allineamento : Caotico Neutrale

Punti Ferita: 185

Classe armatura : 29 – 34 (non la sa nemmeno lui)

Arma primaria : Spadone a due mani +1 colpo sicuro affilato

### *Tratti distintivi*

Questo essere umano è uno dei combattenti più pericolosi di tutta Faerun (dice). Ha molti talenti che gli sono utili per cavarsela in ogni situazione (se li ricordasse...) e con qualsiasi arma brandisca. Con la sua Armatura in Mithril

della velocità +2 ha una CA notevole, riesce anche ad essere veloce, infatti questa gli permette di caricare praticamente a 60 metri (tra poco saranno 120, praticamente è un trabucco). È molto resistente agli attacchi, anche se naturalmente preferisce evitarli, frequenta il party perché è in costante ricerca di battaglie e grazie a Pessulum ne ha quante ne vuole. Un consiglio se ve lo trovare davanti, cambiate strada (ma attenti a dove svoltate perché a sinistra di solito c'è il nano).

### *La pagella del DM*

Anche lui un melee-based, si differenzia da Pessulum per il suo approccio più fine (e in un certo senso meno fisico) alla battaglia. Possiede una marea di talenti alcuni dei quali ha capito solo adesso come funzionano.

Da grande vorrebbe partecipare ad un grande battaglia.

Pagella:

Attacco 10

Difesa 7

Interpretazione 6

Furtività 5

Diplomazia 4\*

\*Se usa l'abilità Intimidire guadagna +4

## **Il DM**

Giocatore : Carrots

Classe : 10° Fortuna con i dadi/1° Helmita

Razza : Umano

Sesso : M

Allineamento : Legale Neutrale (o Neutrale puro) tendente al Malvagio

Punti Ferita : N dove N e' una quantità numerabile sempre maggiore di 0

CA : Lisci solo con 1

Arma primaria : Incantesimi con TS Volontà

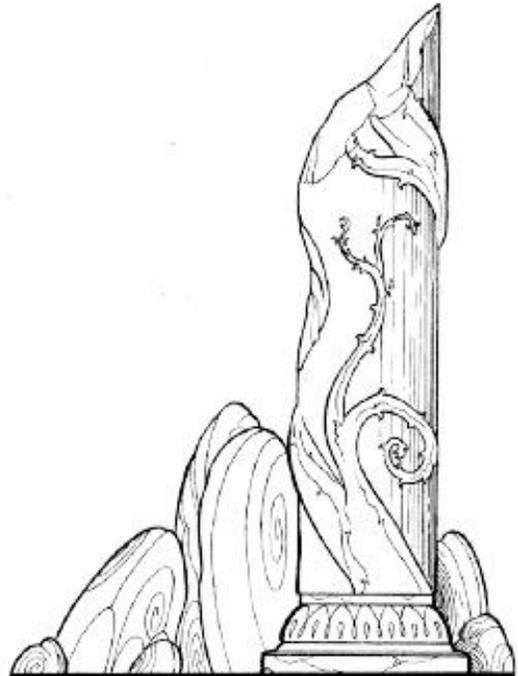
### *Tratti distintivi*

Un Master veramente rompiballe, con un unica regola :”se non c’e’ scritto nel manuale allora non lo puoi fare.”. Nonostante i tanti anni di gioco con il party di Forgotten Realms, questo DM non riesce ancora a prevedere le mosse dei PG riguardo la trama dell’avventura. Adora vedere i PG che interpretano (una cosa che succede ogni tanto, anche se negli ultimi tempi le cose sono migliorate). Ad essere sincero non pensava che questo party arrivasse così avanti, la forza schiacciante nel combattimento ravvicinato lo ha penalizzato in molte altre situazioni in cui servivano abilità e incantesimi. Data la sua passione per il D&D ha pensato bene di partecipare ad un progetto universitario chiamato HELM solo per il nome.





## La Saga



# Prologo

## Da Ravenloft con furore

Tutto comincia al nostro ritorno nei Forgotten Realms, dopo un'escursione su Ravenloft, dove il DM si è divertito a farci bestemmiare in cingalese.

Il mago che ci aveva affidato l'ultima missione ci informa che durante la nostra assenza si sono verificati dei fatti anomali riguardanti alcuni draghi. Sembra infatti che i socievoli rettili si divertano a scorrazzare per il continente ignorando completamente quello che il Manuale dei Mostri specifica in maniera inequivocabile e cioè che ogni drago è associato ad un tipo di territorio e di clima specifico: per fare un esempio si trovano draghi bianchi in luoghi caldi, draghi verdi sulle montagne e altre amenità del genere. Scartata l'ipotesi che i draghi siano diventati, per uno strano rituale, tutti daltonici, i nostri eroi cercano di capire che caspita è successo (anche se Pessulum continuerà a sostenere la teoria del daltonismo anche di fronte all'evidenza).

Dopo varie investigazioni il party riesce a scoprire che sono stati attivati 5 portali, presumibilmente collegati tra loro, che vengono usate dai draghi per agire in squadra (altra amenità, di solito i draghi sono fortemente individualisti) e rapinare e uccidere senza ritegno alcuno. Il nostro spirito temerario (e soprattutto vogliamo ricordare DRAGO=TESORO: IL DOPPIO DELLO STANDARD) ci spingono quindi verso sud, ai "Piccoli Denti", nell'Amn, dove sembra che svolazzino una marea di draghetti e i mercanti sono un po' in depressione perché ogni volta che spediscono una carovana questa sparisce.

Durante il viaggio incontriamo un simpatico personaggio che assomiglia in maniera preoccupante a Razim (dico preoccupante perché assomigliare a Razim è una vera tragedia) che sostiene di aver bisogno del nostro elfo ranger per un

rituale particolare. Così ci diamo appuntamento dopo 2 giorni in una città a più sud e continuiamo il nostro viaggio. Arrivati alla suddetta città Razim decide di recarsi all'appuntamento insieme a tutto il gruppo (eh eh, cacasotto!) e quindi in men che non si dica ci ritroviamo tutti in mezzo ad una foresta a parlare con due deficienti che vogliono Razim per questo strano rituale (che si guardano bene dal descrivere).

Razim rifiuta.

Questi 2 si incazzano.

Io e Gawar ci incazziamo con i 2 incazzati.

Nel giro di 1 round (6 secondi per gli inesperti) i 2 si sono molto calmati, infatti uno è per terra aperto in due da un'asciata (mia: critico al primo colpo, scusate se è poco) e l'altro è scappato a gambe levate. Con nostro sommo stupore il corpo a terra sparisce istantaneamente e in più vediamo uno stormo di aquile levarsi dal bosco e volare a tutta velocità lontano da noi (il DM ci ha poi spiegato che le aquile erano dei due poveretti massacrati e che dovevano servire da rinforzo, ma vista la situazione hanno pensato bene di levarsi dalle balle a tempo zero). Decidiamo che 'sto rituale ci ha rotto e riprendiamo il nostro viaggio verso sud.

Arriviamo alla città nei pressi dei "Denti del drago" e ci offriamo subito volontari per scortare una carovana che deve attraversare le montagne. Cominciamo il viaggio con la carovana e, ad un certo punto, all'orizzonte compaiono tre draghi: due blu e uno bianco.

Ora, se siete giocatori di D&D forse vi capacitate della situazione, se non siete giocatori, beh... sappiate che la situazione viene definita "morte prematura in vista".

## Capitolo primo

### Un portale da dimenticare

Tutto comincia a Sud di Waterdeep.

Il party è stato assoldato come scorta per una carovana di merci che viaggia verso sud, dopo ripetuti episodi di attacco e saccheggio da parte di draghi.

Dopo due giorni di viaggio vediamo all'orizzonte tre draghi, due blu e uno bianco, al che mi giro verso Mephisto e gli dico "Non credo che ci paghino abbastanza per questo".

Per fortuna i draghi blu artigiano due carovane e si levano dalle scatole, ma il drago bianco rimane a farci compagnia...

Io gli ero corro incontro mentre vola, lui mi ha sorpassa e pensa bene di atterrare in mezzo al resto del party castando una "nube ghiacciata" (credo sia questa la capacità dei draghi bianchi con effetti di nebbia solida e patina di ghiaccio scivolosa per terra) conclusione: sono fuori dalla nube e non vedo una mazza, ma si narra che Velther sia entrato in una bufera di randellate e sia poi stramazza al suolo privo di vita mentre Mephisto, ferito gravemente, si lancia forma eterea e si toglie elegantemente dai marroni.

La situazione è critica.

**MA ATTENZIONE!!!!**

Mephisto riappare e da uno schiaffetto al Drago con "Ferire" (colpendolo in contatto, superando il tiro in RI e superando anche il tiro in percentuale dell'occultamento) mentre un nano pazzo furioso si lancia a tutta BIRRA dentro la nube scivolando sul ghiaccio a mo' di giocatore di hockey con l'ascia la posto della mazza.

Il drago prova a lasciare la battaglia ma il mio nano (con un attacco di opportunità) gli tira una randellata e lo fa stramazza al suolo come un

tappetino da bagno.

Conclusione: 1 morto (Velther) e un drago morto con 1 ferire e 1 asciata.

Mentre i draghi sopravvissuti se ne vanno, dalle carovane cade ogni ben di Moradin: decine di migliaia di MO, pergamene e quant'altro.

Ovviamente ci rechiamo alla città più vicina e troviamo un mago che ci forgia e crea oggetti magici potentissimi a prezzi stracciati, comprando, cose assurde, tipo amuleto della salute +6 e altri oggettini sfiziosissimi.

Dopo nemmeno 10 minuti, troviamo altri 2 draghi rossi che ne stanno smozzicando e arrostando uno d'argento che precipita a poche centinaia di metri da noi, mentre i rossi scompaiono dietro 2 picchi.

Ci precipitiamo a dar soccorso all'"Argentato" e lui ci dice che c'è un portale dietro i picchi da dove escono draghi di "OGNE FORMA ET COLORE"

Ovviamente Mephisto casta un bel "Camminare nel vento" e ci ritroviamo di fronte a sto portale.

Chi entra? Chi non entra?

Entro io... e non succede una beata mazza(da cavaliere).

Sempre Mephisto deduce in un lampo di genio che sto portale si attiva a intervalli di tempo regolari.

Aspettiamo.

Si attiva.

Entro.

Entra anche il secondo.

Il terzo...

Tutti dentro.

DM: "Vi ritrovate in una caverna umida e buia, c'è un caldo soffocante e..."

PGs: “E...????”

DM: “Avete perso tutto, siete completamente NUDI!!!”

Pessulum: “Anche il mio barilotto dimensionale di birra infinita?”

DM: “Sì”

Scene di isteria collettiva, io che tento di prendere a testate sul naso il master, il chierico che lo insegue brandendo un attizzatoio (arma sacra, legale +5d100 contro i master).

Dopo 15 minuti circa la situazione si calma, se ne esce Velther e dice:

“A me che me frega io c’ho forza 30 so’ di taglia grande, anche a cazzotti faccio un male boia”.

Non so se ne usciamo vivi e, anche se lo facessimo, ribadisco che non ci pagano abbastanza per queste stronzate.

## Capitolo secondo

### Le salamandre e il rapimento di Razim

Il fatto di farsi strada senza equipaggiamenti e dovendo menare non è 'na cosa bella eh. Con cosa menate, direte voi???

Ehm... all'inizio, beh, abbiamo trovato un mucchio di cadaveri e... ho preso un FEMORE (impugnato rigorosamente a due mani)

La cosa più bella è stato Razim che ha preso un femore e un omero per combattere con 2 armi, poi abbiamo incontrato 2 elementali del fuoco che, come è noto, brulicano di armi da saccheggiare e, a seguire 4 salamandre del fuoco alle quali abbiamo ciulato le mezze lance.

Per farla breve, di armature nemmeno l'ombra, però siamo arrivati a sfidare la regina delle salamandre ognuno con una lancia (che fa schifo però ha portata 3m).

Con Velther la sbilanciava ad ogni round, Milo che dai furtivi la rincoglioniva e io che la menavo come un fabbro d'altri tempi con la lancia; è stata dura, ma ce l'abbiamo fatta, per questa volta. (Notare che Mephisto non c'era causa febbre e quindi niente cure per tutta la sessione)

Del nostro equip nemmeno l'ombra, se usciamo vivi dovremo ricomprare tutto mi sa. Che bello. Che gioia. Maledetto DM.

Dopo aver seccato la salamandrona ci dirigiamo al piano superiore onde scoprire dove cavolo siamo andati a finire. Una finestrella che si affaccia su un cortile interno ci fa capire che siamo dentro una fortezza di salamandre del fuoco, che hanno come hobby la schiavizzazione di umanoidi. La scena è raccapricciante: decine e decine di uomini, bugbear e altri mostri sono incatenati in fila indiana in mezzo al cortile e sono costretti ad entrare in un portale da dove escono fuoco e fiamme, il tutto farcito da una trentina di salamandre invasate. Un'altra finestra,

che dà sull'esterno, mostra una giungla sconfinata e ci fa intuire di essere all'interno di un'immensa montagna.

Proviamo a dirigerci verso le scale che portano al piano inferiore quando una salamandra, con in mano uno strumento per marchiare a fuoco gli schiavi, ci si para davanti. Dopo 18 secondi non ci si para più. Decidiamo allora di andare a provare a salvare gli schiavi, ma il nostro istinto ci dice che lo scontro non è alla nostra portata.

Il mitico DM Carrots ha detto "Le salamandre non sarebbero un problema, il fatto è che sicuramente appena vi vedono una si avvicina al portale e suona al citofono

– DRIIIIN

– Chi è?

– Qua ci sono 6 stronzi che rompono le palle.

– Arrivo...

Indi ci dirigiamo fuori dalla fortezza buttandoci giù per il pendio sul quale si affacciava la finestra esterna. Tutti camminano giù per il pendio (tranne me che ROTOLO giù per il pendio) e giungiamo in mezzo alla giungla.

Dopo pochi minuti di cammino Milo scorge tra le fresche frasche una bambina in lacrime. Scartata la mia ipotesi di farla smettere di piangere ponendo fine alla sua esistenza, ella ci trascina in un villaggio primitivo, distante poche centinaia di metri da dove siamo. Qui la scena è agghiacciante: un'epidemia si è abbattuta su questa comunità e l'unico sciamano (un discepolo del drago) è morto 5 giorni fa. Non c'è problema, in 4 giorni Mephisto resuscita nell'ordine: lo sciamano, tutti i morti x l'epidemia e cura pure tutti gli altri.

Come premio lo sciamano si offre di fondere 3 delle nostre lance per forgiare

un'arma magica a nostra discrezione, prevale la democrazia (ho preso un cacciavite e mi sono diretto verso le macchine dei PG con aria minacciosa) e mi viene forgiata un'ascia +2 infuocata.

Dopo questa performance di Mephisto e dopo esserci fatti spiegare dove siamo, arrovelliamo i nostri cervelli per trovare un modo per tornare al mondo civilizzato (faccio notare che siamo ancora in mutande).

Ancora Mephisto propone un "camminare nel vento" con il quale può portare fino a 3 persone con lui e in 3 giorni, facendo il tassista, ci porta tutti nel mondo civilizzato.

Data la mia gratitudine per la nuova arma decido di partire con il secondo carico (Mephisto ha detto "adesso tu rimani qui e se mi girano ti ci lascio pure così usi quella cazzo di ascia") e, data la mia propensione ad abbattere foreste, Razim (elfo schifoso) decide di rimanere pure lui per non farmi fare danni.

Mephisto e gli altri partono, e io e Razim rimaniamo ad aspettare.

Ovviamente (DM maledetto) durante la notte veniamo attaccati da 3 loschi figuri che arrivano, mi bloccano con un incantesimo, e rapiscono il ranger trasformandolo in anfibio.

DM – Razim, fai un TS sulla tempra

Razim – 15.

DM – Bene, sei una tartaruga.

Spiego: questi 3 erano già comparsi una volta: sono quelli che cercavano Razim per il rituale, si vede che non erano abbastanza morti.

Ora: mi va bene che mi leviatate di torno quello scassacazzo di ranger, ma che mi blocchiate e non prendiate nemmeno una mazzata non va bene.

Razim è scomparso, sono da solo nella giungla e Mephisto torna tra un giorno e mezzo. Cosa sarà successo a Razim? Cosa mi accadrà nella giungla? E soprattutto Razim, con mia somma gioia, scomparirà nel nulla?

## Capitolo terzo

### Il rituale della torre

Facciamo un piccolo riassunto della situazione: Razim è una tartaruga. Io sono da solo nella giungla.

Gli altri sono lontani e aspettano il ritorno mio e di Mephisto, che è in viaggio per venire a prendermi.

Mi sveglio la mattina nella giungla, dopo 5 minuti arriva Mephisto.

M=Mephisto P=Pessulum

M – Pessulum, dov'è Razim?!?!?

P – Non sono stato io...

M – Sì ma dov'è?

P – Non lo so, io non sono stato.

M – Va bene, ho capito ma dov'è?

P – ...è una tartaruga.

M – Pes o la smetti di prendermi per il culo o ti faccio diventare un elfo.

P – No, davvero, sono arrivati i tre stronzi dell'altra volta e... (spiego la storia)

Mephisto dice allora che conviene prima riunirsi con il resto del gruppo e poi

trovare un modo di rintracciare l'elfo.

Ci riuniamo quindi con gli altri (faccio notare che nel frattempo il gruppo che era arrivato nel continente aveva piegato di legnate una compagnia di briganti e gli aveva fregato i giacchi di maglia +1) e andiamo in città.

Mephisto sta 45 minuti (in real) a cercare un incantesimo adatto a scoprire la locazione di Razim. Alla fine se ne esce con un "Alleato Planare" che, a sera, ci rivela il posto dove è custodito Razim (Pessulum nel frattempo si incazza come un lupo dicendo che non è giusto che Razim si faccia ammazzare da altri se non da lui).

Mephisto (soprannominato ormai MephistoAir) lancia un altro "camminare nel vento" e ci dirigiamo dall'alto verso il luogo di prigionia di Razim.

Ovviamente un posto di un lugubre incredibile.

Una torre che si estende verso l'altro con in cima una serie di colonne che formano un artiglio.

A questo punto cominciano le tattiche:

Pessulum: "Ragazzi andiamo sopra la terrazza e mi buttate giù: faccio la BOMBA NANICA!"

Fine delle tattiche.

Allora optiamo per qualcosa di più "normale": atterriamo tutti insieme e disintegriamo tutto quello che si muove.

Inventario delle creature e oggetti presenti sul terrazzo:

N°5 Piloni di pietra

N°3 Stronzi che stanno evocando un qualche cosa

N°1 Altare di pietra

N°1 Spada mooooooooooolto strana appoggiata sull'altare

N°3 Deficienti legati ad altrettanti piloni (uno dei deficienti viene riconosciuto come Razim, molto meno rettile dell'ultima volta che l'avevo visto)

La situazione sembra abbastanza sotto controllo, ma il caso vuole che il nostro DM ci ponga l'ennesimo dubbio sull'effettivo mestiere di sua madre: quando stiamo per atterrare e seminare il panico, l'evocazione ha inizio e uno dei deficienti legati si trasforma (anzi per essere precisi gli esce fuori dal corpo, squarciandogli le carni) in un'ala notturna di dimensioni apocalittiche.

Atterriamo.

L'ala notturna casta "Oscurità" e cominciano i dolori

Milo, il nostro halfling ladro, attacca ma manca il bersaglio.

Io atterro accanto ad uno degli evocatori pronunciando le seguenti parole:

"Entro in ira, Poderoso +10 -10, critico poderoso"

Tiro il dado... 1

Ritiro per il fallimento critico ... 1

Il DM dice "Sopra Baldur's Gate (1800 km di distanza) viene avvistata una U.F.W.: Unknown Flying Weapon..."

Il combattimento si protrae per 2 ore (real), alla fine abbiamo segato tutti, ci siamo ripresi Razim (che grazie al rito ha acquisito l'archetipo di Mezzo-Elementale dell'Aria) e ce ne torniamo per la nostra strada.

Nella torre troviamo poi una cifra in MO assurda che ci permetterà di riacquistare un equipaggiamento decente. Almeno quello.

## Capitolo quarto

### La foresta dei dragoni

Dopo il salvataggio del nostro amato (MA DA CHI????) ranger ci rifacciamo tutti un equipaggiamento degno di tal nome, non elencherò qui tutto perché non credo che vivrei abbastanza, ma sappiate che tutti abbiamo a disposizione almeno un'arma +3, oltre ad altre cose; da sottolineare che grazie al prodigioso incantesimo Carta Aura Imperscrutabile di Pessulum, sono riuscito a riottenere il mio barile della birra infinita, senza il quale il mio nano aveva una penalità al morale di -2 a tutti i tiri, anche quelli per allacciarsi le scarpe.

Dopo una breve riunione decidiamo di sigillare il primo portale facendo lanciare a Mephisto l'apposito incantesimo "Sigilla Portale".

All'improvviso Milo (il ladro Halfling) chiede cosa succede se qualcuno casta un "Dissolvi magie" sul portale sigillato: il portale si riapre.

La convinzione che sigillare il primo portale è inutile si impossessa subito di noi e lasciamo perdere questa soluzione, ripromettendoci che ci limiteremo ad indagare su questi maledetti portali draconici.

Indi poscia decidiamo di dirigerci verso il secondo portale, situato in mezzo ad una foresta immensa, che si trova a 1800 Km da dove ci troviamo adesso.

DLIN DLON! La Mephisto Air vi informa che a causa dell'insufficienza di carburante dovremmo fare uno scalo prima di arrivare a destinazione...

Mephisto lancia "Camminare nel vento" e Razim (mezzo elementale dell'aria, ricordate?) se lo fa da solo come capacità magica.

Ed eccoci a Soubar, il villaggio che si trova al limite della “Foresta dei Dragoni”.

Dopo un giorno di riposo entriamo dentro questo “bosco” (uso le virgolette perché a detta del master gli alberi hanno un diametro che va dagli 8 ai 16 metri: dei fuscelli!) quando, e qui scatta “DM CHE SORPRESA!”, esce un drago verde enorme a 60 metri di distanza.

La fredda cronaca della battaglia:

1. Il drago si casta velocità e invisibilità migliorata.
2. Mephisto lo dispella.
3. Torna al punto 1, se hai già fatto il punto 3 vai al punto 4.
4. Torna al punto 1, se hai già fatto il punto 4 vai al punto 1 e poi salta al 5.
5. Mephisto scazza il tiro e dispella solo la velocità.
6. Durante questo CASTA-CASTA il drago si ricorda che come capacità speciale ha “Dominare Persone”: Velther decide all’improvviso che oggi si sente più drago che uomo e comincia a massacrare Razim.
7. Gawar carica il drago frontalmente e gli fa un discreto dolore.
8. Il drago fa un attacco completo a Gawar che gli aveva fatto un discreto dolore (con 4 critici) e gli fa un dolore colossale.
9. Gawar decide che 180 PF (circa) in un round non li regge un’altra volta e cammina da Mephisto (cammina perché è a 0 PF, se corre sviene).
10. Milo arriva sul fianco del drago e compie dei furtivi che come danno potenziale sono praticamente delle palle di fuoco di un mago discreto.
11. Io entro in ira e carico urlando come un invasato... Liscio. Poi mi ricordo di essere capace ad usare l’ascia per bene e metto a segno 2 attacchi su 3 per 3 round di fila.
12. Razim (in fin di vita a causa del nostro discepolo del drago dominato) si

casta forma gassosa e si sciacqua elegantemente dalle balle.

13. Mephisto evoca un orso-crucele-celestiale (“Il Daily” per gli amici a causa delle dimensioni).

14. Io guardo la “scacchiera” e mi rendo conto di una cosa: il drago è rimasto in corpo a corpo solo con me e Milo. AH! ma crisbio ho ancora più di 240 PF cosa può mai abbattermi? (Quando ho finito di dire questa frase il drago ha alzato la zampa come dire: “IO”).

15. Il drago ride e poi lancia l’incantesimo “Tornado di papagne migliorato potenziato supremo e anche un po’ incazzato contro sto’ nano che m’ha fatto un male boia”. Full attack: -120 PF circa.

16. Vedi punto 14.

17. Poi entra in scena il subconscio del drago che gli fa una domanda semplicissima: drago, salve, sono il tuo subconscio, lo sai cosa ho letto nel manuale dei mostri? Che i draghi soffiano!!!

