

L'AMMONE DI GHIACCIO E SAETTE VIOLA CEE



Questo manuale è stato realizzato con passione dai ragazzi della sede **dell'oratorio Valdocco**, nel corso di un'attività **laboratoriale multidisciplinare**, nell'ambito del **progetto Spazio Labs**.



The background is a dark, atmospheric landscape. In the foreground and middle ground, there are thick, flowing streams of lava, glowing with intense orange and yellow light. The lava flows are textured and appear to be moving. In the distance, a small, dark silhouette of a person stands on a rocky outcrop, looking towards a bright, glowing area on the horizon. The overall mood is mysterious and epic.

Benvenuti nel mondo di Caldur, un luogo di leggende e misteri, dove la magia e il coraggio si intrecciano in un'avventura epica. La Torre di Cristallo, con il suo arcano potere, è stata per secoli la protezione della città, scacciando con fulmini violacei ogni minaccia che osasse sfidarne il dominio.

Ora, un terribile pericolo incombe: la luce della torre si è spenta, lasciando il villaggio vulnerabile ai suoi peggiori incubi. Sarete voi, eroi coraggiosi, a intraprendere un viaggio tra locande animate, torri magiche, grotte oscure e laghi ghiacciati. Affronterete sfide ardue, enigmi complessi e creature straordinarie, in un crescendo di battaglie epiche che metteranno alla prova la vostra astuzia, forza e determinazione.

Questa avventura è più di una storia: è un progetto nato dalla creatività e dall'impegno dei ragazzi di Valdocco, parte di un percorso multidisciplinare del laboratorio Spazio Labs. Qui, giovani menti si sono unite per dare vita a questo manuale, combinando grafica, narrazione e passione per il fantastico.

Che siate avventurieri esperti o esploratori alle prime armi, lasciate che le pagine di questo libro vi guidino in una missione indimenticabile, dove il destino di Caldur è nelle vostre mani.

Buon viaggio, e che la luce violacea della torre vi accompagni.

The end...

Il gruppo prende i soldi del mago Gerokan e cavalca ricco verso l'orizzonte. La gloria non è per loro. Il villaggio sarà distrutto ma le tasche dei valenti, anche se codardi, personaggi rimarrà nella storia...

Qualora invece il gruppo si ribellerà al mago ci sarà un epico combattimento di scintille e fiamme.

MAGO Gerokan CA 14 - HP 55
Bastone magico delle palle di fuoco
Incantesimi a volontà.
Immagine speculare

Ucciso o reso inerme il mago, si può prendere il suo bastone e i suoi oggetti magici:

BASTONE DELLE PALLE DI FUOCO
ANELLO DI PROTEZIONE
MANTO DELLA NOTTE
3 Pozioni di cura ferite GRAVI (2d4+4 punti ferita guariti)

Il drago non sa dove sia il villaggio di Caldur, ma non ci vorrà molto perchè lo trovi. Bisogna correre e i cavalli devono volare nel vento...

Caldur è all'orizzonte e purtroppo il drago sta planando sopra di esso. La torre è spenta, altrimenti fulmini viola sarebbero scesi a profusione, cacciando il bianco rettile. Il gruppo arriva a cavallo.

Soldati della milizia cittadina congelati o sbranati sono ormai

CAPITOLO UNO

Tutto si dipana e tutto comincia tra il vociar caotico, fra i vapori profumati di arrostiti speziati e fiumi di birra scura della locanda del CERVO SCARLATTO.

Un bancone centrale in nero ebano sbalzati è un po' il focus centrale di una serie di tavoli con centinaia di avventori di varie razze. Alcuni sono umani, altri hanno zanne ben più grosse. Tutti mangiano e bevono sereni, nonostante fuori faccia freddo e la neve sembra aver chetato di cader lenta dal cielo. Il gruppo è diviso.

Gli orchi, guardati da tutti con diffidenza, mangiano e bevono grezzamente al loro tavolo. Mentre un cavaliere sontuoso siede brindando con mercanti del villaggio. Nel buio un'ombra nera ammantata osserva gli astanti, mentre un grezzo barbaro, al bancone, beve del sidro da un ligneo boccale guardando nel vuoto.

Frindan, l'oste della locanda, gira tra i tavoli. Mesto e servizievole, il grasso locandiere chiede se gli avventori vogliono altra birra ambrata o se preferiscono assaggiare della calda zuppa di fagioli e salsiccia di jak.