18. Pessulum muore in un cono di vapore corrosivo.

19. Gawar (curato da Mephisto) torna alla carica giusto in tempo per beccare il soffio, il full attack del drago e una fila di randellate da Velther che non sapeva più chi picchiare. Morto.

20. Mephisto comincia a lanciare colpi infuocati e altre gabelle, Milo fa la sua parte e il drago perisce: ma a quale prezzo.

Pes è morto, non credo ci sia altro da dire.

Per favore un minuto di raccoglimento.

## Capitolo quinto

### Una missione dovuta

Finita la battaglia con il drago (e non la voglio più menzionare) la Mephisto Air organizza un charter con destinazione Baldur's Gate, un luogo dove si spera che ci sia un chierico abbastanza potente a far risorgere i due guerrieri (oddio, DUE, facciamo un guerriero nano e un mezzo guerriero).

La fortuna ci viene in aiuto e riusciamo a tornare in vita in "breve" tempo.

La sera alla taverna, Mephisto, riceve la visita del suo alleato planare (travestito da oste) che gli chiede se è pronto ad affrontare una missione come ricambio del favore ricevuto poco tempo prima (la localizzazione di Razim tramutato, ai tempi, in coriaceo rettile).

[Notare bene che durante la settimana Mephisto mi dice: "Temo oltremodo il favore che prima o poi mi chiederà il mio alleato planare..." un veggente.]

La missione è: risolvere il problema di un villaggio le quali anime sono intrappolate sulla terra e far trovare loro la pace: BAZZECOLE!!!!

Si parte dall'aeroporto "Lathander international" di Baldur's Gate, con il volo 1225MHA(Mephisto Air) e Razim, invece, ci segue con il volo (mezzo proprio) 1/2CESS(O)NA.

Atterriamo nei pressi di una fattoria in rovina, su quella che una volta era la strada che portava al villaggio.

La struttura, costruita con pietre squadrate viene esaminata da me:

Tiro in artigianato (pietra): 2

DM – è di pietra

Dopo questa fondamentale precisazione mandiamo Milo (il ladro halfling) in avanscoperta.

Milo – Faccio una perquisizione delle rovine

DM – Tiro in cercare

Milo – 42

DM – Mentre siete fuori dalla rovina Milo esce dalla tana di una talpa e dice che non c'è niente nemmeno nelle fondamenta

Accampamientos per la notte.

Mentre stiamo preparandoci per la notte (c'è chi si toglie l'armatura e si mette il pigiama, chi accende il fuoco, chi beve birra dal suo barilotto dimensionale...) sentiamo dei rumori in lontananza.

Io capisco subito che si tratta di un animale zoccoluto inseguito da branco di quadrupedi non-zoccoluti (ho fatto un tiro in ascoltare da far invidia all'uomo bionico)

Un muflone crudele attraversa di corsa l'accampamento e noi ci spostiamo per farlo passare.

Poi un fatto strano: a 6 metri da noi il muflone crudele si trasforma in alce crudele (gliel'ho detto mille volte al DM di scaricare le avventure in italiano...) e, dopo un attimo di stupore, prosegue la sua corsa.

I lupi che lo inseguono decidono che un party di avventurieri corre meno di un alce crudele e cambiano bersaglio.

Mephisto casta "Repulsione".

I lupi (ovviamente crudeli) se ne stanno buoni fuori dalle balle e, dopo 12 secondi, se ne vanno con due o tre frecce di avvertimento di Razim nella schiena.

Il party a questo punto diventa a dir poco sospettoso e tenta di ricominciare ad accamparsi.

Appena finisce l'incantesimo tornano i lupi. (Non so perché ma ho l'immagine fissa di un lupo crudele che mi guarda sghignazzando con una clessidra in mano...

Milo è nascosto per sfruttare il fattore sorpresa.

La prima linea formata dai me, Gawar e Velther è pronta alla battaglia contro i lupi.

Dietro di noi Razim tende l'arco e Mephisto si sta già concentrando.

Quando... THA DHAAAAAAAAA

Alle nostre spalle compaiono delle figure un po' trasparenti e parecchio incazzate che attaccano Razim e Mephisto.

O meglio, uno attacca Razim e l'altro caccia un urlo che mi fa gelare il sangue nelle vene (solo a me, d'altronde eccello nel TS sulla volontà).

In 12 secondi i fantasmi sono definitivamente morti.

I lupi si guardano con espressione basita e poi scappano.

La notte passa tranquilla e noi, al mattino, ci accingiamo ad entrare nel villaggio.

## Capitolo sesto

### Il villaggio fantasma

Mattina: il party si incammina verso il villaggio fantasma e lo raggiunge nel primo pomeriggio. Entriamo nel paesino e vediamo che tutte le case sono semidistrutte, a parte un magazzino perfettamente conservato poco più avanti.

Alla nostra destra c'è una fattoria diroccata con stalla annessa, che esploriamo al volo.

Ovviamente Milo si fa un giro completo e ci informa che ci sono due essere “traslucidi”, uno in casa e uno nella stalla.

Nella casa c'è un bambino e nella stalla un uomo che si sta prendendo cura di due enormi cavalli neri.

Mephisto lancia “individuazione del male, delle focacce e della birra” e scopre che i fantasmi non sono malvagi, mentre i cavalli sì, e pure tanto!!!

Nessuna traccia di birra e focacce.

Mephisto (in qualità di portavoce, SIC!) si accinge allora ad andare a parlare con il bambino.

M – Ciao pel pampino!!!

B – Salve straniero, ti va di giocare?

M – \*Fa per dire qualcosa\*

Entra Velther.

Il bambino fugge terrorizzato verso la stalla alla vista del mezzo drago e va ad avvertire il padre. Quando torna Mephisto non c'è più e Velther si disimpegna dalla conversazione con una banale scusa del tipo “scusate, devo andare, ho lasciato il tarrasque in doppia fila”.

Mephisto rientra.

M – Ciao pel pampino!

B – Ciao, vuoi giocare?

M – Ma certo, a cosa?

B – A tirarci le seggiole!

Detto ciò il bambino materializza una seggiola (tutt'altro che incorporea) sopra la sua testa e la scaraventa al basito chierico.

Mephisto prende un'altra seggiola e la tira al bambino colpendolo (se non fosse per il fatto che è appena appena incorporeo e quindi gli passa attraverso).

Alla fine ben poche informazioni si carpiscono da questa fattoria:

1. I cavalli neri sono di un cliente del vecchio che è un maniscalco.
2. Il suddetto maniscalco non sa di essere morto.
3. Tutti gli edifici della città sono perfettamente conservati(visti dai fantasmi).
4. Il gioco preferito dei bambini di Forgotten Realms è tirarsi le sedie.

Nota: vorrei attirare l'attenzione dei lettori sul pericolo di mettere il nostro party (già delirante per conto proprio) in un posto dove se dici a uno “Ehi ma quella casa sta per crollare!” lui risponde “Ma che cazzo dici, non vedi che è perfetta?!?!?”

Questo porterà infatti a gustosi eventi che mi accingo a narrare.

Ci dirigiamo quindi verso la seconda rovina che incontriamo e che riconosciamo come un cimitero.

Entriamo nel cimitero e andiamo a parlare con il becchino che, dopo reiterati miei tentativi di fargli capire che è un fantasma, ci dice che nella chiesa attigua “vive” un chierico responsabile della città.

Ci dice anche di scendere le scale che troviamo nel tempio per arrivare nello studio del religioso.

Entriamo in quello che rimane della chiesa.

Scale presenti: zero

Lampo di genio: vado dal becchino e gli chiedo se mi indica le scale con precisione, lui entra nella chiesa e ad un certo punto comincia a sparire gradualmente sottoterra...

Tralascio questa parte, alquanto tediosa a dire il vero, e dirò solo le informazioni necessarie:

1. Il chierico (ovviamente fantasma) è rinchiuso in un campo di forza
2. Per dare la pace agli abitanti necessita del suo registro dei decessi (che si trova nella sua tomba).
3. C'era un accampamento di drow buoni nelle vicinanze prima dell'epidemia che ha distrutto il villaggio.
4. I drow buoni sono stati cacciati da drow cattivi che si trovano ancora in zona (YUM YUM).
5. La componente somatica di “Disintegrazione” è: Una fila di testate (quest'ultima, preziosissima informazione carpita dal fatto che io volevo

prendere a testate il campo di forza e qualcuno mi ha fatto notare che ci vuole “Disintegrazione”. Allora io ho addotto al puerile scusa che stavo effettivamente castando “Disintegrazione” e quella era la componente somatica.)

Andiamo a prendere il registro.

Mephisto apre la tomba, prende il registro e richiude tutto in perfetto ordine per non turbarne la sacralità.

Velther, poi, prende il coperchio della bara, lo scardina e lo lancia ad anni-luce di distanza.

Io do una sbirciata al contenuto, poi, visto che non c'è niente che mi interessa, vado da Mephisto e faccio finta di non aver toccato niente perché sono un bravo ragazzo.

Milo ripulisce la tomba dei vari oggetti di valore presenti.

Torniamo dal chierico e Mephisto diviene etereo con il registro in mano per ridarlo al chierico.

DENG!

Il DM informa il party che il muro di forza impedisce il passaggio anche in forma eterea.

Il party bestemmia in perfetta sincronia (in effetti era stato troppo facile).

Decidiamo allora di andare dai Drow(quelli malvagi, gli unici rimasti) a sentire la loro opinione (AHAH era una battuta: ridete).

Mentre andiamo dai Drow passiamo di fronte all'osteria cittadina e notiamo che è piena di paesani-fantasma che bevono e si divertono, e (UH-LA-LA) c'è anche un drow che discorre con loro.

Pes – Il drow è traslucido?

DM – No.

Non appena entriamo nella taverna i fantasmi si girano tutti e cominciano a gridare:

“Ehi Stanley, c’è un buco nel muro!”

“No, sono loro che sono maghi!”

“Stanley sono entrati dei clienti dal muro!”

Ad essere sincero cominciava a piacermi ‘sto posto.

Razim si trattiene a stento dall’uccidere subito il drow e io faccio per andarci a parlare.

Faccio 2 passi e Mephisto dice che è meglio che vada lui (chissà perché, mah!)

Il chierico parla col drow e non ricava nulla di buono.

Vado io.

Mephisto va dall’oste-fantasma, e tira fuori un secchio di monete d’oro.

Oste – Ma avete bevuto solo una birra e un bicchiere di vino!

Mephisto (con aria rassegnata) – No, questi sono per gli imminenti danni alla taverna...

Parlo civilmente con il drow.

E non collabora.

Riprovo.

E non collabora.

Arriva Gawar che lo intimidisce ma non ricava nessuna info e in più ci fa sbattere fuori dalla taverna.

Allora Milo si imbosca nella taverna.

Io vado fuori dalla taverna, ma in corrispondenza di un buco nel muro che mi consente una linea diretta col Drow.

Razim fa come me e scocca una freccia che per poco non secca il drow.

Tutti i fantasmi escono dal retro e vanno a tirare oggetti di tutti i tipi a Razim.

Io carico il drow con danni debilitanti: tiro... 2

Milo dà una legnata furtiva a mani nude (quindi debilitante) al drow e lo sdraia come un tappetino da bagno.

Dopo 12 secondi un elfo, un halfling e un nano con un drow sulla testa stile portantino corrono a tutta birra verso il bosco.

Il drow si sveglia (ovviamente legato) e il party si chiede: “Chi lo interroga?”

IOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO!!!

Domanda – Chi ti ha mandato qui?

Risposta – ...

Parte l’espresso nanico sul binario 5 con destinazione “mascella del Drow”: una pina magistrale

Domanda – Chi ti ha mandato qui?

Risposta – i miei capi nell’accampamento qui vicino.

Domanda – e che devi fare?

Risposta – ...

Sto per ammollargli un'altra papagna ma lui vede che carico il pugno e risponde...

Alla fine decido di non ucciderlo e lo lasciamo legato tutta la notte in mezzo a noi.

Durante il suo turno di guardia, Mephisto, sente il prigioniero fare dei segnali strani con la bocca.

Mephisto (noto per la sua moderazione) evoca un elementale del fuoco enorme che ha come effetto il totale stupore del drow e il suo repentino ammutolimento.

Ci svegliamo.

Il drow è morto.

Reazioni:

Mephisto mi guarda.

Io guardo l'ascia e noto che non c'è sangue e poi dico: io non sono stato, nemmeno sonnambulando.

Razim fischiotta.

Com'erano i turni di guardia?

Pes – Quando ti ho svegliato, Mephisto, era ancora vivo.

Mephisto – E quando io ho svegliato Razim lo stesso.

Razim – ...

Andiamo all'accampamento dei Drow che è meglio...

## Capitolo settimo

### L'accampamento dei drow

Cammina cammina arriviamo alla foresta quando, all'improvviso, una vocina chiede: "scusate, ma voi lo sapete dov'è l'accampamento dei drow che cercate?"

Ops...

Se a questo aggiungiamo che Razim ha seccato la nostra unica fonte di informazioni siamo a posto.

Mephisto: "Ci penso io"

Andiamo a recuperare il cadavere del drow, Mephisto lancia "Resurrezione furtiva" da dietro una quercia e Milo si mette alle calcagna dell'oscuro in modalità stealth.

Dopo aver constatato che Milo nascosto nelle ombre va più veloce di un drow che cammina normalmente, aspettiamo notizie...

Dopo 2 ore Milo rientra alla base trionfante e dice che i drow si nascondono in un complesso di caverne lontano circa 3 ore di cammino.

Zaini in spalla e via...

Poco prima di giungere alle caverne sbucano fuori alcuni drow che si dispongono a semicerchio davanti a noi con aria minacciosa.

I pensieri del party:

Pes: Quale carico? Uhm...

Mephisto: Quante cure mi son rimaste?

Gawar: Quella chierica è una gran figa.

Velther: Morso, artigli o falchion...?

Milo: Stai a vedere che anche stavolta non c'è nessuno che mi da il fianco, ma porc...

Razim: Guarda, un merlo! Che bello vedere la natura...

Piano d'attacco:

Pes e Milo sulla fascia sinistra (Pes attacca e incalza e Milo furtivizza).

Velther al centro, sfondamento.

Gawar fisso sulla chierica a suon di azioni preparate "appena muove un arto glielo amputo."

Mephisto immobile funge da "campo base": ovvero sta fermo e casta poi quando qualcuno è nello sterco torna da lui.

Razim: copre il fianco di Gawar.

Pessulum carica: 1

Milo si posiziona sul fianco.

Velther acchiappa un ladro drow per la collottola con il falchion (stile fagotto) e poi lo impala.

Razim: il liscio che uccide.

Mephisto avanza di 6 metri (campo base mobile).

Gawar fa azione preparata, la chierica tenta di castare e si becca una sonora

randellata che interrompe l'incantesimo, ma poi, come per magia (o forse **PROPRIO** per magia) nello stesso round casta un altro incantesimo e blocca Gawar. **LA STRONZA SI ERA CASTATA VELOCITÀ PRIMA!!!!**

La situazione comincia a intristirsi...

Mephisto vede che Pes sta per andare a coprire Gawar e urla "STAI FERMO LÌ" (che glielo do io il promemoria Ndr).

Pes attacca e con un colpo critico fredda il drow davanti a lui.

Milo si incazza come un tarabuso (animale incazzosissimo se non ci credete andate a vedere di cosa si tratta), perché una volta che era sul fianco il nemico è morto senza nemmeno un fax di preavviso (come si dice "Se muori l'importante è che me lo dici prima").

Mephisto casta "Rimuovi paralisi" su Gawar.

**OVAZIONE, FOLLA IN DELIRIO, MASSE ISTERICHE, 4 PULLMAN (UNO DA CANDLEKEEP, DUE DA BALDUR'S GATE E UNO DA LUSKAN) GIUNGONO SUL POSTO PER AVERE UN AUTOGRAFO DEL CHIERICO.**

Gawar guarda la chierica di traverso e poi la smembra con una violenza inenarrabile.

In breve la battaglia è finita e stiamo tutti quasi bene.

Arriviamo alle caverne, entriamo, **VUOTO!**

Pes: **CAZZO! MA DOVE SONO DROW??!?!?**

DM: veramente erano quelli di prima....

La tristezza si impadronisce del gruppo.

Saccheggiamo la città **E NON TROVIAMO NIENTE CHE SERVA A COMPIERE LA NOSTRA MISSIONE** (ovvero dispellare il campo di forza

dentro il quale si trova il chierico vedi sopra).

Torniamo al villaggio un po' più ricchi ma tristi come agnelli a Pasqua.

Quando...

FULMINAZIONE!

Pes – Scusate, io non sono pratico di magia, ma com'è che, PER LA BARBA DI MORADIN, quando mi bloccano dopo un po' mi passa e invece quella minchia di sfera rimane lì fissa?!

Da questa idea a Mephisto viene in mente di tentare di dispellare la "Permanenza" della sfera e aspettare che si dissolva.

DETTO.

FATTO.

Missione compiuta.

THA DHA.

## Capitolo ottavo

### Nuove scoperte sui portali

Ci sono cose che non cambiano mai: il mondo gira, gli uccelli volano, i nani bevono e gli avventurieri si trovano sempre in un mare di merda. Parleremo di come stia arrivando l'onda.

Compiuta la missione dei fantasmi passiamo una nottata all'aperto, durante la quale Razim ha un sogno. In questo sogno appaiono una candela e un libro (del quale Razim non riesce a leggere il titolo) che si apre mostrando la cifra dell'anno odierno e accanto la dicitura "anno dei draghi vagabondi". La mattina Razim comunica la sua esperienza onirica al gruppo che prontamente lo copre di vaffanculo.

Tramite una serie di intuizioni successive decidiamo, per verificare questo strano fatto, di dirigerci a Candlekeep e cercare questo libro, per sapere se ci può essere di aiuto nella nostra missione nominata oramai: Operazione Draghi Daltonici.

Giungiamo a Candlekeep (dopo essere passati da Baldur's Gate ad acquistare un libro per entrare e a comunicare all'alleato planare che avevamo compiuto la missione) sempre con il nostro abbonamento alla Mephisto Airlines.

Nella biblioteca di Candlekeep mi nomino portavoce del gruppo e vado a chiedere il libro al bibliotecario (B):

Pes – Buongiorno

B – Salve, posso esservi utile?

Pes – Allora... mi serve quel libro del cazzo... quello con gli anni e le scritte accanto...

B – ...

Pes – DAI, MUOVITI, PORCO XXX MA IO TI...

Interviene Mephisto e riusciamo a trovare il libro in 2 minuti.

Nel libro è scritto che all'inizio dell'anno successivo a quello corrente un gruppo di eroi ucciderà un temibile dracolich che infesta il continente.

Inutile dire che abbiamo cominciato a guardarci intorno e a chiedere ai passanti se avevano visto un gruppo di eroi...

Dopo questa fondamentale precisazione ci dirigiamo alla foresta (quella dello scontro con il drago verde) per chiedere aiuto ad alcuni Arpisti che avevano un avamposto in loco. Organizzando un incontro con uno dei capi dell'associazione scopriamo i metodi di attivazione di 2 dei 5 portali sui quali stiamo indagando. Il fenomeno ci svela che se qualcuno entra in un portale senza attivare la capacità indicata il suo equipaggiamento viene trasportato istantaneamente nella tana di non si sa chi e il malcapitato viene teleportato in un luogo pessimo.

**MA NON MI DIREEEE!!!**

Dopo questa frase io lo volevo menare, mi hanno trattenuto.

Decidiamo quindi che dobbiamo farci del male, quindi prossimamente andremo ad esplorare un terzo portale e poi, se non ne ricaviamo nulla, andiamo a cercare il Dracolich.

E non so come andrà a finire stavolta.

## Capitolo nono

### La prima battaglia di Daggerford

Per un party grande ci vuole una battaglia grande. Ecco cosa pensava ieri sera il DM (ignorando peraltro il detto della famosa pubblicità che afferma che ci vorrebbe una grande battaglia). Ma andiamo con ordine.

Gli arpisti di Soubar ci avvertono che c'è una persona che può svelarci molti particolari sui celeberrimi portali, questa persona si trova a Waterdeep ed è, ovviamente, un arpista pure lui. TUTTI AL CHECK-IN!!! Ci sono stati un po' di problemi perché le guardie aeroportuali non volevano farmi imbarcare con la mia ascia, poi il comandante ha garantito per me e mi hanno fatto salire.

Stiamo per decollare quando il comandante ci avverte che in cabina manca qualcosa: la cloche; cosa strana, visto che io mi stavo appunto chiedendo cosa fosse quella cosa strana a forma pressappoco di "U" che usciva dallo zaino di Milo. Risolto questo piccolo inconveniente partiamo e raggiungiamo Waterdeep dove siamo costretti ad un atterraggio d'emergenza (questo perché non si sa come ma era sparito il carrello, e c'era un halfling di mia conoscenza che si divertiva a fare avanti e indietro nel corridoio con una bicicletta artigianale dalla ruote alquanto particolari).

AH WATERDEEP, la città dalle mille opportunità, negozi, artigiani e mercanti ovunque, un sacco di cose da vedere, la città più cosmopolita dei Reami! Dopo 4 minuti eravamo tutti a letto in taverna. Eccetto uno. Un membro del party del quale non voglio fare il nome che si dirige con passo felpato verso il quartiere del porto con una faccia che se lo vede una guardia gli dà l'ergastolo sulla fiducia. Sempre questo oscuro individuo si introduce in casa di un mercante e comincia a valutare quale degli oggetti presenti nella stanza può essere degno di nota. Adocchia una statuetta, la prende, quando, all'improvviso una scrivania si anima e tenta di menarlo, producendo un rumore terribile e costringendolo alla fuga.

Ci risvegliamo al mattino con Milo che sfoggia un nuovo Amuleto dell'armatura naturale che lui sostiene di aver trovato sul cuscino della stanza della locanda (avete presente quando gli alberghi di lusso mettono le mentine sul cuscino? Ecco, in questa locanda, a dar credito a Milo, ci lasciano gli amuleti). Ci dirigiamo al luogo dell'appuntamento con il nostro informatore e troviamo ad aspettarci uno gnomo dal nome impronunciabile che, castando un incantesimo strano (molto strano, il DM ha detto "fate un tiro in conoscenze arcane, ah già vabbè a monte, tanto non lo potevate indovinare, visto che non lo so nemmeno io quello che ha castato"), ci trasporta in una stanza dalle pareti nere e ci fornisce le seguenti e preziosissime informazioni:

1. Gli arpisti hanno scoperto il metodo di attivazione di 4 dei 5 portali (che ci vengono prontamente descritti).
2. Sembra che i draghi usino tattiche ultra-coordinate, al solo fine di accumulare una enorme quantità di ricchezze per uno scopo al momento sconosciuto.
3. Ora comincia il bello: ogni portale ha un guardiano, il guardiano del portale della Foresta dei Dragoni è il Dracolich (al pensiero che ce ne sono altri 4 di potenza simile, uno per portale, io sono svenuto, Potter è stato colto da un attacco di idrofobia, Velther ha cominciato a coprirsi di bolle purulente e Mephisto ha estratto il suo altare portatile e ha cominciato a pregare a gran voce).
4. Ciliagina sulla torta: i 5 guardiani sono a loro volta comandati da un drago antichissimo (mecojoni) che sembra l'artefice di questa strana alleanza tra draghi di forme e colori diversi. A questo punto io volevo andare a casa e darmi all'origami dopo aver abbandonato D&D.

Intermezzo scherzoso: il DM dice, descrivendo un non ben definito drago (ma noi pensiamo sia quello antichissimo) "se seccate questo mi tocca telefonare alla Wizard e dirgli: Wizard abbiamo un problema, io questo gliel'ho messo davanti e lo hanno ucciso, cambiate la storia dei FR e poi fatemi sapere cosa devo fare."

Prendiamo quindi accordi con gli arpisti e gli chiediamo gentilmente di raccogliere alcune informazioni per nostro conto e cioè: fateci sapere con la

massima precisione possibile chi sono i guardiani di ciascun portale, cercate di scoprire come si attiva e dove porta il quinto portale e soprattutto pregate, ma parecchio, per noi.

La storia a questo punto prende una svolta impreveduta quando, all'arrivo di un messaggero, veniamo a sapere che la città di Daggerford (a sud di Waterdeep) è vittima di un massiccio attacco da parte di goblinoidi e affini. La scritta "INCALZARE" sulla mia scheda ha cominciato a lampeggiare e ad emettere un rumore tipo "WEE WEE WEE". Il nostro spirito eroico e soprattutto la faccia del DM ci impongono di metterci immediatamente in cammino verso sud.

Durante il viaggio incontriamo vari contadini che stanno scappando verso Waterdeep perché sono troppo anziani per combattere e temono l'avanzata degli invasori. "Daggerford è in pericolo, dobbiamo rifugiarci a Waterdeep, non possiamo rimanere" dicono; "Tornate tra 3 giorni e sarà tutto finito" risponde un anonimo nano lucidando l'ascia. Durante il viaggio il lupo di Razim viene liberato nella foresta e, in cambio, il nostro ranger acquisisce un simpaticissimo orso crudele da 14 DV, giusto giusto un animaletto da compagnia che, se non sai che fartene, lo puoi sempre mettere nello zaino (ricordiamo orso crudele = 6m per 3m, nella mappa è un pacchetto di fazzolettini di carta).

Arriviamo a Daggerford, dove, alle porte della città, c'è una fila enorme a causa del fatto che stanno prendendo i nomi per il reclutamento. Io mi metto in fila e i contadini, non so perché, mi fanno passare avanti. Mephisto si mette in fila e non vuole passare avanti a nessuno. Velther decide che ci sono altre vie per entrare e vola direttamente all'interno della città. Dopo un breve dialogo con il comandante in carica (entusiasta del fatto di avere dei sì valorosi guerrieri tra le sue fila) lo stesso comandante ci presenta le truppe, quando all'improvviso viene trafitto da una lancia e muore sul colpo.

Sei demonietti dall'aspetto burlone si preparano ad attaccarci. Velther e Milo riescono ad essere più veloci di loro e operano così: Velther avanza uscendo dal gruppo e si mette davanti a loro, aspettandoli con il falchion in mano. Milo, invece, attende che i demoni si avvicinino per colpirli sul fianco. I demoni si

scagliano contro Velther che si trasforma in BRAUN MINIPIMER e ne trancia 5. Milo avanza e con un furtivo fredda l'ultimo rimasto.

Onde spiegare cosa è successo mi trovo costretto a uscire un attimo dalla narrazione e addentrarmi in territorio tecnico: Velther aveva fatto un'azione preparata, specificando che se qualcuno fosse arrivato a portata lo avrebbe attaccato, mentre Milo aveva preparato l'azione "appena ho un fianco disponibile lo traforo". Avendo Velther portata 3 metri e destrezza +5 (e pure Riflessi in Combattimento), i demoni quando lo hanno caricato si sono beccati 5 attacchi di opportunità che si sono rivelati letali, e l'ultimo rimasto è stato traforato da Milo con un furtivo, causato dal fianco datogli da Velther.

Ora calcolate che Milo agiva al 25 di iniziativa, Velther al 23 e i demoni al 18. Io ero al 7. Praticamente, finita la battaglia io mi giro verso i cadaveri dei demoni e chiedo:

– “Ma è successo qualcosa?”

– “No, perché?” mi risponde Mephisto (iniziativa 12).

Il DM è entrato in crisi mistica per la disperazione e ha visto Gruumsh che mangiava le crostatine al cacao dentro la dispensa del Parrots (e nemmeno gli puoi dire nulla, te lo immagini? “EHI TU, MOLLA LE CROSTASTINE! – GRUNT!?!?”). Ci tengo a precisare che volendo portare lo scontro in tempo reale il tutto sarebbe durato 1,68 secondi (calcolando i 6 secondi del round divisi per 25 che era la massima iniziativa, quindi moltiplicando per 7 che sono le porzioni di round passate dall'inizio alla fine dello scontro).

Sintetizzo un attimo: parliamo col capo di Daggerford e ci dice di andare ad intercettare l'esercito nemico nei pressi di una locanda a sud della città, partiamo, organizziamo le truppe e comincia la battaglia. Fine sintesi.

Dopo alcune scaramucce a distanza tra gli eserciti (e 2 muri di fuoco castati da alcuni Cornugon in mezzo alle nostre truppe che sono morte bruciate a tempo

zero) cominciamo a divertirci. Gawar scatta sulla fascia sinistra DA SOLO e tenta di prendere il fianco dell'esercito nemico (!), il caso (o il DM) vuole però che i Cornugon non approvino molto questa mossa e manifestino il loro dissenso sparandogli 6 palle di fuoco nei denti. Praticamente si è visto uno correre come un missile in diagonale rispetto la campo di battaglia, fermarsi e, dopo 6 esplosioni, uscire dal boschetto tutto carbonizzato.

Io carico una compagnia di coboldi (una soddisfazione enorme, andare da solo contro 40 nemici, anche se sono coboldi, è una cosa che mi sfizia da morire), Gawar mi aiuta, e i coboldi decidono che non è il caso di mettersi a discutere con due tipi del genere e se la danno a gambe.

Nel frattempo Velther e Milo oltrepassano le linee nemiche e si portano dietro i Cornugon, che cominciano a sudare freddo... Mephisto avanza con fare disinvolto e Razim (con il Daily) prima lancia una catena di fulmini ai Cornugon (che sono immuni al fuoco, al freddo, all'acido, ai veleni, a Mano Masturbante di Bigby, ai boccali di birra e agli squali per le scale ma non ai fulmini) e poi si fionda orsomunito in mezzo ai demoni.

I simpaticissimi Cornugon, invece di preoccuparsi delle 70 persone che hanno intorno tutte pronte a fargli il mazzo a tarallo, decidono che i più pericolosi siamo io e Gawar e lanciano altre 6 palle di fuoco, riducendo il pover Gawar a 0 punti ferita e quasi dimezzando i miei. Io e il mio sfortunato compagno d'arme ingaggiamo allora una gara da centometristi per vedere chi arriva prima da Mephisto per farsi curare, arriva prima lui, e io faccio il labbrino, specie quando Mephisto mi dice "ancora hai 170 punti ferita, vai a combattere i Cornugon e nun me rompe er cazzo".

A questo punto i seguenti PG hanno attaccato i Cornugon: Velther, Razim, il Daily, Milo, Gawar e Pessulum. Ad essere precisi io sono arrivato che Velther e Milo ne avevano già seccati due o tre, e io ho potuto solo steccolarne uno, lasciando un demone solo soletto, circondato da tutto il party (Mephisto a parte, che ha pensato bene di uccidere qualcosa come 140 goblin con una "Parola Sacra").

L'ultimo round è stata una festa: io ho detto "Ragazzi dai, facciamo tutti un full

attack al Cornugon”. Al che dichiaro “Ricordo che sono in ira, poderoso +14 -14 (detto anche il poderoso di giustizia), critico poderoso” Tiro, colpito. Critico. 3d12 + 105 danni. Non credo sarà possibile effettuare una autopsia.

Finita la battaglia, finita la sessione. Alla prossima!

## Capitolo decimo

### La Dragonspear

Allora eravamo rimasti al campo di battaglia con una marea di cadaveri di goblinoidi. Succede. Dopo lo scontro tra eserciti ci dirigiamo alla Taverna per goderci il meritato riposo nonché per valutare il ricco tesoro.

Dopo aver appurato che le manette dimensionali non servivano ad una beata mazza (il DM tira i tesori random e vengono fuori queste cose assurde) incontriamo un gruppo di mercenari capeggiati da tal “Barbarossa” che ci informa che le orde giungono dalla brughiera situata al di là della “Foresta Velata”. Detto questo il mercenario ci informa che lui e i suoi uomini non possono andare a combattere per un motivo che non viene specificato e che ci vorrebbe un gruppo di volontari, possibilmente eroici, ansiosi di andare a massacrare la mente che organizza le orde.

Dopo aver accampato le scuse più assurde per non partire (questo non perché non volevamo andare, ma giusto per far incazzare il DM) decidiamo di offrirci volontari, strano eh? Ci incamminiamo immantinentemente attraverso la foresta velata, non senza essere stati avvertiti che tale foresta è popolata da elfi selvaggi che attaccano chi non rispetta il loro territorio o il bosco stesso. Acquisita questa informazione Eddy propone “Pessulum, come P.E. Baracus quando deve volare. Al posto dei sonniferi Hold Person e lo facciamo passare attraverso la foresta bloccato, tanto sennò fa danno”.

Mi hanno fatto promettere di stare buono (UFFA!) e abbiamo iniziato il viaggio. Dopo 5 passi contati dentro la foresta si presentano di fronte a noi 4 troll con armature di cuoio borchiate e uno spadone a 2 mani nella mano destra e una spada lunga nella sinistra (chissà se sono maghi o monaci?). Dopo aver appurato che, ovviamente, erano ranger con nemico prescelto “Nano” e in particolare “Nano con corazza di scaglie e ascia a 2 mani affilata” ci accingiamo a combattere.

Stranamente nessuno di noi ha caricato. C'è stato un round che definirei di

“studio” e che ha portato a conseguenze catastrofiche per i troll. Velther ha aspettato che i Troll eseguissero una carica e Gawar lo stesso, mentre Milo è scattato sulla fascia sperando che i mostri caricassero il party e lui avesse la possibilità di compiere il suo letale attacco sul fianco. Nota dello scontro: Milo al sentire che erano Troll ha guardato intensamente il suo pugnale corrosivo e ha sorriso a 345 denti.

Io invece (che so' nano e soprattutto conosco il mio DM) ho dichiarato azione preparata specificando che se uno qualsiasi dei troll avesse attaccato Milo (rispetto al gruppo era più avanti di circa 6 metri e spostato di lato di circa 7,5) lo avrei caricato. Infatti. Il primo Troll carica Milo, se non fosse che circa 3 metri prima di giungere dal Re degli halfling il povero troll si vede arrivare un proiettile nanico appalla che impugna un'ascia di dimensioni inappropriate. Il Troll sfrutta la sua altezza e tenta di sferrare un colpo al nano prima che esso gli giunga in contatto ma manca clamorosamente il bersaglio; cosa che il nano si guarda bene dal fare, infatti l'ascia cala in maniera che definirei “Poderosa” (cogliete la citazione) sul corpo del mostro infliggendogli circa 40 danni.

Gli altri troll decidono che è il momento di sfruttare il “Nemico prescelto” e vengono tutti addosso a me. Ma che cordiali! Il destino gramo vuole però che i nani siano addestrati fino dalla culla (ma la leggenda narra anche di spermatozoi nani in allenamento) a schivare i colpi dei giganti, categoria alla quale i troll appartengono. Nonostante questo Pes si becca una cinquantina di danni dai 4 troll (che equivalgono più o meno a una sega visto che ero ancora abbondantemente sopra i 200 PF dopo le mazzate prese).

A questo punto si scatena l'inferno. Arrivano Velther, Gawar, Razim, l'orso di Razim e Milo che comincia a fare furtivi. Mephisto si rassegna e mette su il tè. Dopo 2 o 3 rounds un solo troll era rimasto vivo e, cosa più divertente, era vivo ma l'orso crudele di Razim gli stava dicendo “Te vojo bbbeneeee” abbracciandolo intensamente.

Dm rassegnato parte prima: “Il troll si libera dalla presa dell'orso e scappa a gambe levate scegliendo il percorso che provoca il numero massimo di attacchi di opportunità da parte vostra”. Addio troll.

Dopo questo simpatico incontro continuiamo il nostro viaggio nella Foresta

Velata verso la brughiera. Ad un tratto Razim percepisce qualcosa di strano e Milo si affretta a vedere di cosa si tratta: un elfo selvaggio, malconcio e spaventato, ci sta seguendo.

Premetto che la scena seguente è venuta veramente bene perché io, che ero a prendere le patatine, non avevo capito che c'era un elfo che ci seguiva.

Mephisto – Ragazzi c'è un elfo che ci segue...

Pes – Cos'è che ci segue?

Mephisto – Niente!

Milo – Niente, è un animale innocuo!

Razim – Nulla, nulla era solo una mia impressione.

Tix – ...

Gawar – Perché ci segue qualcuno?

Pes – Dai ragazzi non toglietemi il divertimento, devo tirare l'iniziativa?

Mephisto – NO! fermo, noi andiamo un secondo a vedere, tu aspetta qui...

Pes – Dai cos'è? DITEMELOOOOOOOOOO!!!

Mephisto – Stai fermo, è un ordine!

Pes – Ma...

Mephisto – Qualunque cosa succeda stai fermo, altrimenti ti casto "Costrizione" e ti condanno a difendere Razim per una settimana.

Pes – ...

Poi mi rendo conto della situazione e mi incupisco profondamente in quanto non posso malmenare l'elfo. E per ripicca mi metto a parlare con un sasso (mio elemento affine) che, stranamente, non ha nulla da dirmi. L'elfo spiega al party

che c'è stato un massiccio attacco da parte dei goblinoidi alla foresta e che questi sono stati ricacciati, grazie anche all'aiuto di alcuni druidi amici degli elfi (e poi?!?! c'è altro?! Druidi, elfi, ci manca solo che ci regalino una casetta in cima ad un albero e ci assumano come costruttori di archi. Ma porco...). La mia tristezza si è fatta inconcepibile.

Al secondo attacco però i goblinoidi sono tornati con l'aiuto di un drago nero veramente POWER e hanno raso al suolo mezza foresta e ucciso gran parte degli elfi (al che io ho estratto uno striscione dallo zaino con scritto "Elfo dai non ti incazzare, l'importante è partecipare"). In breve veniamo a scoprire, grazie anche alla comparsa di una druida (No comment) che il drago nero è un Grande Wyrn (cucciolino...) e che, in seguito ad un patto con un diavolo, è caduto sotto l'influenza delle forze infernali. Il diavolo ha infatti preteso, in cambio delle cose chieste dal drago (incantesimi strani, oggetti magici etc.) un pezzo di corno del drago stesso, che è stato utilizzato per creare una dragonspear che permette di comandare il rettilone stronzone.

Conclusione: stronchiamo la mente e le cose dovrebbero tornare a posto. Il diavolo si trova nelle catacombe sotto il castello Dragonspear (l'originalità era in ferie quella sera), informazione carpita dal povero elfo selvaggio che era stato catturato e torturato in quanto principe degli elfi e poi era riuscito a fuggire. Il principe ci conduce in una caverna fredda e buia in profondità (mi sentivo a casa finalmente) dove dice che, risalendo un fiumiciattolo per svariati KM, si giunge al punto da dove lui è fuggito dalle catacombe. Mephisto Air rulez. Voliamo fino all'entrata delle catacombe. Entriamo in una specie di labirinto e, mentre giriamo, incontriamo 3 strane creature a forma di albero con delle liane che pendono.

## Rassegnazione del DM parte 2

I Fustigatori (così si chiamano le creature incontrate) non fanno danni in termini di PF. Succhiano la forza e basta. Ora il caso vuole che per non farsi succhiare la forza si debba superare un TS sulla Tempra con CD 20 o simile. Quando il DM si è reso conto che gli unici due nel gruppo che potevano fallire il TS erano Milo (CA 35, colpito solo con 20) e Mephisto (che non entra in corpo a corpo da quando era in fasce) decide che i Fustigatori si suicidano e ci dà i PX senza nemmeno fare lo scontro. La tristezza si è impadronita del party, ma soprattutto

del DM che, in preda oramai allo sconforto più totale, decide che arriviamo al centro del labirinto senza ulteriori scontri.

Nella stanza centrale troviamo una sfera completamente oscura del raggio di circa 3 metri, che Mephisto dispella senza pensarci su due volte.

Mephisto – Moro, la dispello?

Pes – Vai Eddy, piegalo.

Mephisto – Dissolvere superiore sulla sfera.

Dm – Tira 1d100.

Mephisto – 91.

Dm – Ovviamente meno facevi meglio era. Non succede niente.

Mephisto – Dissolvi magie, (D100)... 01.

Dm – Esce un Gelugon che comincia a fluttuare per la stanza e la sfera scompare.

E meno male che meno faceva meglio era...

Il DM ride. E se giocate a D&D sapete che quando il DM ride per i giocatori non c'è un cazzo da ridere. Questo caso non fa eccezione. Il Gelugon fluttua, il nostro party ha il potenziale di attacco a distanza pari a quello di un lombrico. La situazione sembra critica, gli unici due che possono fare qualcosa sembrano essere Razim con il suo arco e Mephisto con i suoi incantesimi.

Ma la logica ci viene in aiuto: non saremo dei geni, ma se lui vola e noi lo tiriamo giù non gli passa più un cazzo. Io, Gawar e Milo (quest'ultimo dopo una ispirazione eroica durante la quale ha scagliato il suo pugnale contro il diavolo procurandogli 8 danni rigenerati istantaneamente) andiamo avanti a suon di azioni preparate "Appena tocca terra lo gonfiamo come un materasso di piume". Velther spicca il volo e prende in lotta il Gelugon (che nel frattempo aveva pensato bene di sparare un cono di freddo interrompendo l'evocazione di

Mephisto) per provare a tirarlo giù. Purtroppo il nostro mezzo drago non pesa a sufficienza. Velther mi guarda e fa “Preparati perché adesso vieni su con me...”.

Mephisto evoca un allora un elementale dell'aria enorme che si trasforma in turbine, acchiappa il Gelugon e Velther e li scaraventa a terra in malo modo. Appena il diavolo ha toccato il pavimento io ho esibito un critico poderoso da  $3d12 + 66$  e Gawar un doppio attacco. Bye bye Gelugon. La Dragonspear è nostra, Daggerford e le sue campagna sono salve.

E ora andiamo a Soubar, abbiamo un Dracolich da sistemare...

## Capitolo undicesimo

### La seconda battaglia di Daggerford

Uccidete un Gelugon, prendete la Dragonspear e il DM vi ricompenserà dicevano, quanto vorrei essere a pesca...

Dopo aver procurato una prematura dipartita al diavolo custode della lancia io prendo in mano l'artefatto, e capisco subito tutte le sue caratteristiche (il DM ha detto parole testuali: "Non appena prendi in mano la Dragonspear capisci che è un mezza lancia +3 anatema dei draghi... e altre 300 caratteristiche tra le quali che può essere distrutta solo tramite il soffio del drago da cui è stata ricavata).

Ovviamente il drago non è certo un cucciolo, trattasi del famigerato Melstrom Rex... Malstrom Rex... Mealstrom Rex... vabbè noi lo chiamiamo amichevolmente il commissario Rex, ed è un esilarante Drago Nero Grande Wyrn con una naturale inclinazione alla distruzione del globo e di tutte le terre conosciute: un simpaticone. La storia finora conosciuta ci suggerisce di far distruggere la lancia poiché è molto probabile che POI il drago si levi dai tre passi lasciandoci massacrare in santa pace il diavolo responsabile di tutto il casino che è venuto fuori e soprattutto lasciandoci godere il ricco tesoro di un GS 15 circa.

Ma la storia ci insegna e VI insegna che le tattiche del nostro party sanno essere ben più pittoresche, ne esplicherò un paio per farvi rendere conto: Io dico di andare a spezzare le gambine al diavolo e poi di dirigerci immantinente ad aprire il culetto del Grande Wyrn, magari con un incantesimo "Magnesia SanPellegrino Suprema" per evitare la tipica acidità dei draghi neri, e, a dire il vero, mi aspettavo che questa fosse la tattica più strana proposta, quando Mephisto, in preda a una strana frenesia se ne esce con le seguenti parole: "Allora facciamo così: secchiamo il Diavolo della Fossa, andiamo dal drago con

la Dragonspear e gli diciamo “Fino a quando esiste questa tu non sarai mai libero: caca il tesoro doppio dello standard di un Grande Wyrm.”. Geniale. Ma inattuabile, poichè il DM ci aveva già detto che con la dragonspear esistente solo il Diavolo della Fossa era in grado di comandare il drago.

E allora spacchiamo tutto: demoni draghi e quant’altro capita a tiro. Dal sotterraneo del castello dove ci troviamo non c’è una via agibile che sale di sopra, ma oramai il nostro party multiuso ha una soluzione ad ogni problema: Razim si casta “Forma gassosa”, capacità speciale acquisita grazie all’archetipo di mezzo-elementale dell’aria, e si infila nelle fessure della roccia salendo ai piani superiori. Dopo 10 minuti il resto del party, non avendo sentito alcun urlo di dolore e/o agonia, propone gita guidata nel piano etereo condotta da Mephisto e si dirige anch’esso verso l’alto. Giunti nelle stanze superiori capiamo che un grosso esercito si è mosso da poco e che lo stesso esercito è diretto a Daggerford: MARAVIGLIA! STUPORE! INCREDIBBOLO! “Che è successo?” ha chiesto Razim e io gli ho dato una randellata tra capo e collo per riportarlo alla realtà...

Dobbiamo arrivare a Daggerford prima dell’esercito nemico: il Commissario Rex è comandato dal Diavolo, che comanda anche l’esercito, e alla città che avevamo promesso di difendere non gli mette un cazzo bene. Praticamente già l’esercito di Daggerford le prendeva come un cretino prima, adesso che oltre all’esercito dei goblinoidi c’è anche un Grande Wyrm a fare la copertura aerea, la cosa si fa veramente di un triste abissale. E a chi tocca salvare il culo ai contadini pipponi, che hanno come talento “Arma focalizzata: mano destra per farsi le seghe” e ai loro capi della città che hanno il senso tattico di un’anguilla in umido? Dite il nome di un party a caso...

E dobbiamo fare pure in fretta. Afferrato al volo quest’ultimo concetto ci fermiamo a riposare una notte. Ma la cosa è più tattica di quanto sembra, in quanto la notte è necessaria al Comandante per fare il pieno all’aereo e organizzare il piano di volo: avete capito vero? DLIN DLON il Comandante della Mephisto Airlines vi dà il benvenuto a bordo... C’è un problema: a causa di un bug precedente (o meglio a causa dell’incapacità nella lettura di Potter) veniamo a sapere che Razim non è in grado di camminare nel vento per se stesso, e quindi la capacità massima del velivolo impone di lasciare un membro del party a terra: tristezza.

Ma la nostra proverbiale sagacia ci viene in aiuto: il “Vento magico che sospinge l’incantatore” può essere utilizzato in maniera alternativa: il party andrà con Mephisto, e Velther, ad ali spalancate, sfrutterà il vento prodotto dall’incantesimo a mo’ di aquilone: fanciulli gioite, è arrivato un nuovo balocco, il mezzo drago-mezzo aquilone. Un giocattolo nuovo e divertente, parla, soffia e brandisce un falchion enorme: batterie non incluse.

Dopo questo pietoso escamotage giungiamo a circa 1 KM dalla battaglia e notiamo la seguente scena: due eserciti si stanno fronteggiando, uno composto da umani ordinari e l’altro da goblinoidi e orchetti et similia. Visto così lo scontro potrebbe anche risultare equilibrato ma ci sono un paio di cose che fanno pendere lievemente l’ago della bilancia a favore dei mostri:

1) Un drago nero colossale che sta agendo da B52 sopra l’esercito di Daggerford creando dei sospetti funghi atomici di acido e uccidendo centinaia di persone ad ogni passaggio.

2) 3 Gelugon e un Diavolo della Fossa che si divertono a comandare il B52 per fare più danni possibile.

Ora serve un volontario che vada dal drago a fargli distruggere la Dragonspear. Non spingete, piano... No, dai uno per volta... Optiamo per Velther perché è l’unico che vola senza ausili vari. Il nostro Discepolo prende il volo e, sorpassando i diavoli, si porta in quota stabile sopra il drago, non senza essersi fatto castare da Mephisto un bel “Protezione dagli elementi – Acido” e “Resistenza agli incantesimi”. Il drago si accorge di Velther e lo saluta cordialmente alla maniera tipica dei draghi:

“SAAAAAAAAAAHHHHHHHHHHHHLVE”. La dragonspear è distrutta e il commissario Rex è libero.

Velther dice allora al drago queste parole “Adesso levati dai coglioni”. La faccia del DM ha fatto raggelare tutti. Ma è mai possibile che una volta che abbiamo un piano “quasi perfetto” ci deve essere sempre qualcuno che lo manda a donne di dubbia moralità? Il DM, che ci vuole bene, dice: “Tiro un dado da 10, se viene 1 il drago se la prende a male...” Tiro... 5! Il drago si leva dalle balle.