Il caldo tepore della locanda viene squarciato da una fredda coltellata. La porta si spalanca, la musica si ferma e un enorme umanoide in armatura nera entra urlando. Il nero militare urla, chiede aiuto, c'è un grosso pericolo imminente ed è in cerca di ausilio. Duncan è disposto persino a pagar fior di monete d'oro. Egli quindi, chiedendo chi fosse il capo della brigata, consegnerà 50 monete d'oro ad esso. Sarà poi il designato capo del gruppo a decidere se dividere equamente la somma aurea.

Il gruppo quindi lascerà birre e cosciotti di cinghiale per seguire il capo delle guardie della cittadina al di fuori della calda locanda.



CAPITOLO 2

Il gruppo quindi, chi a cavallo, chi sopra un poderoso asino, chi correndo, corre verso la sommità della cittadina montana, sulla quale sovrasta una imponente torre di cristallo.

L'edificio è maestoso slanciato verso il cielo come una guglia che punta verso le nuvole.

Ciò che lascia senza fiato è il fatto che l'obelisco viola posto sulla sommità si sia spento. Questo è un grosso problema perchè da più di ventisette decenni la torre difende la città dal temibile pericolo dei draghi. Infatti, qualora arrivasse nella zona un possente rettile volante la torre inizierebbe a proiettare fulmini, scacciando la tremenda bestia o persino uccidendola.

La sommità è misteriosamente spenta e i due soldati, posti a presidio della violacea guglia, sembrano siano stati drogati.

Parlano usando frasi senza senso, ridono a crepapelle nonostante il capo delle guardie li redarguisca bruscamente.

Ad un'analisi magica si denota che i due sono stati incantati con CHARME e per questo sembra non aver visto nulla di quello che tragicamente nelle prossime righe scopriremo. La torre si è spenta. Il dispositivo che controlla i fulmini non è attivo. Ora la città è sguarnita. Ora siamo tutti in pericolo. Se arrivasse mai un drago, ora tutto sarebbe inesorabilmente...

La porta della torre è aperta e il dispositivo che percepisce e propaga i fulmini violacei è stato privato delle tre gemme di ametista che ne riforniscono di energia arcana.

Tutti rimangono senza parole, il capo delle guardie si asciuga il sudore quando un grosso ruggito rompe il silenzio invernale.

MANTICORA CA 14 - HP 70

TRE ATTACCHI IN UN ROUND:
Tiro per colpire +5

Danno:
MORSO 1d8+3
ARTIGLIO 1d6+3
ARTIGLIO 1d6+3

in alternativa colpisce lanciando fino a tre spine velenose dalla coda 1d8+3 (tre volte a round)

IL GRAN FINALE

Il gruppo prende i soldi del mago Gerokan e cavalca ricco verso l'orizzonte. La gloria non è per loro. Il villaggio sarà distrutto ma le tasche dei valenti, anche se codardi, personaggi rimarrà nella storia... Qualora invece il gruppo si ribellerà al mago ci sarà un epico combattimento di scintille e fiamme.

MAGO Gerokan CA 14 - HP 55
Bastone magico delle palle di fuoco
Incantesimi a volontà.
Immagine speculare

Ucciso o reso inerme il mago, si può prendere il suo bastone e i suoi oggetti magici:

BASTONE DELLE PALLE DI FUOCO

ANELLO DI PROTEZIONE
MANTO DELLA NOTTE

3 Pozioni di cura ferite GRAVI (2d4+4 punti ferita guariti)

Il drago non sa dove sia il villaggio di Caldur, ma non ci vorrà molto perchè lo trovi. Bisogna correre e i cavalli devono volare nel vento... Caldur è all'orizzonte e purtroppo il drago sta planando sopra di esso. La torre è spenta, altrimenti fulmini viola sarebbero scesi a profusione, cacciando il bianco rettile. Il gruppo arriva a cavallo. Soldati della milizia cittadina congelati o sbranati sono ormai corpi disseminati senza vita alcuna in giro per il circondario.



Qualcuno forse si sarà congelato le forze, qualcuno forse sarà quasi morto. Nulla che un gruppo unito non sarà in grado di curare le fredde ferite.