Nel frattempo i 3 Gelugon stavano decollando e, come ha detto il DM, c’erano tre coboldi con in mano delle palette fluorescenti che facevano dei movimenti

strani, mentre il Diavolo della Fossa proponeva “contraerea” castando palle di fuoco al povero Velther, quando “Surprise!”: lei ha vinto un party di malati di mente che le arrivano a 6 metri sfruttando l’ancora attivo Camminare nel vento.

Milo diventa da “nuvola” a ninja e fa un furtivo al Diavolo (presumiamo alla caviglia visto che Milo è 90cm e il Diavolo 3,6 metri). Gawar arriva di corsa e gli tira 2 randellate buttandolo pure a terra. Poi giunge l’espresso nanico delle 11 e 15 che si esibisce in un critico poderoso da 80 PF.

Digressione: io, prima di caricare avevo fatto un paio di conti con la CA del Diavolo e, essendo lui a terra, lo mancavo solo facendo 1. Quindi mi volto verso Eddy e gli dico: “se faccio un poderoso +4 -4 ti sembra accettabile come probabilità di colpirlo con 5 o più?” “Perché???” Se lo lisci per il poderoso ti interdico alle cure per il resto dei tuoi giorni” mi risponde lui. E io “Va bene...”. Attacco allora con poderoso +2 -2 tiro... 3! Colpito preciso! Eddy stava per strangolarmi... Fine digressione.

Il Diavolo della Fossa si sta ancora chiedendo se lo abbiamo seccato a mazzate oppure se qualcuno gli ha castato “Congedo”, tanto è stata rapida la sua dipartita. Nel frattempo i Gelugon si sono alzati in volo e dalle loro espressioni il party ha capito che, vista la fine riservata al loro capo, non hanno alcuna intenzione di tornare a terra...

Mephisto entra in “sciopero dell’evocazioni” dicendo che si è rotto di usare sempre le stesse tattiche e quindi si rifiuta di evocare un elementale dell’aria per tirarli giù. Allora comincia la cosa divertente: io mi metto seduto a bere birra in un angolino, il resto del party comincia una partita a briscola durante la quale, Milo, ogni tanto, spara una freccia ai Gelugon.

Gli unici esonerati dal torneo di briscola sono Mephisto e Velther. Il chierico infatti casta nell’ordine: 3 “Dissolvi magie”, 2 “Esilio” e 3 “Congedo”. Con nessuno di questi incantesimi Eddy riesce a fare il tiro contro la Resistenza agli incantesimi... 8 tiri sotto il 10... nel frattempo Velther ingaggia un combattimento aereo con i diavoli.

Ad un certo punto si sveglia Razim (che fino a quel momento pensava di giocare a Monopoli) e dice “Ma se casto un Controllare i Venti e faccio un vento a 210 KM/H che soffia verso il basso li tiro giù?”. Lo volevo impiccare...

Così Razim comincia a fare un tornado e i Gelugon toccano terra e muoiono

istantaneamente, interrompendo però il torneo di briscola: in fondo abbiamo delle priorità. Abbiamo cominciato a pensare che Razim mezzo elementale non è poi così male. Ancora dobbiamo acciappare i tesori dei demoni, poi credo che andremo dall'ormai dimenticato Dracolich. Ce la faremo? oppure ci sarà un'altra minaccia sui FR prima di dover affrontare il Dracolich (visto che l'obiettivo era far passare un livello al party e solo io e Gawar l'abbiamo fatto)?

Una cosa è certa: qualunque cosa ci aspetti sarà bene per lui che abbia un container di punti ferita... Alla prossima gente!

## Capitolo dodicesimo

### La torre di Durlag

Il Faerun ha sei nuovi eroi! Almeno a dar credito al DM... Infatti secondo il nostro Carrots dopo questa performance noi saremo conosciuti come “Gli Eroi della Costa della Spada”. Finita la battaglia, alla quale abbiamo dato un lievissimo contributo, uccidendo 4 o 5 demoni e mettendo in fuga un grande Wyrn, lasciando l’esercito regolare a prendersela con i goblin (e poi dicono che al mondo c’è giustizia, mah!), alcuni reparti dell’esercito di Daggerford vengono insigniti di alte onorificenze.

In special modo, un manipolo di paladini e una compagnia di ranger ricevono delle “medaglie al valore” per la loro condotta in battaglia. Noi veniamo direttamente “medagliati” e viene organizzato un lauto banchetto in nostro onore, durante il quale il nano, alla quinta botte di birra, dialogava da sopra un tavolo della festa, con i lupi delle colline: i lupi ululavano e il nano ruttava. Al decimo rutto è arrivato un mago e ha castato “Dissolvi magie” sostenendo che qualcuno aveva lanciato “Muro di vento”.

Al mattino successivo al banchetto ci dirigiamo al castello Dragonspear, dove avevamo lasciato un po’ di tesori... e poi andiamo a fare shopping... Dopo aver acquistato una serie di cosette sfiziose (la classe armatura di Milo si aggira oramai intorno al 130-134, 98 a contatto) decidiamo democraticamente di andare alla Torre di Durlag a racimolare un altro po’ di monetine per acquisire l’equipaggiamento ANTI-DRACOLICH, e, soprattutto, per far passare di livello il resto del party.

Ma cos’è mai questa “Torre di Durlag”? Comprati il manuale dei Forgotten Realms, PEZZENTE! Ehm scusate... spiego: Durlag Trollkiller era un nano avventuriero (ottima scelta, alla Wizard sì che sanno come fare i PNG) che

durante la sua carriera aveva accumulato un quantitativo enorme di tesori ed oggetti magici e li aveva ammassati nella sua torre. Questo perché, come un po' tutti i nani, amava crogiolarsi nelle sue ricchezze... Per proteggere questi tesori Durlag riempì la torre di trappole e automi ostili (“Ricordiamo che gli automi ostili sono immuni ai critici” parole testuali di Eddy) e, man mano che passava il tempo tutti coloro che hanno tentato di prendere possesso della torre ne sono rimasti schiavi e adesso fanno parte delle sue difese.

Ovviamente “Nessuno è mai tornato vivo dalla Torre” (frase del DM), se avessi una moneta di rame per ogni volta che sono andato in luoghi da dove nessuno è mai tornato potrei acquistare un'ascia +12 vorpal affilata del colpo sicuro infuocata acida esplosione di fulmini...

Ma bando alla ciance... Razim decide che si sente solo e “adotta” un altro orso crudele, visto che quello prima sta ora morendo di fame nelle foreste vicino a Dragonspear... Cammina cammina giungiamo al paese che si trova a circa 3,5 km dalla Torre ed entriamo in un taverna, dove Don Mephisto (è pur sempre un sacerdote) si mette a fare domande sulla nostra destinazione. Dopo essersi reso conto che tutti in quella taverna hanno una copia del manuale dei FR o frequentano il sito della Wizard (tutti ripetevano pari pari le stesse parole sulla torre...), il nostro Reverendo esce rassegnatissimo e ci incamminiamo tutti verso la ex-dimora di Durlag Trollkiller.

Porta chiusa. Ladro in avanscoperta... ovviamente non sto qui ad elencare i tiri in cercare di Milo (ma se non ricordo male non è mai andato sotto il 30), veniamo subito a sapere che la porta scorre di lato, ha una trappola con una palla de fuego massimizzata (detta anche lo scherzone di benvenuto) e che Milo nel giro di 2 minuti disinnescherà la trappola e aprirà la serratura... Poi c'è da scegliere un volontario che apra la porta: nessuno, Mephisto va avanti e comincia a farla scorrere, arrivo io e la prendo a testate. “Ma è scorrevole Pes!” mi dice il DM “Uhm... allora ci appoggio la fronte e la faccio scorrere solo con la testa...”

Entriamo e, nella prima stanza, ci sono due statue enormi ai lati che si

fronteggiano e noi dobbiamo passarci nel mezzo... da avventurieri esperti ci guardiamo intorno e cerchiamo un volontario... l'orso di Potter comincia a sentirsi stranamente al centro dell'attenzione quando Mephisto taglia la testa al toro evocando un Elementale della Terra enorme (sempre così moderato il nostro chiericozzo...).

Ovviamente quando l'elementale oltrepassa la linea della statue, non succede nulla di dannoso, ma appare un specie di "illusione" di un adepto di Moradin che ci avverte di un paio di cosette:

1. L'entrata dalla quale siamo passati è solo un'entrata, non c'è verso di tornare indietro.
2. Lui, adepto di Moradin, si trova nell'ultimo livello della torre.
3. Il piano di sopra è crollato, la torre si estende solo verso il basso.
4. Ovviamente nessuno è mai uscito da qui.

Così ci rassegniamo a dover esplorare questa simpatica torre, nella speranza, magari, di guadagnarci qualche oggettino sfizioso o qualche monetina d'oro per le nostre sempre-vuote-tasche. Indi ci addentriamo al piano inferiore e ci ritroviamo in un corridoio largo 3m e alto 3m. Fortunatamente era più lungo. Facendo un paio di conti sul rapporto tra le dimensioni del corridoio e quelle di alcuni membri del party siamo giunti alle seguenti conclusioni: Velther non può saltare, Velther non prenderà il talento "Volare Migliorato" al prossimo livello e l'orso di Potter pulisce le pareti del dungeon visto che praticamente ha le stesse misure del corridoio. Così viene imposto democraticamente che l'orso di Potter era rimasto fuori dalla porta principale.

Dalle informazioni ricevute ci risulta che la torre sia piena di trappole in ogni dove, quindi ci attrezziamo mandando in avanscoperta il nostro "dragamine", che, però, non essendo dotato di scurovisione, deve trovare una fonte di luce. Quindi Velther casta "luce" sull'arco di Milo che, presumiamo, da adesso in poi

avrà qualche problemino a nascondersi... Al suo fianco vado io, in quanto sono scurovisionato e rappresento un ottimo bersaglio alternativo per qualunque nemico. Milo disinnesci una trappola, prima di un crocevia, e poi si ferma, in ascolto. Ci sono dei rumori che vengono da sinistra.

Il nostro halfling scatta dall'altra parte dell'incrocio e ci fa cenno che ci sono due essere enormi dalla pelle bluastro che stanno avanzando. Carponi. Ora immaginate la scena: l'esploratore del party che ci fa cenno: fa 2 con la mano, poi mima che sono alti 6 metri e poi mima che sono carponi... 2 giganti delle tempeste in un corridoio alto 3 metri. "In Eye of the Beholder c'erano i giganti che camminavano a 4 zampe... e menavano pure tanto!" ha detto il DM.

Dopo svariate manovre i giganti pensano bene di piazzarsi in mezzo al crocevia, in modo da prenderle da Milo e Razim, che erano scattati dall'altra parte, e dal resto del party che era rimasto da questa parte. Da sottolineare il mio esordio della serata con uno dei nemici: lo carico, spavaldo, forte del mio bonus razziale di +4 alla CA contro i giganti e lui come risposta mi tira due sganassoni nelle gengive (maledetti mostri con portata) che i miei incisivi sono tornati al piano di sopra a far compagnia all'elementale della terra di Mephisto.

Svoltiamo quindi a destra, secondo una oramai consolidata tradizione, e con circospezione avanziamo nel buio. Improvvisamente io sento uno scricchiolio a 40 metri di distanza (eh eh ho fatto un tiro in ascoltare meglio di un sonar) e faccio notare al party che alle nostre spalle c'è qualcosa. Nemmeno il tempo di un respiro e dal fondo del corridoio si sente una strana frase. Mephisto dice "Cazzo, è una palla di fuoco..." SBRAAAAANG. Party arrosto.

E qui volevo aprire una piccola parentesi: Mephisto ha azzeccato il tiro in sapienza magica, e questo cosa ha portato di vantaggio? che lui sapeva 1,5 secondi prima di noi che gli sarebbe arrivata nei denti una palla di fuoco: che soddisfazione!

Come è oramai noto il nostro party non è per niente permaloso: appena prendiamo quel mago gli facciamo il mazzo a tarallo. Velther decide infatti di

rimanere indietro rispetto al gruppo per attendere l'incantatore burlone che si diverte a tirare le palle di fuoco e scuoiarlo vivo e metterlo nel sale, ovviamente questo piano viene approvato all'unanimità, in fondo siamo un party buono. Così mentre Velther attende il mago, Milo disinnesca una esilarante parete stritolante (10d6 senza tiro salvezza e senza tiro per colpire) e l'intero gruppo si trova in una stanza enorme con altri due giganti delle tempeste, stavolta in piedi (il DM si è accorto che un gigante delle tempeste carponi e a mani nude non è poi così letale) e con una curiosa runa incisa sulla fronte.

Come ogni buon avventuriero sa, i giganti delle tempeste sono solitamente buoni, ma la runa e l'espressione dei giganti ci fanno subito ricredere su quest'ultima affermazione.

Poi succede l'incredibile: il party non riesce ad agire prima dei giganti. Panico. Non tanto perché loro caricano noi (e non so nemmeno quanto gli sarebbe tornato utile) ma perché i signori giganti si divertono a lanciare 2 "catene di fulmini" una centrata su Razim (che è immune all'elettricità, ecco perché lo odio...) e una su Don Mephisto (che ha il tiro salvezza sui riflessi uguale a quello di tavolo in radica da 30 persone). Per farla breve ci hanno elettrizzato ben bene, poi gli siamo entrati addosso.

A dire il vero hanno fatto tutto gli altri, in quanto io sono rimasto traumatizzato dai due cartoni nei denti ricevuti pochi minuti prima e, dato che questi avevano pure le spade, ho aspettato ad intervenire. E ho fatto bene, infatti Mephisto in un impeto suicida carica uno dei giganti (l'altro era già morto sotto i colpi di Gawar, Milo e Razim) e casta un "ferire", lasciandolo a 4 PF. Io carico, colpisco, morto. So' già che il mio party mi odierà per questo.

Velther nel frattempo si riunisce al party, in quanto il mago non s'è fatto vedere (e digli scemo), e tutti insieme festeggiamo il passaggio di livello di Milo, Velther e Mephisto. Ora il party, nei limiti del possibile, in quanto Razim ha i livelli di penalità dovuti all'archetipo di mezzo elementale dell'aria, è tutto di 15° livello. Vedremo di risolvere il mistero della Torre di Durlag, uscire e andare a piegare di mazzate il Dracolich.

Non c'è un attimo di riposo in questi Reami...

Alla prossima miei fidati lettori!

## Capitolo tredicesimo

### L'esplorazione della torre

I giganti delle tempeste non amano stare comodi; lo avrete intuito dal fatto che se ne stanno in un dungeon alto 3 metri e mezzo circa e loro sono alti 6 metri... Così, per pura compassione, noi li abbiamo aiutati e adesso stanno distesi comodi comodi e non soffrono più...

Dopo questo atto di benevolenza ci dirigiamo in un altro corridoio, che presenta, dopo una decina di metri, una deviazione sulla sinistra che porta ad una saracinesca chiusa. Milo si affretta ad esaminare la lastra di ferro e dichiara che non vi sono trappole, in compenso ci fa notare che in alcuni punti la saracinesca è incrostata di ghiaccio ed è molto fredda al tatto. Il party si insospettisce (strano, io non mi insospettirei per nulla 12 metri sotto terra dentro una torre dalla quale non è mai uscito nessuno e dove si dice dimorino mostri di immane potenza...). Così con un piano sofisticatissimo e con mezzi all'avanguardia facciamo scardinare a mani nude a Velther la saracinesca, che si piega come il coperchio di una scatoletta di carne.

Infatti è una scatoletta di carne: congelata. Come la chiamereste voi una stanza di 6m x 6m con dentro una crioidra di Lerna a 9 teste che, guarda caso, è appunto 6m x 6m? Mephisto urla: "Attenti, è una Simmenthal di IDRA!" ma nessuno del party capisce: sul Faerun non esistevano le Simmenthal. Così ci accingiamo a stroncare di legnate la povera Idra che per uno scherzo dell'architetto (o del DM) è condannata a vivere in un stanza sotto un torre senza poter uscire: il corridoio è largo 3m.

Il party si comporta nella seguente maniera: Razim scocca 2 frecce che uccidono una testa e ne feriscono una seconda, Velther arriva sotto e ne sega altre 3,

Gawar carica e ne fa fuori un'altra. Pessulum torna indietro e va nel corridoio a bersi una birra, Mephisto sta a guardare quanto sopravvive la povera idra e Milo aspetta che il mostro emetta un cono di freddo dalle bocche per poi schivarlo e prendere per il culo la Idra-Simmenthal (con frasi tipo "GNE GNE non mi hai fatto niente!!!"). L'idra soffia, ma il soffio è lungo 6 metri e manca Mephisto e Pessulum. Il resto del party se ne sbatte le palle in quanto: Milo elude anche i moscerini mentre va in motorino, Razim è immune al freddo in quanto mezzoelementale dell'aria e Velther e Gawar hanno un container di PF ciascuno... L'idra soccombe e il DM si rassegna.

Così i nostri eroi continuano l'esplorazione della torre, sempre con un passo da "passeggiata sul lungomare". Entrando nella stanza successiva notiamo alcune cose a dir poco "particolari": una donna-mezzo serpente con 6 braccia, che tiene in ogni mano un'arma differente e, al suo fianco, una stanza con 3... 5... 9... 12 ORSI CRUDELI!

Luc – "Ma che c'è un allevamento?"

DM – "No, c'è una slot machine: hai tirato la leva e sono venuti 3 orsi nella fila centrale: questo è il jackpot."

Tiriamo l'iniziativa.

Gli orsi e il Marilith (il demone mezzo serpente con 6 braccia) agiscono prima del party. Gli orsi fanno muro, un vero muro, davanti al demone e caricano i PG, ammollando un zampata nelle gengive di Pessulum. Poi tocca al nano. Un metro e mezzo, full attack. Poderoso +5 -5, tre colpi a segno, 3d12 + 76, ma è ancora vivo. Così arriva Razim e nota che gli orsi sono messi praticamente in fila per 2, altrimenti non possono uscire dalla stanza del Jackpot. Catena di fulmini, il primario sul Merilith e poi tutti gli orsi... Il genio, l'intuizione di quest'uomo che tanto ha dato e tanto potrà dare al D&D: il fulmine primario (per inciso, quello che fa un male boia, gli altri sono "di contorno") si abbatte con violenza sul demone, che è immune all'elettricità. Potter: prima o poi dovrai soccombere alla selezione naturale.

Gawar decide che la vera minaccia non sono i 12 orsi crudeli (NOOOOOOOOOO

chi mai lo penserebbe, il Marilith a momenti nemmeno ci vede da quanti orsi ci sono in questa stanza, sembra di essere ad un porto di carico/scarico con tutti questi Daily) e quindi si dirige a 1,5 metri dal demone e attende con ansia che quest'ultimo casti un incantesimo per interromperlo. Velther e Milo si adoperano per l'estinzione degli orsi in questa parte del dungeon seccandone 2.

Poi arriva il Reverendo.

Mephisto "Casto un incantesimo, fai un TS sulla tempra per il demone."

DM "Aspetta, faccio un tiro in Sapienza magica per vedere se riesco a capire cosa mi stai castando... 12."

Mephisto "Non lo hai capito."

DM "OK il demone non lo sa, ora te lo chiedo da Master, che incantesimo tiri?"

Mephisto "Fai un TS sulla tempra e nun me rompe er cazzo."

DM " \*tira il dado\* 24!"

Mephisto "Ciao demone."

DM "MA... quanto era la CD?!?!?"

Mephisto "28."

DM "E cos'era?"

Mephisto "Distruzione."

DM "..."

Al che arriva l'halfling:

Milo "Brutto stronzone e il tesoro del demone che fine ha fatto?!?!?!?"

Mephisto "Non ti preoccupare, solo il suo corpo «è stato consumato da un fuoco sacro»".

Così rimangono solo gli orsi. Dirò solo che Gawar si è improvvisato cacciatore e ne ha seccati due, poi siamo entrati tutti in azione ed è successa una cosa straordinaria: guardando la mappa in modo dinamico si poteva notare praticamente che abbiamo ricacciato indietro gli orsi! Cioè loro provavano ad avanzare e Pessulum, Velther e Gawar li rimandavano indietro a furia di legnate.

Nel frattempo Milo va da Mephisto e chiede:

“Allora reverendo, chi è di mazzo?” (Cit. Aldo Giovanni e Giacomo)

Mephisto estrae allora un mazzo di carte (a suo dire con dei semi abbastanza particolari, al posto di cuori, quadri, picche e fiori ci sono Pelor, Heironeous, Erythnul ed Hextor) e le distribuisce per la briscola.

Giunge il DM che esige di forgiare all’istante una nuova regola per sapere chi ha l’asso di briscola, eccola:

“Allora tirate 1d20 che in D&D si tira sempre, più 1d20 che rappresenta il culo che uno ha, chi fa di più ha l’asso”

Mephisto ha l’asso di briscola.

Il resto del party, intanto, ha decimato gli orsi, lasciandone solo 3 vivi i quali, a causa della rassegnazione del DM, si comportano come segue; cito testualmente: “invece di venire fuori in fila indiana propongono torre di orsi e avanzano eretti uno sopra l’altro”. Inutile dire che abbiamo posto fine alle loro sofferenze quanto prima. Ma adesso il vero problema è: a chi vendiamo i 150 metri quadrati di pelliccia? Fortunatamente il DM ci viene in aiuto e dice “Con la vostra abilità di conciatori di pelli con 150 metri quadrati è già tanto se vi esce un portamonete.”

Dopo il saccheggio sistematico dei cadaveri prodotti attraversiamo un breve corridoio e ci troviamo in mezzo ad una stanza enorme. All’improvviso sbucano dall’oscurità 3 loschi figuri che ci colpiscono senza nemmeno darci il tempo di organizzarci: un halfling colpisce Velther procurandogli un male boia, un mezzorco quasi nudo prova a tirare due cartoni nei denti a Gawar che schiva (in quanto barbaro il bonus dex rimane.. eheheh) mentre un tizio mezzo-lupo con

una spada lunga e una corta se la prende con me, mancandomi per la barbarica ragione di cui sopra.

Poi succede il finimondo: Velther, aiutato da Razim, prende l'halfling (ladro) e lo trancia, Gawar e Milo, in sinergia, prendono il ranger-lupo mannaro e lo piegano come una sdraio, Mephisto guarda il mezzorco monaco negli occhi e poi gli tira un nocione (dicesi "nocione" un cazzotto di grossa potenza – NdR) in piene gengive. Pessulum aspetta... in quanto nano e soprattutto non essendo molto incline a dimenticare le mazzate prese, Pes si ricorda che all'entrata del livello qualcuno ha lanciato una palla di fuoco, e, cosa più importante, uno che tira le palle di fuoco tende molto ad andare in giro con un gruppo simile a quello che ci ha appena attaccato; quindi "azione preparata, se percepisco un incantatore o presunto tale, faccio una carica parziale" (azione preparata in rima).

Improvvisamente appare una tigre mannara, armata di spadone a due mani, che dà una randellata paurosa a Velther. O meglio, appare per un istante e poi scompare subito dopo aver dato la botta al mezzo-drago (non è più un discepolo del drago, è un mezzo-drago vero e proprio in quanto ha raggiunto il 10° livello della Classe di Prestigio). A questo punto le orecchie bioniche del mio nano sentono qualcuno che si muove a circa 15 metri da me... carico. E prendo una creatura invisibile che stava tentando di spostarsi sulla fascia. Questa incassa e poi si porta ad un lato della stanza.

E ora viene il bello. Il mezzorco soccombe sotto i colpi di Gawar e Milo, la tigre resiste agli attacchi di Razim e Velther e... la creatura invisibile lancia un esilarante "Spruzzo Prismatico" che provoca un dolore indicibile a tutto il party, tranne che a Pessulum che si trovava fuori dal raggio dell'incantesimo. Quello che comunque ha rischiato di più è stato Milo, che stava per utilizzare un divertentissimo "spostamento planare" in un piano a caso... Ma il nostro Halfling non se la prende, dopo che il nano ha tirato altre due mazzate al mago, arriva lui e lo finisce a pugnalate.

In compenso ci pensa la tigre mannara a fare danno: infatti arretra, tira fuori una bacchetta e... una cupola di oscurità la circonda improvvisamente. Poi, dato che gli avanza del tempo (grazie all'incantesimo "velocità") prende Razim e lo sega in varie parti, riducendolo in fin di vita. Il party (che ha preso lo spruzzo prismatico in pieno) si reca in massa da Mephisto per essere curato e Pessulum, che non ha nulla da fare, carica all'interno della cupola di oscurità prendendo in pieno il povero tigrotto e facendogli esalare l'ultimo respiro. Poi dato che è buio e non si vede nulla, per puro sbaglio, l'ascia del nano va a colpire Razim (con danni debilitanti) che si trovava appunto nella "zona di buio"... cose che succedono: non si vedeva niente!

Abbiamo quasi finito di ripulire questo livello, dove saranno i tesori assurdi tanto decantati dalle leggende? E soprattutto, dove cazzo è l'uscita? E ancora, cosa voleva quel nano illusorio all'entrata? E perché ho l'impressione che quando usciamo da qui dentro siamo di livello epico? Alla prossima puntata, miei fidati lettori!

## Capitolo quattordicesimo

### Il patto coi demoni

Dopo le varie peripezie il nostro amato party si trova oramai al secondo livello della torre di Durlag e si accinge a scendere al terzo. L'unico incontro degno di nota prima di scendere le scale è un gigante delle tempeste incastrato in un corridoio: noi giriamo l'angolo e ci ritroviamo davanti la testa del gigante... (M = Mephisto G = Gigante)

M – Salve...

G – Salve, sono incastrato da giorni: non mangio non bevo, sono allo stremo delle for...

M – Fermi!

G – Dicevo vi sarei molto grato se...

Mephisto casta transizione eterea e toglie il gigante dalla scomoderrima posizione. Il gigante ringrazia sentitamente (e te credo povera bestia, era lì da una settimana) e risponde a un sacco di domande delle quali non ricordo nemmeno vagamente l'argomento, in quanto il mio nano era intento a borbottare che un gigante più facile da ammazzare di questo qui non lo avremmo più trovato...

Ci accingiamo quindi a scendere al terzo livello della torre.

Per corriamo le scale che portano verso il basso con la rassegnazione nel cuore (ma soprattutto negli occhi del master), quando succede una cosa strana, ne esplicherò svolgimento e conseguenze.

Le armature della velocità di Gawar e Velther perdono il loro potere.

Come reazione a questo evento sono comparsi 5 rappresentanti del S.M.R. (Sindacati Mostri dei Reami) con aria entusiasta e hanno stappato 19 bottiglie di champagne Dom Perignon del '23 Limited Edition urlando come forsennati “E ALLORAAAAAAAAAAAAA, MA VIENIIIIIIIIIIIIIIIIII” e hanno poi intonato un canto da stadio “FORZA CARROTS DAI NOI NON TI LASCEREMO MAI...”

Dopo questo breve “excursus” (minchia, a forza di scrivere sto diventando intellettuale) i nostri eroi si fermano in una grande stanza, la prima del terzo livello. Ostentando la mitica formazione 3-3 (Velther, Pessulum e Gawar davanti e dietro tutti quanti) si trovano davanti due creature dall’aspetto demoniaco e un umanoide in armatura chiodata che bloccano loro il passo. Mephisto (oramai il P.R., dovrebbe prendere la CDP a breve...) avanza di fronte al gruppo e chiede:

“Possiamo passare?”

“No”

“Sicuro?”

L’umanoide che ha parlato assume un’espressione preoccupata, e i due demoni piumati al suo fianco si fanno avanti per proteggerlo. Pessulum e Gawar si fanno avanti ai fianchi di Mephisto, facendo il verso ai demoni (sono Vrock, li avevamo già incontrati molto tempo prima). Dopo pochi attimi ci accorgiamo che l’umanoide (subito soprannominato “Il Guardia di Porta”) riceve un messaggio, presumibilmente telepatico, che dice che ci deve far passare senza farci del male; secondo me però il messaggio doveva arrivare a noi, di passare senza fargli del male, ma va bene lo stesso...

“La prescelta dell’Oscuro Signore ha detto di lasciarvi transitare, prego...”

Al che si scatena una gara di prese per il culo ai Vrock, che già fremevano per la battaglia.

Pessulum, goliardico come al solito, mostra le sue naniche chiappe ai demoni

dicendo “Ciao sono culo...”

Milo gesticola alzando le braccia e facendo gesti che non hanno bisogno di essere tradotti in abissale...

Ma non c'è niente da fare, non ci attaccano...

Sconsolati passiamo oltre il posto di guardia e ci addentriamo.

Appena passiamo il posto di guardia sentiamo degli strani gemiti provenire da nord-est; alla domanda “che tipo di gemiti?” il DM ha risposto “C'è una che sta godendo in maniera inenarrabile” e tutti in coro “Ma che bella torre! Siamo sicuri che vogliamo uscire?”. Proseguiamo per il corridoio ed entriamo in una stanza dove degli uomini-scarafaggio stanno lavorando ad un portale finemente decorato. Notiamo anche una marea di strani simboli tutti uguali che rappresentano una mano con sei dita. Il nano saluta gli insettoni con un “Buongiorno” ed essi rispondono con dei gesti che ricordano molto i segnali del baseball di “Una pallottola spuntata”. Visto che non c'è verso di attaccar briga nemmeno qui proseguiamo oltre e varchiamo la soglia di una stanza dove sembra si stia svolgendo uno strano rituale. Ci sono 2 Lamie accuciate ai lati di un altare, e vicino ad esso, due donne bellissime e un'altra lamia, tutte e tre incappucciate (come fate a vedere che sono bellissime se sono incappucciate? nella schiena della tunica hanno scritto “Carisma 28”). Il gruppo entra nel tempio silenziosamente e in fila indiana, mentre Mephisto dice “ecco alla vostra destra potete ammirare un affresco del '400 con sottotitoli in abissale ...”, quando...

PROOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOT

Mephisto “Cazzo Pes ma cos'hai mangiato?!?!?”

Milo “Pes, porca troia, ma cos'è sta roba?!?!? No, no, non voglio saperlo...”

Razim “Dio che schifo...”

Pessulum “...”

Il rito viene bruscamente interrotto e le sacerdotesse si voltano verso di noi.

“Vi stavamo aspettando!” dice una. E ti pareva. “Alcuni di voi hanno attirato l’attenzione del Signore Oscuro, del quale io sono la prescelta, abbiamo un accordo da proporvi” dice la sacerdotessa al centro (nota bene che il Signore Oscuro sarà anche oscuro, ma mi sa che accende la luce quando deve scegliere le sacerdotesse...). Mephisto già si incupisce, conscio della nostra nulla resistenza di fronte alle tentazioni.

“Noi possiamo darvi ciò per cui siete venuti qui nella torre, oggetti magici potentissimi...”

“Dove devo firmare?” chiede Milo.

L’Halfling viene arruolato seduta stante e riceve in cambio un anello dell’invisibilità permanente.

Io sto discutendo con Mephisto e Razim sul da farsi, quando la sacerdotessa dice, rivolgendosi a Gawar:

“So che ti piace combattere, io ti offro una guerra senza fine...”

“Io devo firmare sotto Milo?” chiede Pessulum.

Dopo una serie di contrattazioni avviene quanto segue:

In cambio di un favore futuro i nostri eroi ricevono dei premi immediati e cioè:

Milo: anello dell’invisibilità permanente e un altro oggetto ancora non rivelato, patto accettato senza riserve

Pessulum: ascia absurda Vorpel in adamantio che, oltre al Vorpel, permette anche di ritirare gli ‘1’, però con riserva. Nel senso che se in ogni momento il nano fosse costretto a fare una cosa che non gli andasse a genio, avrebbe restituito l’ascia e amici come prima.

Mephisto e Razim: rifiuto categorico.

Velther e Gawar: ancora indecisi.

Il party esce allora dalla stanza, e PROOOOOOOOOOOOOT.

Mephisto – “Basta, Pes, per favore... Ma che puzza...”

Pessulum – “Oramai la uso come forma di saluto per le sacerdotesse...”

Esplorando il livello scopriamo alcune stanze con delle larve e l'entrata del piano inferiore nel quale, a detta della sacerdotessa, ci sono alcune creature molto ostili... Prima di avventurarci di sotto però facciamo una gita turistica nel livello attuale e scopriamo, in una cella, due creature celestiali. Mephisto ne guarisce una che sembrava avvelenata e mentre Pessulum si avvicina alla porta della prigione, l'ascia che gli è stata data comincia a grondare sangue. Il nano decide subito che il prezzo per quell'oggetto sarà fin troppo alto e decide di riportare subito l'arma alle sacerdotesse e annullare il patto. Fatto ciò il gruppo si dirige al piano inferiore, pronto ad affrontare una nuova battaglia.

Cosa ci facevano i demoni nella torre? Perché il DM ha comprato il Book of the Vile Darkness? Perché, sempre il DM, stava sfogliando con un sorrisino ironico il Manuale dei Piani? Che sorta di patto avrà sottoscritto Milo? Lo scopriremo nelle prossime puntate, ma se avete fretta, potete sempre chiederlo al Carrots...

A presto, cari lettori!

## Capitolo quindicesimo

### Alleanze pericolose

Avevamo lasciato i nostri eroi alla soglia del livello inferiore della torre. A fare la guardia alle scale che conducono giù ci sono due Vrock e, ad ulteriore protezione, un muro di fiamme. Oramai completamente galvanizzati dalla presenza di creature ostili (abbiamo sempre avuto un debole per le creature ostili...) al piano inferiore il party oltrepassa a gran velocità le guardie e la protezione magica, percorre il passaggio e si ritrova in un'ampia stanza con una sola uscita... ("siete in una stanza con una sola uscita a Nord, andate a Nord? Sì andate a Nord..." Il bello del gioco di ruolo è che puoi fare quello che vuoi, dicevano...).

Subito dopo aver sceso le scale alcuni membri del party hanno la classica 'Fulminazione da GDR', ovvero una rivelazione tanto chiara quanto improvvisa su un argomento che il PG non ha mai trattato nemmeno per corrispondenza (rientra in questa categoria l'immediato bisogno di dormire nei dungeon, repentine deviazioni agli incroci, la scelta di attaccare o meno un nemico e tutto ciò che può essere attribuito ad una non ben definibile entità esterna). Le rivelazioni (ognuno le vede come può, secondo me sono apparizioni tipo la Madonna di Fatima...) dicono quanto segue: dato che Velther e Gawar alla fine hanno accettato il patto con i diavoli, hanno ricevuto in cambio: il mezzo-drago un falchion enorme-infuocato-esplosione di fiamme-affilato e "l'essere più pericoloso del Fareun" (si narra che una volta un Tarrasque abbia pestato un piede a Gawar il quale ha guardato minaccioso la bestia, e questa abbia chiesto scusa... .. Se avete creduto a quello che ho appena scritto mandatemi una mail che vi rispondo coprendovi di infamate) uno spadone +3 circa (nel senso che non me lo ricordo) anatema dei demoni, legale. UHUH che po' po' di armettine! Gawar ha intrapreso immediatamente un perverso gioco erotico con lo spadone nuovo...

Dopo la "Fulminazione" percepiamo, nella stanza dove siamo a cazzeggiare, i due Beta-Tester delle nuove armi in dotazione ai membri del party. È infatti uso e costume che, ad ogni nuova arma acquisita, il DM metta sul campo alcuni

esseri atti a subire in tutto e per tutto le nuove capacità offensive del gruppo, con somma gioia delle creature, che vengono dette infatti “Le Prescelte”. In questo caso trattasi di due Diavoli della Fossa, invisibili, ma molto propensi a essere gonfiati come cotechini dal nostro gruppo di pazzi violenti. La prima serie di attacchi del party va a vuoto, molto a causa dell’invisibilità dei mostri, che con una indifferenza che solo i Diavoli posseggono sparano due bei ‘Sciami di Meteore’ nei denti rispettivamente di Velther e Pessulum. Qualunque giocatore sa quanto doloroso e letale sia questo incantesimo, ne esplicherò gli effetti in breve: chi è al centro dell’esplosione (Pessulum e Velther) prende 24d6 di danni senza Tiro Salvezza, gli altri (tutti tranne Mephisto che era a preparare i ravioli 30 metri più indietro) prendono 6d6 per ogni Meteora che li investe. Insomma, una volta diradato il fumo, Velther non stava più tanto bene, Pessulum ha detto a Milo di spegnere la stufa, e in generale la situazione non era proprio bellissima. Ma al turno successivo succede una cosa che ha dell’incredibile: Mephisto si toglie il grembiolino da cuoco sbuffando (i ravioli stavano venendo particolarmente bene...) e casta un “Dissolvi Magia” sui Diavoli. Immediatamente uno dei due riappare, ma sfido chiunque dei presenti ad affermare di averlo visto vivo: il fortunello aveva davanti Pessulum e Gawar che lo stavano guardando con un sorriso sospetto... l’altro perisce sotto i colpi di Velther, Milo e Razim, mentre Mephisto va a finire i ravioli.

Il gruppo prosegue nella torre ignorando un “pozza color pesca metallico”, e si addentra in un corridoio buio. Come in ogni corridoio che si rispetti, c’è un guardiano, che si avvicina in maniera mooolto meccanica... Un costrutto di enormi proporzioni sta avanzando in maniera ostile (eheheh) verso di noi. Lo carichiamo. Dopo un round di randellate (ognuno di noi aveva tirato almeno un colpo alla gigantesca creatura), ci rendiamo conto che TUTTE le nostre armi sono inefficaci. Lungi da noi il perdersi d’animo. Gettiamo a terra tutte le armi in nostro possesso, Mephisto evoca un bell’elementale del fuoco Anziano (gli elementali anziani differiscono da quelli normali perché quando vengono evocati compaiono con un mazzo di carte da briscola) e cominciamo a corcare di cazzotti dietro le orecchie il povero costrutto che, dopo aver accennato una timida reazione, perisce miseramente. Lo “spirito” del costrutto, colpito (molto colpito...) dal fatto che lo abbiamo seccato in maniera “leale”, concede un DESIDERIO (!!!) a colui che ha dato il colpo di grazia. Chi ha dato il colpo di grazia? Indovinate: è alto un metro e un cazzo, ha un’ascia enorme e una barba lungherrima. Ho goduto come un suino... Mi sono inoltre trovato nella situazione di dover scegliere il Desiderio e, dopo aver scartato un “potenziamento” della mia ascia (l’incantesimo è molto limitato in questa

categoria), mi son preso un bel +1 a Costituzione. Ora voi tenete conto che appena passo di livello (mi mancano circa 1000 PE) ho l'incremento di caratteristica... il che significa un boost di PF veramente indegno...

Ma torniamo alla nostra interessante storiellina. Proseguiamo nella torre (che improvvisamente è diventata senza bivi e senza incroci) e ci troviamo di fronte ad una ampia entrata di una caverna, sorvegliata da due guardie Drow che, per loro fortuna, non si dimostrano ostili nei nostri confronti (solo nei confronti di Razim, ma questo non può che farci piacere). Ci lasciano entrare quindi nell'accampamento di elfi oscuri dove sembra che sia in atto una continua guerra con i demoni del "piano di sopra". Veniamo avvicinati da molti Drow che desidererebbero comprare Razim. Anche a tranci. Nonostante i molteplici tentativi di Pessulum, Razim insiste a dire che non si sentirebbe a proprio agio, come cotoletta. Un elfo oscuro zoppo attira la nostra attenzione, e ci fa cenno che ci vuole parlare; ci chiede un po' di cosette, poi ci spiega che i demoni del piano di sopra posseggono della "larve" che interessano molto alla comunità Drow, e ci promette un lussuoso compenso in cambio di informazioni su dove e come sono custodite le larve. Razim non ha diritto di parola, Mephisto se ne sbatte, Milo, Gawar e Velther sono legati da contratto con i demoni... Pessulum no. Il nano descrive minuziosamente al Drow quello che ho visto, fin nei minimi particolari. Alla fine del resoconto l'elfo oscuro è estremamente soddisfatto, e offre una ricompensa davvero principesca al mio nano: ascia +3 sacra-caotica-folgorante. Direi che ho fatto serata... 1 punto COS e un'ascia che definirei "Che armettina sfiziosa!".

È a questo punto che squilla il cellulare di Velther... i demoni convocano i loro nuovi "armigeri" al piano superiore per affidar loro alcune missioni (anche se ancora non ben definite). Quindi tutto il party va al piano superiore, si fa una bella dormitina... ma durante la notte i Drow attaccano i demoni per prendersi le larve, venendo però massacrati senza pietà. Velther e gli altri messi sotto contratto non intervengono, non ce n'era bisogno. Al mattino, mentre Milo, Gawar e Velther sono a definire per bene la missione che dovranno compiere, Pessulum, Mephisto e Razim se ne vanno in giro per la "base" dei demoni, curiosando qua e là. Entrano in quello che sembra essere un laboratorio, dove un demone storpio e goffo sta raccogliendo le lacrime di una creatura celestiale, incatenata in mezzo alla stanza. Possiamo forse noi, eroi senza macchia, senza paura e senza buon senso, lasciare che si compia questo scempio? Giammai! Mephisto mi sussurra "io vado a liberarla, se il tizio qui fa qualcosa fermalo". Mephisto inizia a tirare un "Dissolvere Superiore", il demone zoppo dice,

muovendosi verso il chierico “Ehi tu! Cos...”. La testa del demone, ancor prima di finire la frase, rotola ai piedi di Mephisto. Quest’ultimo termina l’incantesimo, il celestiale si libera dalle catene ma sta succedendo qualcosa di strano: Razim si avvicina con un cartello in mano, dicendo “Ragazzi, guardate cosa ho trovato appeso alla porta...” sopra c’è scritto “NON TIRARE DISSOLVI MAGIE QUI DENTRO. MAI!!!”.

Nel laboratorio si scatena l’inferno (per forza, è la base dei demoni... AHAHAHAH come sono simpatico), allarme generale, tutti accorrono sul posto ma non trovano che un cadavere di demone decapitato. Nella stanza giungono anche Velther, Milo e Gawar, mentre le pareti del laboratorio tremano e spiriti maligni si aggirano per tutto il livello della torre. Ovviamente il mezzo-drago ha già capito chi sono i responsabili di tutto questo danno, ma non dice nulla (e meno male...). Nel frattempo Pessulum, Razim, Mephisto e il celestiale corrono a tutta birra verso il piano inferiore, uccidono i Vrock di guardia alle scale e scendono giù... I demoni sono furiosi per la distruzione del laboratorio e sono intenzionati a uccidere ad ogni costo i responsabili.

Cosa succederà adesso? Gawar, Velther e Milo aiuteranno i demoni a uccidere i propri compagni? La creatura celestiale ce la farà a fuggire dalla torre? E soprattutto, perché per una fottuta volta che il party si divide, io finisco con Razim? E perché se finisco con Razim c’è anche Mephisto che mi impedisce di menarlo? Il nostro DM smetterà di abusare di superalcolici?

Tutto questo, e molto altro, nel prossimo EPISODIO!

## Capitolo sedicesimo

### Le missioni

Bentornati alle strane avventure del nostro party. La divisione in due comparti ha procurato non poche grane al gruppo (ma soprattutto al DM), ma passiamo alla fredda cronaca degli eventi.

Il gruppo nano-chierico-elfo si trova al livello dei Drow, quest'ultimi sono un po' alterati a causa del fatto che sembra che "qualcuno" abbia fatto la spia sul loro attacco ai demoni, con il risultato di un fallimento completo. Ovviamente prendono tre (quattro contando il celestiale) volontari e li adibiscono a colpevoli senza processo. I poveri Drow non hanno calcolato quanto pericoloso sia dimostrarsi ostili nei nostri confronti; perciò, in segno di somma pacatezza e comprensione verso il prossimo, li sterminiamo e prendiamo effettivo possesso del livello della torre: il Carrots ha telefonato alla Wizard e ha detto che non c'è più un "livello dei Drow" nella Torre di Durlag ma c'è "un livello posseduto da un nano, un chierico e un elfo"... Dopo di ciò il celestiale decide che non è più il caso di darci una mano e si dilegua. I tre "eroi" decidono allora di scendere al livello ancora inferiore, dove si imbattono nella visione del nano che era all'entrata, il quale si complimenta con loro e reca in dono un martello ABSEURD che, a detta di Pes, "uccide i draghi come se fossero goblin". Dopo i primi 2 minuti di smarrimento (nessuno dei 3 sa usare quest'arma) Mephisto si "sacrifica" e decide che sarà lui il portatore del "Dragon Slayer".

Nel frattempo gli altri tre esseri vengono condotti dai demoni su un vascello planare tramite cordata (nel senso che per non farli precipitare nel vuoto li hanno legati con una corda e portati a bordo). Sulla nave i tre ricevono il briefing delle loro missioni: Milo ha il compito di infiltrarsi in un palazzo molto ben sorvegliato e aprire alcune gabbie contenenti le oramai celeberrime larve, mentre Velther e Gawar dovranno agire come forza di supporto in una immensa battaglia. Solo dopo i demoni spiegheranno che la dicitura "forze di supporto" significa "Velther & Gawar V. S. Resto dei Nove Inferi". Partiamo da Milo.

Il nostro halfling viene teletrasportato in un palazzo tetro ed oscuro, con trappole



## Capitolo diciassettesimo

### Ritorno a Soubar

Orbene... se avete seguito tutte le nostre avventure saprete di certo che abbiamo lasciato qualcosina in sospeso... stiamo pian piano ritornando nella retta via, ma non voglio anticiparvi nulla, VIA ALLA NARRAZIONE!

Avevamo lasciato il nostro gruppo diviso in due parti: Velther, Gawar e Milo da una parte (ma molto da una parte, su un altro piano...) e Mephisto, Razim e Pessulum dall'altra.

Quest'ultimi si trovano adesso in un piano della torre di Durlag, una volta appartenuto ai drow, inspiegabilmente estinti in questa zona.

Mephisto guarda Pessulum dicendo: "Mi è venuta un'idea..."

Pessulum "Sarebbe?"

Mephisto "Se abbiamo fatto fuori senza fatica i drow di questo livello, potremmo andare di sopra."

Pessulum era già partito a passo di carica in direzione del piano superiore. Il menù del Ristorante "Chez Mephisto" (5 stelle nella guida Michelin) oggi propone:

- Vrock in umido con contorno di melanzane infernali.
- Pasticcio di Sacerdotesse Gratinate.
- Tagliatelle al Sugo di Diavolo della Fossa.

Delle squisitezze insomma...

Concludendo i tre, dopo aver estinto ogni forma di vita anche a questo livello della torre, sigillano il portale, mettono nella stanza dove è il portale un cartello

con scritto “NON TIRARE DISSOLVI MAGIE QUI DENTRO. MAI!!!” (ehh che senso dell’umorismo che abbiamo...), ed escono dalla torre (possono farlo grazie alla spirito del nano che ha donato a Mephisto il Dragon Slayer).

Nel frattempo gli altri tre membri del party vengono recuperati dal luogo della loro missione e riportati sul vascello. Qui le armature (quelle fuse addosso) di Velther e Gawar vengono rimosse perché “hanno qualche effetto collaterale alla lunga...”, poi viene chiesto ai tre dove vogliono essere teletrasportati. Ci ritroviamo tutti insieme davanti alla Torre di Durlag. Il Party si è riunito!!!! ALEEEE OOH OOH ALEEEE OOH OOH!!!!!! Folla in delirio, cani e gatti che dormono assieme, masse isteriche, esplosioni verdi, gente che entra ed esce volando... (questa è una doppia citazione intrecciata, per veri professionisti).

I membri del party si guardano l’un l’altro: è la prima volta che si ritrovano dopo la separazione. E cosa c’è di meglio, per festeggiare la ritrovata coesione, che andare a cercare un Dracolich per fargli un bel riadattamento anale (ovverosia a fargli un culo veramente enorme)?

Velther protesta: deve fare shopping. Ma non c’è problema: basta passare... AL DUTY FREE!!!! TUTTI A BORDO!!!! Quanto tempo è passato dall’ultimo volo? Non me lo ricordo nemmeno... mentre il party sale le scalette dell’aereo della Mephisto Airlines una lacrima scende sulle guance dei giocatori. Il comandante, la voce rotta dall’emozione, dice al microfono: “Benvenuti a bordo del volo MHA 2344. Viaggeremo ad una velocità ASSURDA fino all’aeroporto “Storm Silverhand” di Baldur’s Gate da dove, dopo un breve scalo, ripartiremo subito alla volta di Soubar. Il comandante Mephisto vi augura un buon viaggio e vi ricorda che è vietato castare DISSOLVI MAGIE durante il volo.”

Arriviamo a Soubar.

A Soubar troviamo una folla. Pietrificata. Sembra che tutti gli abitanti di questo ridente paesello (che cazzo c’avrà da ridere...) siano “rimasti di sasso” (ma sono davvero un umorista AHAH) in seguito a qualche strana malattia. Deduciamo ciò dal fatto che quasi tutte le vittime sono pietrificate in posizioni di estrema “stanchezza”, come appoggiati ad un muro o addirittura sdraiati. Mephisto riporta alla stato originario un villaggista... un villaggiano... un villaggiante... uno di quelli pietrificati, ma costui rimane morto anche sotto forma di uomo normale: OHIBO’! Le nostre possibilità di reperire informazioni su ciò che è

successo si assottigliano drammaticamente ma... per fortuna c'è RAZIM!

“Ehi ragazzi! Io c'ho PARLARE CON I VEGETALI!” (incantesimo lanciato una sola volta nella storia del D&D: quando Gary Gygax stava cuocendo delle patatine fritte e lo usò per chieder loro “siete cotte dentro?”)

Razim lancia l'incantesimo e il nostro PREPARATISSIMO DM si appresta a rispondere alle domande.

DM – Salve, sono un sedano.

Razim – AH, e cominciamo bene, non c'è nessun'altra pianta nei dintorni?

Alla fine un pioppo ci rivela che ci sono stati dei movimenti strani al cimitero, e ci dice di andare a vedere lì. Ovviamente noi andiamo al cimitero e... non c'è un cazzo.

DM – Ragazzi, scusate ho sbagliato, non vi dovevo mandare al cimitero...

Pessulum – Carrots non ti preoccupare non è colpa tua: è il pioppo che dice cazzate: mai fidarsi dei pioppi!

Ci rechiamo allora, direzionati stavolta da una sequoia, al Sanatorium della città. Se vi state chiedendo cos'è un Sanatorium NON contattate il Carrots: non lo sa nemmeno lui. Mentre ci avviciniamo notiamo quattro Gargoyle davanti alla porta della costruzione, che si auto-disintegrano sulla fiducia (il DM ha buttato un occhio al Manuale dei Mostri e poi ha detto: “i Gargoyle esplodono”, praticamente ha solo anticipato i tempi di due o tre rounds). Dentro il Sanatorium troviamo degli scritti dove è spiegato che i chierici della città stavano provando a trovare una cura per la malattia di Soubar, e che molta gente del villaggio è scappata...

Cosa è successo a Soubar? Una strana maledizione ha colpito il villaggio vicino alla Foresta dei Dragoni? E soprattutto, perché se noi cercavamo un Dracolich ci troviamo di fronte ad una “pestilenza pietrificante”? Questo e altro nella prossima puntata!!! BUON NANO A TUTTI!

## Capitolo diciottesimo

### Il pietrificatore

Destino strano quello degli avventurieri: cerchi un dracolich e trovi un villaggio pietrificato. È un po' come quando vai a fare la spesa per comprare una mela e torni con una cassa di birra... Comunque, come si suol dire, sia fatta la volontà del Master e che Moradin ce la mandi bona (e senza mutande come dice sempre Luc).

Eravamo rimasti nel Sanatorium, un luogo che praticamente è presente solo a Soubar, dove, dopo attente ricerche abbiamo scoperto che i chierici locali, seguaci di Silvanus, stavano tentando di trovare una cura per la pietrificazione dilagante. Il DM ci ricorda gentilmente che le persone pietrificate erano tristi:

“Cioè se le aveva pietrificate un basilisco erano morte così (fa il gesto di coprirsi gli occhi) oppure così (spalanca la bocca e indica con il dito) oppure così (alza il dito medio della mano)”.

Esploriamo il piano terra e il primo piano senza trovare tracce inerenti alla nostra cerca, quando il DM ci annuncia che c'è “Il Basement”. Non cantina. Né seminterrato, piano inferiore, dungeon... NO! “Il Basement”. Entriamo quatti quatti (AHAHAH) nel basement e facciamo una rapida perquisita, che ci fa giungere alla conclusione che siamo praticamente in una dispensa. Il mio infallibile fiuto nanico per le lavorazioni in pietra mi fa anche notare un'apertura in una parete del diametro di circa 12 metri. Analisi dell'apertura:

Pes – Cerco di capire se è una galleria artificiale, oppure se è stata scavata...

DM – Ah perché se è stata scavata ci sono dei sostegni...

Pes – Se l'ha scavata un vermeiena non ci sono i sostegni ma è artificiale lo

stesso...

Mephisto – Ma un vermeiena cosa fa, prima scava e poi... IHIIH... ride?

DM – (ignorando Mephisto) sembra che la caverna sia naturale ma l'apertura sia stata fatta artificialmente.

Pes – Ah, dei fenomeni dell'architettura! Dove facciamo il Sanatorium... QUI! Appena sopra a questa caverna millenaria che collega direttamente con l'Underdark... così se vengono su una o due migliaia di Drow li curiamo, prima che devastino il villaggio e tutte le terre circostanti...

Vista la miriade di opzioni che ci si presentano di fronte decidiamo di entrare nell'apertura.

Piccolo Excursus:

Senza che nessuno chieda nulla Luc dice:

Luc – “Ragazzi ma noi il tesoro dove lo teniamo?”

Tutti – “Perché?!?!”

Luc – “Perché abbiamo i tesori di 6 mesi fa, Pes, li tieni a bagnomaria nella birra del Barilotto Dimensionale?”

Pes – “Sì, dai dopo facciamo i conti, adesso andiamo a piegare il pietrificatore...”

DM – “Vi offro la cifra forfettaria di 200mila monete d'oro”

Luc – “NO, abbiamo di più di 200mila monete d'oro”

DM – “Guarda che sono tante...”

Luc – “Ho detto no!”

Party – “Luc, magari prendiamo le 200mila e non...”

Luc – “Ragazzi ho detto NO!”

Dopo la vendita di tutto abbiamo ricavato 260mila monete d’oro circa. Luc è stato eletto Ministro delle Finanze, ma soprattutto del Tesoro, e adesso è rinomato come “Il Valutatore Supremo”.

Fine Excursus.

Appena varchiamo la soglia dell’apertura notiamo 4 barili, di cui 1 sfasciato e 3 pieni, 2 di birra e uno di vino. Il celeberrimo Barile Divino, artefatto antichissimo le cui origini si perdono nella notte dei tempi. Sembra che qualcuno abbia afferrato e polverizzato il barile distrutto, bevendo la birra all’interno; per non essere da meno Pessulum erompe in una poderosa testata che sfonda la parte superiore del barile e, senza nemmeno rialzare la testa, ne prosciuga il contenuto, per poi prodursi in un rutto epocale che, oltre a far tremare le pareti della caverna, manda totalmente a puttane il fattore sorpresa, ammesso che ce ne fosse mai stato uno. Proseguiamo nel tunnel e giungiamo in vista di due loschi figure: uno scheletro alto poco meno di 3 metri con le ossa ricoperte di pietra, e un tizio incappucciato al suo fianco, con delle ali di pietra che gli spuntano da sotto il mantello.

Pes – “Ma... è un gargoyle!!!”

Luc – “E perché non esplode?”

Pes – “Andiamo a chiederglielo”

Iniziativa. Gawar carica e ferisce il golem, buttandolo a terra. Pes carica e rincara la dose, il golem, seppure costruito e quindi poco sensibile per natura, inizia a desiderare di essere da un’altra parte. In breve il party si fionda addosso allo scheletrone che, alla sua morte (molto prematura e rapida a dire il vero) si trasforma in un bacarozzo. Il bacarozzo esce dal golem giusto in tempo per beccarsi un full attack nanico con il “Fulmine di Moradin” (nuovo nomignolo della mia Ascia +3 Sacra Caotica Folgorante) e altre due o tre mazzate dai vari altri membri del party. Praticamente in 3 rounds abbiamo polverizzato tutto.

Pes – “Ragazzi stiamo attenti che ora arriva qualcos’altro...”

DM – “...”

Pes – “Perché c’è qualcos’altro vero?”

DM – “...”

Pes – “Ok, andiamo a vendere i tesori...”

DM – “Voi ovviamente avete capito come mai il villaggio è stato pietrificato vero?”

Pes – \*Si volta verso il focolare\*

Eddy – \*Fissa il DM con aria interrogativa\*

Parrots – \*Va a prendere la Coca-Cola\*

Luc – \*Conta il tesoro\*

Tix – \*Fa finta di leggere la propria scheda\*

Potter – “Quale villaggio?”

Tutto normale. Il buon DM ci spiega allora che i 2 o 3 TS Tempra che ci ha fatto fare mentre combattevamo (che io non ho notato in quanto al primo ho fatto 1 e l’ho superato ugualmente, e di conseguenza me ne sono sbattuto le palle) erano perché la vicinanza dello scheletrone (pompato dal bacarozzo) provocava una perdita di un punto Costituzione per ogni TS fallito, fino a diventare di pietra con Costituzione 0. Questo spiega perché se Mephisto spietrificava il poveretto, poi costui risultava morto, e spiega anche perché tutti morivano tristi. D’altronde, è noto, i villaggianti sono sempre “i troppo costituiti”.

“Ok, andiamo a cercare un Arpista, così lo informiamo di quello che è successo e poi andiamo a far visita all’ingegner dracolich”, dico io. Peccato che la vita si sia praticamente estinta nel raggio di qualche chilometro e quindi ci tocca viaggiare quattro giorni per arrivare ad una città tutta figa, tutta gne gne, sono tutti grossi loro... una città Legale Buona. Quando siamo a circa mezza giornata di cammino dalla città cominciano a comparire piccole pattuglie di guardie organizzatissime, che controllano i viandanti, anche perché siamo praticamente a 20 km da Darkhold, sede di quei burloni degli Zentharim.

Guardie – “Hey voi” (indicano Milo, Velther e Gawar, caotici neutrali, si vede dalla faccia che sono casinisti)

I 3 – “Siiii?”

Guardie – “Vedete di rigare dritto.”

Milo – “Lo dicevano anche a Maradona...”

Pes – “Senta, guardia, non è che ci potrebbe scortare fino alla città?”

Party+DM – \*TUTTI BASITI\*

Pes – “Sa siamo stanchi e indifesi, noi 6 poveri viandantMPFFH.. viaAAA VIAHAHAHAHAHA” non ce l’ho fatta, sono scoppiato a ridere.

DM – Ok. Alla porta della città c’è un metal detector. Comincia a suonare quando siete a 20 km di distanza. Appena uno di voi prova a passarci vicino comincia ad uscire un fumo sospetto e poi esplose.

Entriamo nella città e ci dirigiamo a fare i nostri begli affarucci, tutti tranne Mephisto che aggancia un agente Arpista, Driade, di livello 0, ma con un gustosissimo Carisma 24. Milo alla bottega, con Pes e gli altri:

Milo – “Allora devo vendere un’Ascia dei Venti...”

Pes – “Ma non l’avevi rimessa nella tomba dei nani??!?!?”

DM – “OH MERDA...”

Milo – “Ma non ce la dovevi rimettere tu?”

Pes – “MA... MA SEI UN... UN... UN LADRO!”

Milo – “Con un livello da barbaro”

Pes – “Beh oramai vendila...”

Bilancio finale: 260mila monete d’oro, praticamente abbiamo prosciugato la

moneta corrente della città: per comprarti un pezzo di pane lo devi barattare con un pugnale +4, per comprarti un cavallo ti serve almeno una full plate +5 della Fortificazione Pesante. Se devi comprare casa ti costa meno una Fortezza Istantanea di Daern (che insieme all'Apparato di Kwalish formano la coppia di oggetti magici più belli e inutili di tutto il D&D).

Nel frattempo Mephisto con la driade:

Driade – “Agli ordini”

Mephisto – “Volevamo informarvi che la cittadina di Soubar... (e spiega del pietrificatore)”

Driade – “E chi è stato a compiere un simile misfatto?!?!”

Mephisto – “Un imbecille che è durato 18 secondi.”

Driade – “E chi lo ha sconfitto così rapidamente?”

Mephisto – “Il mio esercito” (!)

Driade – “Hai un esercito?”

Mephisto – “Sì, in battaglia fa i cazzi suoi, però funziona.”

Driade – \*espressione incredula\* “allora avvertirò subito Bastone Nero...”

Luc – “Noto pornoattore Arpista...”

Driade – “E adesso cosa farete tu e il tuo esercito?”

Mephisto – “Andiamo a picchiare un Dracolich, saranno sei mesi che ci proviamo”

Driade – “AAAAH il temibile Ossaverdi!!!”

Mephisto – “Ah sì?!? Si chiama così?”

Driade – “...”

La serata si conclude con l'acquisto dei più svariati oggetti magici e con il DM

che gioca a ISS PRO 3 sul suo portatile.

Lo prenderemo il Dracolich stavolta ?!?! Oppure mentre andiamo a trovarlo ci capiterà l'ennesima epidemia/disgrazia/torto da vendicare/giustizia da ripristinare/cazzotti/sputacchi/manate? E soprattutto, meno male che i dracolich sono non-morti, perché se era un drago normale era morto di vecchiaia...  
L'esercito di Mephisto (???) vi dà l'appuntamento al prossimo episodio, buon nano a tutti!

## Capitolo diciannovesimo

### Il dracolich

Incredibile! Inenarrabile! Assurdo! Dopo ere passate a cazzeggiare per il Faerun siamo riusciti a compiere l'incompibile... ecco a voi come si è svolta la vicenda più sconvolgente, ma soprattutto più attesa, di tutta la nostra saga (uno spontaneo coro di "CHISSENEFREGA" si alza dalla folla)...

Eravamo rimasti alla città di Elturel (ma non sono affatto sicuro che sia questo il nome) dove abbiamo trascorso il capodanno. Sì perché (a nostra insaputa) il capodanno era alle porte e la prima parte della sessione si è dipanata sul come abbiamo trascorso le feste per l'anno nuovo.

Pes – Io ho passato la sera a bere birra.

Milo – Io ho passato la sera a derubare ubriachi.

DM – Pes, sei al verde.

Passati i festeggiamenti la prima cosa degna di nota che accade è che Don Mephisto prende il suo jet privato e decolla alla volta della Torre di Durlag, al fine di restituire il Dragon Hammer, arma a lui poco consona, con la seguente frase "Datela a qualcuno che lo merita più di me". Ho provato a inseguirlo a piedi ma era un po' più veloce di me e ho dovuto desistere. A questo punto ricompare la signorina driade arpista che si offre volontaria per accompagnarci alla tana del Dracolich e, in men che non si dica, ci troviamo in loco. Il viaggio è stato un po' più breve del previsto, eccone la cronaca:

DM – Dove andate adesso?

Party – Alla tana del Dracolich!!!!

DM – Ok siete davanti alla tana del Dracolich.

Meglio del teletrasporto.

Ci siamo tutti? Un nano, un halfling, un mezzodrago, un umano dall'espressione saggia, un umano dall'espressione... assente, un elfo... e un orso di 6 metri.

Pes – Cos'è quello?!?!?!?

Razim – Si chiama Dagor II è il mio animaletto.

Pes – Toglilo dal mio fianco... gli puzza l'alito.

Velther – Ma che vuoi sentire da laggiù, al massimo che gli puzzano i piedi, comunque te lo spiaccico.

Razim – Dai... ragazzi, il mio orsetto...

L'arpista si ricorda un improvviso impegno in un altro piano di esistenza e si dilegua a tempo di record. Siamo nel bel mezzo della Foresta dei Dragoni, di fronte ad un massiccio roccioso che presenta tre "entrate". La prima è ad altezza terra ed è accessibile tramite una rampa larga 3 metri, la seconda si trova a circa 9 metri di altezza e, come la terza che si trova a 18 metri in alto, non è accessibile tramite sentieri o simili. La cosa più saggia che ci viene in mente è mettere in azione il nostro mezzodrago a decollo verticale e fargli dare un'occhiata, ma poi, Milo, scaltro come una faina, ci fa notare che Velther non è proprio la definizione di "silenzioso" e che magari è meglio se mandiamo qualcuno altro, possibilmente alto circa un metro e soprattutto, invisibile. Perciò Manolo-Milo comincia la scalata della parete e in due balzi esplora entrambe le cavità superiori, rivelandoci che ci sono, in ognuna, una cumulo di pelli messi tipo "sedia" e che, con ogni probabilità, sono punti di osservazione. Soltanto che all'inizio non era chiaro quanto fosse grande la creatura che doveva sedere nei punti di avvistamento...

Milo – Quanto sono grandi questi posti fatti di pelli?

Dm – Bah, normali...

Mephisto – Sono per un culo di taglia grande o normale?

DM – Normale

Entriamo dalla rampa, non senza sospetti, in quanto un Dracolich in una rampa larga 3 metri, non ci passa nemmeno smontato (con i numerini sulle ossa per

ricordarsi come rimontarlo).

Milo entra, fa 3 passi e dice: “Ragazzi non si vede un cazzo”. Soluzione universale: freccia bengala, credo che un po’ tutti i party del mondo l’abbiano usata una volta, ma, per i profani, spiegherò in cosa consiste questo ritrovato della tecnologia.

Prendete una freccia.

Fatto?

Fatto.

Castate “Luce” sulla freccia.

Fatto?

Fatto.

Fate tirare la freccia all’elfo del vostro party.

Fatto?

Fatto.

Date un cazzotto fortissimo sulla testa dell’elfo perché ha tirato la freccia nell’unico punto della caverna dove non illumina un cazzo, poi spedite a calci a riprendere la freccia-bengala.

Fatto?

Fatto.

Ripetete queste due ultime azioni fino ad ottenere l’illuminazione desiderata.

Alla fine Razim lancia la freccia nel punto giusto, ma la visibilità rimane comunque insufficiente. Allora IO vengo promosso “Torchiere”, titolo ambitissimo dalla maggior parte di giocatori di D&D. Mi danno un sasso in mano, ci castano luce, e mi fanno camminare 3 metri dietro a Milo in esplorazione, un po’ il sogno di tutti i nani... La mia scurovisione scorge delle bruciature ai lati del tunnel, il nostro Trap-Detector trova un filo che fa cadere

fuochi dell'alchimista in testa ai fortunelli che passano di lì, e disinnesca il tutto senza problemi (anche se gli era venuta voglia di fare uno scherzone e camminare oltre il filo senza dire niente, che burlone!). Il tunnel porta in una enorme stanza ovale, vuota e con un'altra galleria uguale alla precedente nel lato opposto. Sempre in funzione di Torciere accompagno Milo dentro il secondo passaggio, mentre il party si ferma nella stanza, quando... BUMBUM SCRAAAAKKK SPPLASH!!! Il soffitto esplode e ci cadono addosso delle boccette d'acido con in allegato 4 pietre del tuono che avvertono eventuali nemici nel raggio di 5 chilometri che siamo arrivati. Il party guarda basito il ladro, che a sua volta guarda basito il DM che dice:

“Non so se avete notato che vi siete scordati di cercare trappole in questo punto.”

Scendiamo più in basso seguendo il tunnel ed entriamo in un'altra stanza, Milo mi fa cenno di fermarmi... il DM dice che ci sono 4 uomini lupo e 4 donne lupo acquattati alle pareti, pronti a farci una sorpresa. Milo li sgama (strano...) e chiede:

Milo – “Ma sono tutti e otto pronti a combattere?”

DM – “No, le donne no... in compenso a un uomo-lupo gli è entrato il porco addosso e sta incaprettando una donna-lupo, e quindi si considerano nella stessa casella, come se fossero in lotta”.

Milo – “No, mitico! Ne recluto una per il mio bordello, così se arriva un cliente che mi dice ‘Sono molto allupato’ gli rispondo ‘Ho quello che fa per lei!’”

Con questo pensiero in mente l'halfling si avvicina al lato dove ci sono 3 licantropi e li secca. Tutti. In un round. La cosa ganza è che non ha potuto fare il round di sorpresa perché lo hanno fiutato, e quindi si è dovuto limitare a vincere l'iniziativa. Una scena del tipo:

(L = Licantropo, numerati da 1 a 3):

L1 – “Ora gli facciamo un'imboscata...”

L2 – “Ma perché il nano s'è fermato?!?!”

L3 – “Sniff... Sniff... qua c'è qualco...”

L1+L2+L3 – “AAAAAAAARRRRRRRRRRGGGGGGHHHHH”

Tutti e 3 morti.

I licantropi che erano dall'altra parte caricano Milo alle spalle, stando ben attenti a non calpestare la mia area minacciata, ma lisciano. Ovviamente lisciano, con CA 42... Poi un PG esce dal party e carica loro, dando dimostrazione della definizione di “Morte Fulminea”. Certe volte mi vien voglia di fondare un comitato per questi poveri mostri che appaiono per nemmeno 6 secondi nella nostra saga e poi se ne vanno senza lasciar traccia... vabbè, proseguiamo.

Tramite una serie di porte segrete, muri illusori e porte illusorie (Luc dopo un po' è andato in confusione, capita...) giungiamo in una immensa caverna dove ci sono nell'ordine:

N°6 scheletri di lucertoloni di cui uno alato e due a fare l'idromassaggio in una vasca d'acido

N°2 colonne enormi

N°1 laghetto d'acido citato sopra

Individuiamo il lucertolone scheletrico alato come il Dracolich e ci accingiamo a rompergli le ossa (AHHAHAHA sono un genio della comicità...). La mia prima azione è farmi castare da Mephisto “Protezione dal Male” che, come è noto, protegge dagli attacchi di influenza mentale, questo per il bene del party... Dopo il primo round di “preparazione” succede una cosa assurda: dall'alto si sente mormorare qualcosa... un incantesimo! Una vera e propria massa enorme di insetti avvolge l'intera caverna in pochi istanti, rendendo impossibile lanciare incantesimi e riducendo la visibilità a 3m. Mephisto non l'ha presa bene...

Mephisto – “Io vado a casa”

Pessulum – “Dai... non fare così...”

Mephisto – “Che faccio, lo picchio?!?!”

Realizziamo che ci vorrebbero più di 2 round per far uscire il nostro amato chierico dalla nube e fargli castare un Dissolvi Magie, tra l'altro, di dubbia efficacia. Il DM fa un ghigno satanico. Velther, intanto, spicca il volo ed esce

dallo sciame verso l'alto per vedere chi è che fa questi simpatici scherzoni, mentre il party tutto si scervella per trovare una soluzione valida...

Pes – “DM, sembra di camminare sui biscotti?” (Cit.)

DM – “EEEE ABBASTANZA...”

“Potter!!! RAZIM!!! TORNADO, ORA!!!!” esclamo di colpo. Poi il DM mi informa che usare quella capacità per Razim è l'equivalente di tirare un incantesimo, quindi nada. Però Razim è mooolto più veloce del nostro biclasse chierico/capitello-dorico e può quindi uscire dallo sciame, far tirare un po' di vento e rientrare in tempi più o meno brevi. Quindi il sasso luminescente passa al ranger, che comincia a correre semi-cieco per il corridoio fino ad uscire dall'area dell'incantesimo. Nel frattempo sopra di noi sta succedendo di tutto. Velther non trova quasi nulla vicino al soffitto, tranne una simpatica chierica (che giuro non ho ancora capito che cazzo ci faceva lì, ma il bello del D&D a volte è anche questo) che lo domina mentalmente appena lo vede. Bene. Va sempre a finire così: tutte le volte che c'è un drago Velther ha una crisi d'identità e pensa di essere dalla sua parte. Ma la prossima volta prendiamo misure preventive: lo accoppiamo fuori dalla tana e lo lasciamo lì fino a quando non abbiamo finito.

WOOOOSSH HHHH dall'ingresso dal quale siamo entrati (c'è ovviamente anche un altro ingresso, anzi, a detta del DM, una “Pista di decollo”) arriva un vento fortissimo che in men che non si dica disperde lo sciame. Io sono un po' più avanti rispetto al gruppo, Milo è poco dietro di me e c'è Velther tra Gawar e l'halfling. Il Mezzo-Drago, in segno di affettuosa amicizia, carica Gawar (non senza un tiro del dado del DM a certificare “Pari Parati”) e lo piega come una scheda elettorale. Gawar, essendo passato dagli insetti al falchion di Velther senza preavviso alcuno, dice “MA QUANTO È GROSSA ‘STA CAZZO DI CAVALLETTA?”.

Fortunatamente la saggezza di Mephisto ci viene in aiuto, indica Velther e fa:

“Abbattevelo”

Gawar gli dà due o tre spadonate, ma la vera sfiga di Velther sta alle sue spalle, sul fianco rispetto a Gawar... Milo urla “lo tocco piano” e arrivano 4 furtivi con una media di 45 danni l'uno che mandano il mezzodrago a – 3, con una precisione chirurgica. Nel frattempo... colpo di scena! Un drago mooolto più

grande degli scheletrici finora avvistati piomba a 1 metro e mezzo da me. STUPORE! Il Dracolich ci ha gabbato! Che simpaticone! Che burlone! Che idiota... con tutta una caverna atterri di fronte a me?!?! Sei scemo. Senza scuse. Gawar e Milo caricano il nuovo arrivato senza tanti convenevoli e Mephisto e Razim guardano il quasi-cadavere di Velther scuotendo la testa.

Poi è il mio turno.

Poderoso +3 -3 (meglio andare sul sicuro, abbiamo un Mezzo Drago in meno) e 4 attacchi. 3 vanno a segno per un totale di 103 danni circa. Bye bye Dracolich, senza nemmeno entrare in ira. Mentre siamo lì a bullarci di aver ucciso il Dracolich (frasi del tipo “Ma che merda” “Che schiappone di Dracolich” “Quanto mi sta sul cazzo farmi salvare il culo da Razim”) arrivano due meduse, che ci vedono, si guardano tra loro e si pietrificano. Episodio inquietante, ma subito spiegato dal DM.

“Dovevano servire da rinforzo ma vista la situazione si sono suicidate guardandosi tra loro, un po’ come i gargoyles della volta scorsa.”

Abbiamo compiuto la nostra missione primaria. Andiamo dal notaio a fare il rogito per aggiungere ai nostri possedimenti la Tana del Dracolich (insieme alla Torre di Durlag e al villaggio di Soubar) e, come tutte le belle storie, anche per questa, dobbiamo scrivere la parola...

FINE

## Epilogo

Siamo giunti al termine della nostra storia e, come tutte le storie che finiscono, c'è sempre un po' di malinconia.

Quale vostro narratore mi auguro di avervi fatto divertire ed emozionare col nostro gruppo scalcinato, così sopra le righe e così lontano dalla solita visione degli "eroi".

Per noi è più facile, siamo affezionati ai nostri personaggi (come ogni giocatore, del resto) e speriamo di avervi trasmesso anche solo una parte di tutto quello che Mephisto, Pessulum, Gawar, Velther, Razim e Milo sono per noi.

Come ogni titolo di coda che si rispetti devo fare dei ringraziamenti, il primo al nostro DM, un misto di pazienza e sopportazione che può solo essere d'esempio a tutti. Come si suol dire, tutti sono utili ma il DM è indispensabile.

Un grazie ai ragazzi del party (non siamo più tanto ragazzi ormai, ma passatecelo) che sono la vera linfa di tutto questo. Sempre con passione e voglia di divertirsi hanno permesso la stesura di questa, per me magnifica, saga.

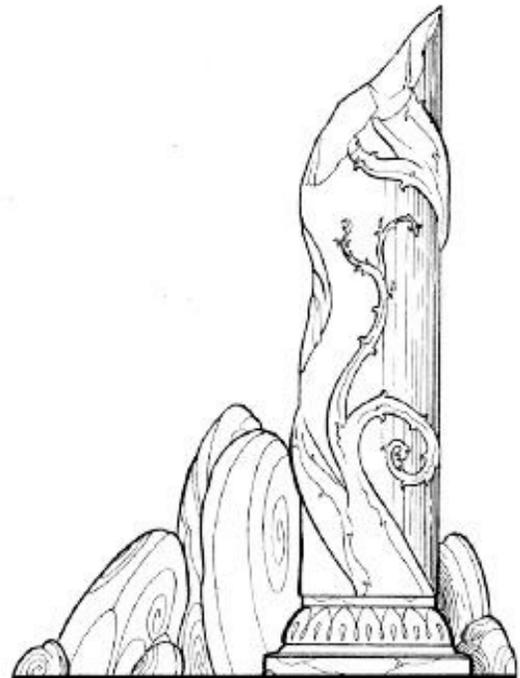
Grazie a voi, lettori, per averci seguito. Per aver apprezzato e per essere entrati nel nostro mondo: è stato un po' come se foste al tavolo con noi. Controllate i portafogli prima di uscire, Milo non sta fermo un attimo.

Oltre a questo, avete avuto forse il più grande merito in tutta questa storia, cioè che siamo tornati a giocare. Meno spesso, meno a lungo, ma abbiamo un nuovo party di "vecchietti terribili" che vanno in giro e chissà che un giorno non venga scritta la storia anche di questo gruppo.





## Contenuti Speciali



# Mephisto Airlines – Un viaggio divino!

Buongiorno è il comandante del volo MHA2245 che vi parla. Siamo in partenza dal “Lathander International Airport” di Baldur’s Gate e siamo diretti verso nord alla città di Neverwinter dove arriveremo in circa 8 ore.

Sorvoleremo durante il viaggio la Costa della Spada e alcuni monumenti storici che potrete vedere dal vostro finestrino.

Ringraziamo in anticipo Jergal (che se ci abbandona a metà incantesimo è un casino) e lascio adesso la parola a Pessulum e Razim, i nostri steward che vi indicheranno le procedure di sicurezza.

DLIN DLON!

Ricordiamo innanzitutto che durante il volo è vietato fumare.

In caso di perturbazioni potranno esserci dei sobbalzi ma il tutto durerà pochi momenti, anche perché il comandante ha memorizzato “Cambiare il tempo atmosferico”

In caso di attacco aereo da parti di draghi, viverne e affini le vostre asce +3 si trovano sotto il sedile del passeggero davanti a voi, e le armature magiche scenderanno automaticamente dallo scomparto sopra la vostra testa (CHE BOTTA!!)

Le uscite di sicurezza si trovano lì, lì, lì, lì, lì, lì... ( siamo all’aperto, deficienti!)

Ricordiamo che durante il volo è severamente vietato castare gli incantesimi “Dissolvi magie”, “Dissolvere superiore”, “Spezzare incantamento” e compiere qualunque altra pratica magica che possa far terminare il “camminare nel vento”.

Durante il viaggio verranno serviti boccali di birra nanica e un piccolo spuntino a base di cinghiale crudele.

La Mephisto Airlines vi augura buon viaggio.

E ricordate: Mephisto Airlines, un viaggio DIVINO!!!

## Cappellino rosso

C'era un volta, tanto tempo fa, un piccolo mago, che veniva chiamato "Cappellino rosso" perché portava sempre sulla testa indovinate cosa? Una forma di pecorino.

Un bel giorno la mamma gli disse:

"Cappellino rosso, porta questi componenti materiali al nonno, che è rimasto senza guano di pipistrello e non può tirare le palle di fuoco".

"Che culo! Trasporto letame!" rispose Cappellino rosso, che in antico draconico significa "Certo mamma, sono contento di poterti aiutare".

"Mi raccomando però, non ti fermare per la strada, il bosco è pericoloso ed è pieno di draghi rossi grandi wyrm".

"Il tesoro doppio dello standard!"

"No, Cappellino rosso, stiamo giocando alla 3.5, hanno il triplo dello standard, ma tu non devi preoccupartene...".

Così Cappellino rosso partì verso la casa del nonno, un vecchio mago di nome Elminster ma, lungo la strada, fu notato da Shooting Star, un drago rosso grande wyrm pompato dal DM, che gli atterrò davanti e disse:

"Ciao bel bambino."

"Ciao drago."

"Dove vai?"

"No, dove cazzo vai te che nelle foreste ci sono i draghi verdi!"

"Oh merda... m'ha sgamato..." Pensò allora il drago.

"Ma chi è il Master, Topo Gigio?!?!"

“No, il Carrots.”

“Allora è tutto normale, sto andando da mio nonno a portargli dei componenti materiali.”

“Ma...che DM palloso che avete, pure i componenti materiali?”

“Che devo fare? Per colpa del Master mi tocca andare in giro con merda di pipistrello ovunque.”

“AH! Cacca di pipistrello, ottima... tanto sono immune alle palle di fuoco.”

“Ecco, ora che mi hai fatto notare che sei immune levati dalle balle che devo andare dal nonno.”

“Uè pischello, piano con le parole, guarda che ho GS 45!”

“Bene, allora cacciatelo nel culo e poi caca i punti esperienza.”

Il drago, basito, lasciò andare il maghetto, ma pensò che avrebbe fatto pagare a lui e a suo nonno la mancanza di rispetto. Così Cappellino rosso proseguì il suo cammino verso la casa del nonno, seguito da Shooting Star, che si stava nascondendo e muovendo silenziosamente. Ogni tanto il piccolo mago si voltava per vedere se c'era qualcuno, ma non riusciva mai a scorgere nulla.

“EHEH è da quando sono adulto giovane che prendo gradi solo in Nascondersi e Muoversi Silenziosamente... non mi beccherai mai!” pensò il drago alto 52 metri mentre si occultava utilizzando un cespuglio di 23 centimetri.

Cammina cammina, il drago e il bambino giunsero alla casa del nonno, che poi era un torre a 43 piani, e Cappellino rosso bussò alla porta.

TOC TOC!

“WOOF WOF WOOWOOF” rispose da dentro il “Fedele Segugio di Mordenkainen.”

“Dai Disgiunto (il nome del cane), smetti di abbaiare e vai a chiamare il nonno.”

“WOOF” rispose Disgiunto.

Poco dopo la porta della torre si aprì e ne uscì fuori Elminster, contento di vedere il nipotino.

“Ciao Cappellino.”

“Ciao nonno, la mamma ti manda questa fornitura di guano di pipistrello” disse il bambino mentre Disgiunto faceva di tutto per salirgli in braccio.

“Disgiunto SMETTILA!” urlò Elminster e gli dette una manata con una mano enorme comparsa dal nulla.

“Ehi nonno, quelle cos’era?”

“Una mano possente di Bigby”

“E quando pensi di ridargliela?”

“Bah, oramai è mia per usucapione, ce l’ho da 40 eoni.”

“Sai nonno ho incontrato un drago rosso nella foresta mentre venivo da te.”

“Un drago rosso nel bosco? MA CHI CAZZO È IL MASTER?”

“Il Carrots.”

“Ah. Capisco. Allora va bene, l’hai seccato almeno? Il ricco triplo dello standard non è mai da scartare!”

“Avete rotto il cazzo con questa 3.5, prima il triplo ce lo avevo solo io!” disse un Kraken che passava di lì.

“E adesso vi uccido tutti!” urlò Shooting Star uscendo da sotto un foglia di platano.

“Ehi come hai fatto a nasconderti lì?” disse Cappellino rosso.

“Tze, ho 70 gradi in “nascondersi”, posso occultarmi anche nel buco del culo di un girallon!”

“Tiè!” Un girallon di passaggio lo mandò a fare in culo con tutte e 4 le braccia.

Shooting star allora soffiò un cono di fiamme enorme contro il girallon, distruggendo tutta la foresta dietro per 40 km, ma il girallon ne uscì illeso.

“Ma come cazzo è possibile?” urlò il drago.

“C’ho eludere!” rispose il girallon e ri-mandandolo affanculo con tutte e 4 le braccia si dileguò in quello che rimaneva della foresta.

Nel frattempo Elminster aveva lanciato due “Mani interposte di Bigby” e le stava fregando tra loro, pregustando il triplo dello standard.

“Fanculo la Wizard e la 3.5, io torno fuori dalle porte di Moria” disse il kraken andandosene.

“Ehi tu, CALAMARONE! dove vai?” disse il drago rosso e con un soffio propose la ricca grigliata.

“WOW c’è da mangiare per anni!” disse Cappellino rosso.

“Sì ma a piaceva di più fritto” replicò Elminster.

“Ma ci voleva un drago blu.”

“Col Master che ci ritroviamo non credo sia un problema.”

“BASTA!” urlò Shooting Star.

“Uè, calmo rettilone dall’alito pesante, altrimenti mio nonno ti pialla!”

“Ma se ho GS 45! Chi cazzo è Superman?”

“No! ELMINSTER!”

“Merda: era meglio Superman!”

“Nonno ho passato 30 livelli!” intervenne Cappellino rosso.

“COME!?!?!?”

“Quando è morto il kraken... è un GS 42 io ero di primo livello, SONO EPICO!”

“Porc...” disse il drago sottovoce “Bene, allora io vado eh? Salutatemmi tutti a casa, ossequi a Mystra e arriveder...”

“See TE PIACEREBBE!” lo interruppe Elminster.

“Dai Elmy, non fare così... In fondo sono solo Legale Malvagio...”

“Bugiardo! c’è scritto anche nel manuale dei mostri che sei Caotico!”

“UFFAAAA e che caotico sarei se ti dicessi che sono caotico?”

“Vabbè, adesso tu o cachi subito il triplo dello standard di un GS 45 o ti meno!”

“See lo vengo a dare a te il tesoro!”

Improvvisamente Shooting star cadde a terra privo di vita. Dietro al cadavere del drago compare un chierico che stava mangiando una ciotola di panzanella. “Un po’ va bene, poi uno rompe il cazzo...” disse: “E ora non scassate le palle, io mi becco il triplo dello standard del drago e del kraken, e voi FOTTETEVI. Anche perché il Distruggere Viventi l’ho tirato io.”

Così accadde che Elminster e Cappellino rosso cenarono nella torre, invitando Mephisto ad unirsi a loro.

Il giorno dopo il chierico ripartì portando con sé un tesoro da 6 volte lo standard di GS 45.

Ovvero quattro pozioni e due pergamene.

E tutti vissero felici e contenti (quelli che vissero).

# Gatchman

Premessina: se non sapete chi siano i Gatchman andate dapprima a confessarvi minimo dal vescovo e poi fatevi un giro in rete, come fate a vivere senza aver visto i Gatchman?!?!?

Vi spiego cosa mi ha portato a fare questa cosa, siete liberi di non crederci ma vi giuro che è vero. Stavo cenando prima, quando all'improvviso suona il campanello. Apro: erano i Gatchman. Tutti e 6, pure quello scassacazzo di comandante robot. Mi hanno detto che oramai si sentono umiliati dalle nostre imprese sui Forgotten Realms e che si ritireranno a vita privata. Per tirarli su di morale ho modificato la sigla del cartone animato. Eccola. Io ci ho provato a cantarla: è una bomba. Provate pure voi.

La battaglia dei Reami (musica della sigla dei Gatchman).

[Città di Soubar chiama squadra P, segnale di pericolo, allarme! allarme!]

La battaglia dei reami, spacca e spazza tutti i draghi,  
sei intrepidi ragazzi, vanno forte più dei razzi,  
di sicuro non son belli, ma son liberi e ribelli,  
la famosa squadra P, sei eroi uniti qui.

Pes, il nano,

Gawar, il duro,

Mephisto, il chierico,

Milo, il fulmine,

Razim, l'elfo,

Velther, il drago.

città di Soubar chiede aiuto! Help! Help! Help!

Vola e schizza il mezzo drago, ma ci manca ancora un mago,

ma la cosa più eccitante, è Mephisto il comandante,

la battaglia dei reami, si fa dura per i draghi,

finché c'è la squadra P, sei eroi uniti qui.

Pes, il nano,

Gawar, il duro,

Mephisto, il chierico,

Milo, il fulmine,

Razim, l'elfo,

Velther, il drago.

La battaglia dei reami, spacca e spazza tutti i draghi,

sei intrepidi ragazzi, vanno forte più dei razzi,

di sicuro non son belli, ma son liberi e ribelli,  
la famosa squadra P, sei eroi uniti qui.

La famosa squadra P, sei eroi uniti qui... (inchino)

## Oggetti magici

Ogni campagna che si rispetti deve avere i suoi particolari oggetti magici. Poderosi tomi che racchiudono terribili segreti, bacchette che con un solo gesto evocano terribili mostri... Poi, ben distinti da tutto ciò ci sono quelli che vado ad elencare di seguito.

### *Sacchetto dei 3 fottiti*

Tu lo apri... 'FOTTITI FOTTITI FOTTITI!!!' che ci rimani pure male, non te lo aspetti e pensi: 'Devo essermi sbagliato', allora lo riapri... Tale oggetto magico viene di solito assegnato dal DM alla richiesta di un PG "Ehi, DM, voglio il sacchetto dei 3 demoni!!!"

### *Stivali dello zoppo*

Consente a chi li mette di camminare esattamente come se fosse zoppo. Per scoprire il trucco si deve superare una prova in percepire inganni CD 30. Ottimo per parcheggiare il cavallo nei posti degli invalidi.

### *Bottiglia dell'Oompa Loompa*

Permette a chi apre la bottiglia di evocare un Oompa Loompa che confonde (o nel peggiore dei casi uccide per disperazione) il nemico. Questa temibile creatura comincia a cantare "OOMPA LOOMPA OOMPA BI DU" per 6 rounds, al termine della melodia compare un altro OOMPA LOOMPA che si unisce al coro. Dopo 10 OOMPA LOOMPA (60 rounds) la bottiglia sprigiona tutto il suo potere evocando il Mago Galbusera in persona per 5 rounds che agisce come direttore d'orchestra con tanto di bacchetta. Se alla fine di tutto questo il nemico è ancora vivo (resistendo allo stupore della comparsa improvvisa di cotante

creature assurde) appare Willy Wonka e regala all' evocatore un succhi-succhia-che-mai-si-consuma come premio di consolazione. Stappare la bottiglia è un'azione gratuita.

### *Tomo dell'evocazione dell'orso planare*

Questo poderoso volume (20 KG di peso) permette, tramite un rituale bizzarro e complicatissimo, di evocare l'orso planare. L'orso planare si presenta come un normalissimo orso bruno, fatta eccezione per un salvagente (a ciambella, bianco con strisce rosse) che gli cinge la vita; in più l'orso planare non cammina (ma può fare manovra come tutti gli orsi normali): fluttua (avete presente il gatto nella sigla di "è quasi magia Johnny"? UGUALE). Formidabile combattente, l'orso planare è una vera minaccia per gli incantatori arcani, infatti questo mitologico animale cova un odio ancestrale per tutti i maghi e gli stregoni, in particolari quelli che posso lanciare "spruzzo prismatico". Le origini di questa creatura si perdono nei meandri della storia (ma soprattutto nei meandri del party della seconda edizione) e si narra che egli, una volta, fosse il compagno animale di un chierico potentissimo e che, per puro caso, fu spedito in un altro piano proprio da un incantatore arcano che lo beccò con il famigerato "Spruzzo Prismatico", da quel giorno, come è comprensibile, non vede di buon occhio maghi e stregoni.

### *Barilotto dimensionale*

Questo mitico, ma che dico mitico... mitologico, ma che dico mitologico... logico oggetto appartiene al nano Pessulum Deluctor oramai da decenni. Apparentemente sembra un piccolo barile dalla capacità alquanto limitata (intorno ai 5 litri) ma in realtà contiene un portale per il piano elementale della birra (che se vogliamo scendere in particolari è un po' il viaggio planare più ambito da tutta la popolazione nanica). Di conseguenza il barilotto riesce a "contenere" una quantità di birra infinita, senza mai dover essere riempito. La birra che sgorga dal piccolo rubinetto (in dotazione di serie) è fresca, scura e densa, fornisce un bonus di +10 a "Sparare cazzate" per ogni litro ingurgitato e un bonus di +10 in diplomazia con individui di razza nanica. Rende però indisponibili verso gli elfi (-10 alle prove in diplomazia per ogni litro) e viene

richiesto un TS sulla Tempra CD 10 + litri di birra ingurgitati da effettuarsi quando il DM se lo ricorda. Effetti particolari si hanno se, entrati in una taverna piena di nani e gestita da nani, si urla “Stasera offro tutto io!!!”. Infatti la tradizione vuole che in tal caso si venga subito beatificati come “Prediletti di Moradin” e il giorno seguente (se qualcuno si ricorda qualcosa dopo la sbronza collettiva) si viene considerati un eroe da tutta la comunità nanica circostante. Celebre il dialogo tra Pessulum e Tyrael (“nonno” di Mephisto, il chierico di Eddy della 2ed): “Tyrael ne vuoi un po’?” “Io sono un chierico di Heironeous, non bevo, non fumo e non vado a donne” “Meno male che qualche mazzata la dai, sennò bella vita di merda...”

### *Piuma di Qaal: Bambola Gonfiabile*

Non sto a spiegare il funzionamento (anche se c’è chi dice che un buco portatile è più o meno la stessa cosa) ma sappiate che ne esistono di tutte le razze e che dopo averla usata si subiscono 10 danni debilitanti, ottenendo però un bonus di +10 in diplomazia per 24 ore dovuto al buonumore.

# Incantesimi

Anche la magia arcana e divina è stata toccata dalla demenzialità del nostro party, ecco a voi degli spell personalizzati da Pes & Co.

Pronunciando la formula magica l'incantatore materializza un maiale di circa 400 chili sopra la propria testa, il suino galleggia nell'aria come per magia. Al termine della formula l'animale parte a velocità folle, volando verso il nemico prescelto e investendolo con tutta la sua mole, procurandogli 10d6 danni da impatto (senza tiro salvezza). Inoltre il grugnito di terrore del maiale scagliato a tutta paletta costringe tutte le creature nel raggio di 9m ad un tiro salvezza sulla tempra per non rimanere storditi per un round. Si può materializzare un solo maiale alla volta, esso colpirà sempre il bersaglio, inseguendolo anche dietro muri o con copertura totale.

Lardo incantato è un incantesimo del primo livello.

Lanciando questo incantesimo il mago (o stregone) ottiene il seguente effetto: compaiono due guanti da forno nelle sue mani, con disegni ad hoc (quali mucche, pulcini o simili), subito dopo si materializzano due pagnotte da due chili ciascuna nelle mani dell'incantatore, che le scaglia contro il nemico. È necessario un tiro in contatto a distanza. Le pagnotte infliggono 10d6 danni da fuoco e 2d6 da impatto, senza tiro salvezza. Alla fine dell'incantesimo i guanti da forno scompaiono. Se il mago non scaglia subito le pagnotte, esse scompariranno alla fine del round.

Pani brucianti è un incantesimo di secondo livello.

Questo incantesimo permette di evocare un gatto nero, che si tufferà in mezzo alla battaglia procurando danni incalcolabili al nemico. Tutti i tiri di dado delle

creature ostili dovranno essere considerati come un '1' naturale. Oltre a questo c'è un possibilità dell'80% che il bersaglio venga colpito in testa da un pezzo di soffitto di granito (se siamo all'interno) o dalla cagata di un Roc (se siamo all'esterno). Il gatto nero rimarrà accanto al bersaglio per un round per livello. Inoltre, al momento del lancio, si verificherà una delle seguenti opzioni (tirare 1d6):

1. Il bersaglio non tromberà mai più
2. Il bersaglio diventa bello come un triceratopo
3. Il bersaglio diventa UN TRICERATOPO
4. Il bersaglio parteciperà ai campionati mondiali della sfiga, ma arriverà secondo
5. Il bersaglio parlerà solo tramite poderosi rutti
6. Nessuna opzione aggiuntiva

Tutti gli effetti sopracitati dureranno fino al termine dell'incantesimo (1 minuto per livello). Se, per qualunque motivo, il gatto nero viene ucciso, la magia ha termine istantaneamente. Al termine della durata, invece, il gatto scompare senza lasciare traccia.

Disgrazia felina è un incantesimo di secondo livello

La magia permette di catapultare la creatura scelta come bersaglio dell'incantesimo in uno spazio extra-dimensionale creato in precedenza. In un attimo colui che subisce l'incantesimo si troverà seduto ad un tavolo apparecchiato, con accanto, in piedi, un uomo dalla faccia sorridente che gli porge una pergamena arrotolata. Dopo aver scelto il vino dalla pergamena stessa, cominceranno ad entrare servitori a catena, che lasceranno sul tavolo le leccornie più succulente. Al termine del pasto il bersaglio torna al piano originario, e avrà recuperato eventuali punti caratteristica o livelli risucchiati.

Ristorante è un incantesimo di quinto livello.

Pronunciando la formula magica il mago materializza un frutto nella sua mano. Questo frutto, delle dimensioni di una pera, può essere usato come corda, in quanto è estensibile fino a 105 metri per livello, o se ne possono fare gli usi più disparati. Il frutto è resistente alla tensione praticamente all'infinito, è immune alle armi contundenti ma subisce danni normali da armi da punta e da taglio. Può essere usato per trascinare oggetti di qualsiasi mole e peso, come se fosse una corda resistentissima. Alla fine dell'incantesimo, che dura un'ora per livello dell'incantatore, comparirà un uomo anziano, con una tunica, che reclamerà il frutto come di sua proprietà. Se il PG si rifiuta di cederlo, l'uomo anziano gli ammolta uno sganassone in pieni denti e se ne appropria. In ogni caso l'uomo scomparirà subito dopo ottenuto il frutto.

Pera Elastica di Otiluke è un incantesimo di secondo livello.

Questo incantesimo consente all'incantatore di creare un'area inaccessibile ad alcune particolari specie di animali. Nessuna delle categorie animali sotto elencate potrà oltrepassare questa invisibile barriera, che circonda il mago/stregone per un raggio di 9 metri. Gli animali affetti da questo incantesimo sono: cani, lupi e canidi in generale.

Protezione dal cane è un incantesimo di 1° livello

Questa magia, che ha come bersaglio l'incantatore, lo dota della capacità di decifrare e comprendere appieno qualunque testo scritto in qualsiasi lingua. Fornisce inoltre un'intonazione particolare, se si legge ad alta voce, e un accento particolarmente gradevole. Unica limitazione: il testo deve essere di Shakespeare.

Lettura del tragico è un incantesimo di 3° livello.

Pronunciando le parole magiche, colui che lancia questa magia, evoca da un piano esterno un animale (scelto a caso dal DM) celestiale che subito provvederà alle seguenti mansioni: per prima cosa svestirà completamente il bersaglio dell'incantesimo, per poi fornirgli in piccolo drappo di stoffa da mettere alla vita, poi materializzerà un lettino e comincerà ad eseguire manipolazioni sui muscoli dell'incantatore che avranno come effetto la scomparsa di ogni segno di affaticamento, dovuto al poco sonno o allo stress.

Animale massaggiatore è un incantesimo di 2° livello.

Tramite questo incantesimo il mago apre un piccolo portale con un piano esterno sopra la testa del bersaglio. Dallo spazio interdimensionale cadrà un vaso del peso approssimativo di 50 Kg, costruito in terracotta, che procurerà danni fisici massicci al malcapitato. Un tiro salvezza su riflessi permette di schivare il vaso ed evitare i danni. Se il tiro salvezza viene fallito il suppellettile si rompe in testa al bersaglio, procurandogli 5d6 danni da impatto, più uno stordimento della durata di 1d6 rounds. Nel caso in cui il vaso non colpisca il bersaglio scompare a 10 cm da terra, tornando integro nel suo piano originario.

Anfora dimensionale è un incantesimo di 3° livello.

Questa magia viene utilizzata, nella maggior parte dei casi, quando l'incantatore si trova alla guida di un carro con dei cavalli imbizzarriti. La mancanza di componenti materiali e somatiche ne facilita l'uso nelle condizioni di emergenza. Pronunciando la formula l'incantatore crea un complesso sistema idraulico di frenata sul mezzo che lo sta trasportando, sia esso carro, carretto, o carrozza. Il guidatore (che può non essere l'incantatore) potrà così fermare senza difficoltà il mezzo, evitando spiacevoli incidenti. La durata della magia è di 10 minuti per livello, durante questo lasso di tempo può capitare di vedere in lontananza, di essere sorpassati, o addirittura tamponati, da un carro impazzito guidato da un mago incazzato come un orso che vi coprirà di urla ed impropri riguardanti un certo "freno" del quale lo avreste privato nel momento meno opportuno.

Freno a disco di Tenser è un incantesimo di 4° livello.

Questo incantesimo altamente offensivo materializza i seguenti oggetti: una piccola tinozza piena di liquido infiammabile, dentro la quale una piovra delle dimensioni di circa un metro e mezzo con un coltello in un tentacolo, sguazza tranquilla, una torcia accesa e una piccola catapulta pronta all'uso. Tramite un'azione di round completo l'incantatore deve agire come segue: solleva l'animale dalla tinozza, per spostarlo sulla catapulta, poi prende la torcia accesa e gliela porge (l'animale, sotto l'effetto della magia, collaborerà pienamente). Nel momento in cui la piovra sarà seduta sulla catapulta, tenendo in mano la torcia in un tentacolo e il coltello in un altro, taglierà di sua spontanea volontà la corda, venendo lanciata a razzo verso il nemico. Durante il volo, inoltre, la piovra, imbevuta di liquido infiammabile, si darà fuoco, trasformandosi in un proiettile letale per la maggior parte dei nemici. Il bersaglio, se colpito tramite un tiro in contatto a distanza con il bonus attacco base della piovra (calcolare che l'animale in questione, in quanto creato appositamente per questa magia, è in possesso dei talenti "Arma preferita: catapulta" e "Tiro preciso"), si ritroverà avvolto dalle fiamme, con ben poche possibilità di staccare da sé i tentacoli. Questo gli farà subire 5d6 danni da fuoco per 5d6 rounds. Al termine dell'incantesimo tinozza, catapulta e piovra scompaiono senza lasciare traccia.

Polpo infuocato è un incantesimo di 5° livello.

## **20 Indizi per capire che sei di fronte a noi**

Sei un drago, fai un tiro in ascoltare e senti che il gruppo che hai visto in lontananza sta mormorando “il doppio dello standard”.

Sei un Kraken, fai un tiro in ascoltare e senti che il gruppo che hai visto in lontananza sta mormorando “il TRIPLO dello standard”.

Dopo aver sparso in giro la voce che sei l'essere più potente del mondo e tutti sono terrorizzati dalla tua presenza, il tuo aspetto non presenta alcun punto debole e usi Pelor come domestico, dal gruppo che hai davanti escono tre scalmanati che ti caricano urlando.

Sei un orsoguofo, stai dormendo e vieni svegliato da un urlo selvaggio, seguito da una randellata apocalittica.

Sei una salamandra del fuoco, vieni attaccato da 6 persone nude con delle ossa in mano e dopo 18 secondi sei morto.

Sei un elfo e vedi davanti a te un nano innaturalmente immobile in posa da carica e un uomo vestito da sacerdote di Jergal che scuote la testa.

Ti distrai un attimo, alle tue spalle arriva una pugnolata che ti uccide all'istante e prima di morire scorgi un essere che non sapresti dire se è un halfling o un nano.

Un uomo strano e disarmato ti dà uno schiaffo e le tue forze vitali si prosciugano. Poi diventa etereo e se ne va.

Carichi un essere dalle sembianze draconiche insieme a 5 tuoi amici ma prima che tu possa toccarlo siete tutti morti.

Sei un fustigatore e senti l'impulso irrefrenabile a suicidarti.

Sei un muflone e stai correndo a tutta velocità nella foresta, passi vicino ad un gruppo di avventurieri e ti trasformi istantaneamente in alce.

Hai appena ucciso un orso crudele quando dalla boscaglia esce un elfo con una spada corta per mano con la faccia basita e un nano che si rotola per terra dalle risate. Dopo 6 secondi sei morto.

Stai per iniziare un combattimento quando una voce da un'altra dimensione dice "Poderoso +14 -14".

Stai combattendo e un mezzonano-mezzohalfling corre per tutto il campo di battaglia con un cartello "Qualcuno mi dia il fianco".

Vedi un gruppo in una foresta e un nano ammolta la sua ascia di piatto nei denti di un elfo dicendo "Scusa non ti avevo visto".

Stai camminando per le strade di Waterdeep, chiedi da accendere ad un tizio in armatura completa e lui evoca un elementale del fuoco enorme.

Per la prima volta nella vita vedi un party di avventurieri che invece di andare in giro in fila per due propongono la formazione 3 davanti e 3 dietro (e ultimamente orso sulla fascia destra).

Sei un drago bianco, decidi di attaccare il gruppo che hai appena visto e quando atterri ti ritrovi a gambe all'aria.

Sei un mago, casti cinque o sei magie su di un nano che hai intravisto, fai i conti, scopri sorridendo che gli hai fatto circa 240 danni e quello ti guarda come se lo avesse punto una zanzara.

Hai appena finito di costruire un portale magico, arriva un gruppo di 6 persone e te lo butta giù con un violenza inenarrabile.

# Proverbi

I proverbi sono la saggezza dei popoli: ovviamente il nostro party si permette di “personalizzare” anche questi...

Al drago non far sapere quanto è buono l'arrosto di cavaliere.

Tanto va la gatta al lardo che gli sego le zampine.

Non è tutto mithril quel che luccica.

Chi fa il nano va sano e va lontano.

A buon intenditor poche mazzate.

A scrigno donato non si guarda dentro.

A mali estremi, estreme legnate.

Aiutati che il chierico t'aiuta.

Non c'è nano senza birra.

Patti chiari, magari non le prendi.

Tutto il Faerun è paese.

Vivi e lascia vivere. Sennò ti gonfio di legnate.

Non menar il goblin per l'aia. Legalo e portalo qui.

Rosso di sera... è ancora vivo si spera....

Bacco tabacco e venere riducono l'uomo in cenere. Se non incontri prima noi.

Can che abbaia non morde. E tra un po' smette pure di abbaiare.

Chi dorma non piglia pesci, ma certe mazzate...

Dio li fa e io li accoppo.

Il mattino ha l'oro in bocca. Finché non si sveglia Milo.

Dare un colpo al cerchio, uno alla botte e uno ad un elfo che passa di lì.

Spezzare un lancia a favore... di chi non lo so, ma nei denti ad un drago.

Tirare i remi in barca per legnarci Razim.

Una mano lava l'altra e tutte e due prendono a schiaffi un coboldo.

Nano avvisato, non gliene importa una sega.

Il diavolo fa le pentole, ma non i coperchi. Basta convincerlo.

Avere la botte piena e il nano ubriaco.

Drago volante, pericolo costante.

Chi ben comincia, ha fatto un critico.

# Glossario

Amatissime schiappe lo sappiamo: qualche volta leggete e non ci capite niente.

D'altronde se avete voluto COS 23 e INT 5 c'è un prezzo da pagare...

Ma non temete, per farvi capire meglio le narrazioni, con tutti i nostri "modi di dire", ci siamo mossi a compassione e abbiamo redatto... "IL GLOSSARIO".

Un dizionario Party-Gente normale per godere appieno dei nostri deliri, buona lettura!

*Utile come la celeberrima*

Ovverosia utile come una macchina per affilare il burro: Non serve a un cazzo.

Esempio: Incantesimi con TS sulla tempra contro Pessulum, utili come la celeberrima.

*Ebbella*

Negazione portata all'estremo, specie se chi parla è convinto di aver ragione.

Esempio: posso muovermi, attaccare, muovermi e tirare un incantesimo nello stesso round? EBBELLAAAAAAAAAAAA.

*Grandezza/lunghezza/taglia normale*

1 metro e mezzo.

Esempio: come sono questi ragni? normali... 1 metro e mezzo...

### *Triceratopo*

Termine di paragone usato per esprimere il carisma di un PG.

Esempio: sei bello come un triceratopo: carisma 6

### *Fa morale*

Espressione usata nei combattimenti dall'esito altamente negativo per il party. Esprime un'azione inutile ma che dà coraggio.

Esempio: Evoco falchi contro il drago... fa morale.

### *Una morte orribile*

Usato quando un mostro raggiunge i -50 punti ferita circa.

Esempio: critico da 83 PF al coboldo, una morte orribile.

### *Walkman*

Tiro in ascoltare particolarmente basso. In casi estremi detto anche Dolby Surround.

Esempio: Fate un tiro in ascoltare, 15!, 16!, 18!, walkman!(2)

### *Cane guida*

Tiro in osservare particolarmente basso.

Esempio: Fate un tiro in osservare, 15!, 16!, 18!, cane guida!(1)

### *Fatto*

Tiro in concentrazione con CD inferiore al tuo bonus (impossibile sbagliarlo).

Esempio: casto un incantesimo, tiro in concentrazione, \*tira il dado e guarda da un'altra parte\*; fatto.

### *Scontro Caroti*

Combattimento della durata minima di 2 ore.

Esempio: Caroti, non è che questo è uno scontro Caroti? No, ora sarà... (ore 10.30). Fine scontro ore 1.15.

### *Home run*

Conseguenza di un tiro in acrobazia fallito al fine di saltare oltre un ogre.

Esempio: Acrobazia CD 25, tiro... 15... Attacco di opportunità con il randello: ladro fuori campo.

### *PEM*

Rumore tipico della randellata secca sul cranio di un PG

Esempio: tu provi a passare oltre il mostro, lui si gira e PEM! 30 danni...

### *Scatto sulla fascia*

Movimento tipico dei PG ladri per staccarsi dal gruppo e attendere che il mostro carichi il party per coglierlo alle spalle.

Esempio: tutto il party fa azione preparata contro la carica del mostro. Milo scatta sulla fascia e il mostro carica lui.

*SAAAAAAAAAAAAHHHHHHHHHHHLVE*

Espressione di benvenuto dei draghi in genere.

Esempio: entrate dentro la caverna, il drago vi sta aspettando e vi dice SAAAAAAAAAAAAHHHHHHHHHHHLVE. Fate un tiro salvezza sui riflessi....

*E alla meno T su Tau*

Evidenzia un calcolo che è andato a puttane.

Esempio: allora danni...  $20+5-5+9-66-8+23+45-9+1265+4-54...$  per E alla meno T su Tau.

*Bobo*

(Abbreviazione)Sinonimo di costrutto astrale di livello 1.

Esempio: evoco 3 bobi (molto più breve di: evoco 3 costrutti astrali di livello 1).

*Daily*

Sinonimo di orso crudele (sia esso evocato o compagno animale). La definizione deriva dalle dimensioni.

Esempio: vediamo, che faccio a 'sto round, ah! siete in difficoltà: OK, DAILY.

### *Protezione dal cazzo e dalla merda*

Espressione usata quando un mostro è immune a svariati tipi di attacco, come fulmine, fuoco, acido etc.

Esempio: Questo mostro è immune al fuoco, all'acido, al fulmine, al cazzo e alla merda.

### *Fottiti*

Vocabolo universale usato da tutto il party (ma in particolare dal Carrots e da Eddy) per esprimere saluto, rabbia o altre emozioni.

Esempio 1: 20, preso? NO. 21? NO. 26? NO. E allora fottiti.

Esempio 2: Arriva una mail a tutto il party dal Carrots con scritto "Fottiti".

Esempio 3: Squilla il telefonino di Eddy. Pronto? Fottiti! Il Carrots.

### *La mamma maiala*

Evidenzia una esagerazione di tipo generico, spesso riguardante mostri.

Esempio: allora questo mostro ha: attacco base + 45, 12 attacchi, Resistenza agli incantesimi 50, 46865 punti ferita, riduzione dal danno 40/+58 e... la mamma maiala.

### *Colui che siede alla destra del Master*

(Arcaico) termine derivante da quando il Moro faceva il DM e esigeva Luc alla sua destra. E Luc sbirciava l'avventura dietro lo schermo...

Esempio: qui ci sto io! NO, poiché io sono Colui che siede alla destra del Master.

### *Godere dei favori del Master*

Espressione derivante sempre da Moro DM. Indica un accanimento spesso immotivato contro un particolare PG da parte del DM.

Esempio: chi attacco a questo round? Potter! Ma perché io che sono a 200 metri di distanza? Perché tu godi dei favori del Master...

### *Il giudice*

Indica un titano, spesso evocato dal DM, che serve a far tornare la ragione a coloro che contestano le decisioni del DM stesso.

Esempio: Non è giusto: voglio il giudice! OK arriva un titano, ti dà una randellata da 89 PF. Sono morto...

### *Il cicala*

Vocabolo che viene usato quando un PG è particolarmente carismatico o tutt'altro che carismatico.

Esempio 1: Quanto hai a carisma? 16! Madonna, sei Il Cicala!

Esempio 2: Quanto hai a carisma? 6! AAAAAAAAAA Il Cicala...

### *Non volere seghe*

Espressione usata per delineare un comportamento che non tiene conto dei consigli altrui.

Esempio: Moro, te non vuoi seghe, orsofufo = carica

### *Riti riti ritolino*

Frase che esprime un prossimo gesto di rivalsa compiuto da colui che pronuncia l'espressione su colui che ride.

Esempio: il chierico malvagio ride e... Riti riti ritolino: Distruggere viventi.

### *Statistica in ferie*

Indica una serie di risultati dei dadi che non tiene minimamente conto della statistica.

Esempio: 20, minaccio critico, 20 confermo, secondo attacco, 19.... Carrots perché hai mandato la statistica in ferie?

### *Scozzare le molecole*

(Gergale) Abbreviazione per il potere psionico "Agitazione della materia".

Esempio: Carrots, che fai? Gli scozzo le molecole.

### *Pala per la pizza*

Significa "Attacco facendo danni debilitanti con la mia ascia grande".

Esempio: Pes, non lo uccidere! OK, pala per la pizza e me lo carico in spalla...

### *Palle di fuoco sul fianco*

Espressione usata per indicare gli attacchi furtivi di un ladro di alto livello.

Esempio: Milo quanto fai col furtivo? 8d6! Cazzo, delle palle di fuoco sul fianco...

### *Il cordiale*

Termine che indica una reazione poco gentile nei confronti dell'interlocutore.

Esempio: Potter, se non la smetti di buttare giù le miniature ti prendo a capate nel naso. Ah, il cordiale!

# Talenti

Ovviamente ci siamo permessi di personalizzare anche alcuni talenti, eccoli qua.

*Moro – “Parola del potere: caricare” a volontà.*

*Tix – “Invulnerabilità alle cariche” potenziato, migliorato e supremo.*

*Potter – “Autometamorfofi: sacco da kickboxing” a volontà (usufruibile solo dal Moro).*

*Potter – “Autometamorfofi: sacco da boxe” una volta a sessione (usufruibile da tutto il party).*

*Eddy – “Estrarre incantesimi adatti alla situazione” 3 volte a sessione.*

*Parati – “Vuoto mentale” 1 volta a round.*

*Parati – “Dimenticare regole Caroti”.*

*Parati – “Dimenticare regole complesse” (ha come prerequisito “Dimenticare regole Caroti”).*

*Parati – “Dimenticare regole base” (ha come prerequisito “Dimenticare regole Caroti” e “Dimenticare regole complesse”).*

*Caroti – “Estrazione rapida” (di nuove regole) 10 volte a sessione.*

*Luc – “Blasfemia” massimizzata, estesa, potenziata, rapida e immobile a volontà.*

*Moro – “Immunità alla statistica” (il tiro dei dadi da 20 fa solo 1-2-19-20) sempre attivo.*

*Eddy – “Disintegrare provviste” una volta a sessione.*

Potter – “Elaborare piani e tattiche inutili” 10 volte a sessione.

Caroti – “Ignorare matematica”.

Caroti – “Ignorare matematica migliorato” (ha come prerequisito “Ignorare matematica”).

Caroti – “Rassegnazione ai calcoli” (si scelga questo talento O “Ignorare matematica”; l’uno esclude l’altro).

Eddy – “Calcolare PX fulmineo” (permette di calcolare i px di uno scontro come azione gratuita).

Eddy – “Calcolare valore di oggetti sconosciuti” sempre attivo (se non sapete quanto vale una spada +5 della masturbazione mentale lui ve lo sa dire nel giro di 10-12 secondi).

Caroti – “Rassegnazione al party che sto masterizzando” (ha come prerequisiti il nostro party da masterizzare).

Parati – “Irritare Giocatori” 10 volte a sessione.

Parati – “Irritare DM” 10 volte a sessione (ha come prerequisito “Irritare Giocatori”).

Caroti – “Tirare tesori inutili” 5 volte a sessione.

Caroti – “Tirare tesori inutili e poco costosi” 5 volte a sessione (ha come prerequisiti “Tirare tesori inutili”).

Caroti – “Tirare tesori che sembrano utili ma non lo sono” (ha come prerequisiti “Tirare tesori inutili”).

Tix – “Ira berserk sui dadi da 20” sempre attivo.

Potter – “Tirare i dadi in mezzo alla scacchiera demolendo tutte le miniature” sempre attivo.

Luc – “Dormire improvviso” 1 volta a sessione (di solito verso le 11.30 – 11.45).

Caroti – “Scontro interminabile del DM” 1 volta a sessione (anche perché di più)

*proprio non sarebbe possibile).*

*Caroti – “Negare l’evidenza” 1 volta a sessione (si può usare solo in concomitanza con “Scontro interminabile del DM”: l’effetto risulta essere: “Carrots ma mica dura molto questo scontro?” “No, dai ora sarà...”: 2 ore di legnate).*

*Moro – “Suicidio” una volta ogni 5 sessioni (il PG parte e carica un nemico improponibile da solo).*

*Moro – “Suicidio di massa” una volta ogni 10 sessioni (come sopra ma convince anche tutto il party a fare la stessa cosa).*

*Caroti – “Vulnerabilità ai Ritz” sempre attivo (date al Carrots un pacco di Ritz e non farà nulla, nemmeno masterizzare, fino a che non li avrà finiti).*

*Parati – “Impermeabilità alla matematica” sempre attivo (fa  $4+5=8$ , noi lo correggiamo e dopo 2 secondi lui:  $4+5=7$ ).*

*Parati – “Disperdere manuali” una volta a sessione (Non è colpa sua è che il Carrots o qualcun altro si dimentica di restituirli).*

*Tix – “Nube di fumo” 6 o 7 volte a sessione.*

*Moro – “Nube di fumo” massimizzata, estesa, potenziata a volontà.*

*Moro – “Procura panico” su Tix quando il Moro ha finito le sigarette e le scrocca a lui.*

*Potter – “Nemico prescelto: buon senso” sempre attivo.*

*Party – “Rendere qualunque situazione o parola un pretesto per dire cazzate”  
SEMPRE ATTIVO.*

## **Frase da non dire**

Ci sono cose che, mentre giocate a D&D, non dovete mai dire, per nessun motivo. Dall'alto(?) della nostra esperienza vi illuminiamo su cosa dovete o non dovete pronunciare durante le vostre sessioni. La prima frase è quella sbagliata, mentre la seconda è quella che va pronunciata.

Quel rumore era solo la tua immaginazione.

Meglio controllare.

Non dire cazzate, che vuoi che ci faccia un drago rosso in una foresta?

Tutti al riparo.

Lo liscio solo con 1, che cosa può mai accadere?

È molto improbabile che io manchi il bersaglio, ma tieniti pronto ad ogni evenienza.

A cosa servirà quella leva?

Ragazzi c'è una leva: legghiamoci una corda e tiriamola da 30 metri di distanza.

Saltiamo i turni di guardia stanotte: siamo in un posto tranquillo.

È un posto tranquillo, troppo tranquillo, stiamo all'erta.

Credo che quella profezia parli di noi.

Questa descrizione non ci assomiglia nemmeno lontanamente.

Non scappiamo: è quasi morto.

Ritiriamoci con calma e torniamo tra 2 minuti.

Ma sono solo goblin!

Ponderiamo questo scontro con calma e precisione.

Cos'è un Tarrasque? ...Ah, ho capito, allora somiglia parecchio a quella cosa lì dietro.

Ragazzi cominciate a correre e non fate domande.

Abbiamo ottime argomentazioni per trattare con il Grande Wym.

Penso sarebbe meglio rivedere di nuovo la situazione.

Non pago il conto della taverna.

Pago l'oste e lascio anche la mancia.

Cerco un ricco mercante e provo a "Svuotare Tasche".

Cerco un mendicante scoordinato, debole, scemo e lo derubo.

Prendiamo le uova del drago ora che non c'è.

Andiamocene alla svelta prima che torni.

Cosa potrà mai chiedermi in cambio il mio “Alleato Planare”?

Temo oltremodo il favore che mi chiederà il mio “Alleato Planare”.

NO, così non va bene, maledetto DM!

Mi scusi DM, ha ragione lei, devono aver sbagliato a scrivere sul manuale.

Ho finito i rollini.

Ho finito i rollini, ma ne ho comprata un'altra scatola per espiare le mie colpe.

Ci separiamo per setacciare la zona.

Setacciamo la zona tutti insieme e stretti stretti.

Non può colpirmi.

Credo di sopportare il colpo.

Entriamo nel portale, sembra innocuo.

Qualcuno mi dica cos'è questo portale, dove conduce e perché è stato costruito.

Guadiamo qui: è sicuro.

Manda avanti Potter. Poi noi veniamo.

Il ponte è stabile.

Manda avanti l'orso di Potter: se passa lui a noi ci regge per forza.

Venite, non ci sono trappole.

Io non ho trovato nulla... chi va avanti?