“La bianca morte ci ha graziato ma non per molto”
Il villaggio è in serio pericolo. Le case e i parenti di alcuni dei giocatori sono in pericolo!
Detto questo, qualcuno del gruppo cercherà di recuperare la gemma in fondo al lago... Le fredde acque sono pulite e chiunque sia in grado di nuotare e avrà quel minimo di forza per resistere al gelo potrà raggiungere il fondo e trovare la pietra e asciugandosi al fuoco appena acceso. ...e quando le calde forze inizieranno a tornare, in attesa che il sommozzatore ante litteram torni a superficie, una voce soavemente famigliare rompe il silenzio:

“...e così siete riusciti a far quello che negli anni non ho potuto fare”

GEROKAN il mago di corte compare dalla bruma all'improvviso.

“Un'antica maledizione mi impediva di anche solo pensare di rompere quel ghiaccio per liberare quella che diverrà la mia bestia, il mio Drago!”

I nostri valenti rimangono attoniti e sbigottiti dal tradimento. Prima aiutati da questo arcanista per poi esser sue semplici pedine? Come può esser successo?

“Siete solo degli stolti topi di fogna! La mia potenza con il potere del Drago sarà incommensurabile e il potere freddo della bianca bestia scorrerà nelle mie mani.

Datemi le gemme e vi risparmierò, anzi vi riempirò di soldi, ma sparite dalla mia vista! Altrimenti, venite pure avanti, canaglie!”



Nel buio si staglia una grossa bestia con grandi ali. Ha una coda lunga e le dimensioni di un possente toro. Questo mostro è sbucato da un cespuglio circostante e ha iniziato ad azzannare il corpo di una delle due guardie charmate. L'altra invece, guardando la scena non riesce a non smettere di ridere.

Illuminando la scena si nota che il feral animale è una MANTICORA. Il gruppo qualora uccida il bestione nota subito che una creatura di questo genere è molto difficile che viva in queste zone, anzi, sarebbe come vedere un orso polare a Reggio Calabria. Inoltre, guardando bene e perquisendo la carcassa della fiera, si possono raccogliere 1d4 dosi di veleno dalla coda (1d6+2 al danno) e uno strano collare di controllo mostri. Qualcuno quindi, ha fatto in modo che la bestia si avventi su chiunque fosse arrivato a scoprire il furto.



Tale diversivo probabilmente sarebbe stato utile ai lestofanti di darsi alla macchia e fuggire tranquilli tra le ombre notturne. Il gruppo quindi si guarda attorno e il capo delle guardie è attonito. Duncan non sa cosa dire e non sa cosa fare.

Consiglia quindi di raggiungere la saggezza di GEROKAN DOPPERTON il mago del villaggio, il quale certamente avrebbe illuminato il fosco cammino della brigata.

CAPITOLO 3

Il party raggiunge quindi, nel pieno della notte, quella che sarebbe dovuta essere l'abitazione del mago della piccola cittadina. Il freddo si fa sentire ma almeno il dio del cielo sembra aver graziato i nostri eroi della neve. Tutti rimasero senza parole, in quanto al posto della casa una grossa roccia si presenta agli occhi dei nostri personaggi. Non c'è una costruzione vera e propria, se non una roccia semisferica grossa due metri di raggio e una pesante catena tesa che, dalla roccia parte fissata ad essa, ma che arriva perpendicolare al terreno, fino a perdersi tra le nuvole del cielo. All'altezza del volto di un uomo una grossa formella in metallo lucido è presente sulla roccia.

Duncan si avvicina, appoggia la mano al quadrato di acciaio e il suo corpo diventa luminoso. Sembra che il fisico del militare stia per cambiar forma per diventare un fascio di magica luce bianca, il quale, avvolgendosi alla catena, inizia a volare in una grossa spirale e raggiungendo le nuvole.

Il nostro gruppo di eroi, uno alla volta, anche se in un primo momento sembra titubante appoggia la propria mano destra sopra la piastrella metallica e, uno dopo l'altro raggiunge un palazzotto al di sopra delle nuvole. Il cielo notturno è stupendo sopra di loro e il freddo sembra aver reso più svegli tutti. L'intera compagnia è come se si fosse ridestata in una sorta di piazzetta antistante un grosso portale rosso

Magari con un piano combinato tra incantesimi sopraffini in combinazione. Con un marchingegno arcano costruito con le poche forze o con sonore MAZZATE propagate da forza brutta!?

Sarebbe interessante vedere come il gruppo tenterà di risolvere questo problema assieme...

Appena però il ghiaccio sarà spaccato, anche in minima parte, un grosso terremoto aprirà delle voragini nella lastra gelida. Una sagoma sfocata inizierà a stagliarsi da sotto la superficie algida. Nel mentre il gruppo sarà stupito una enorme esplosione fredda manderà in aria la superficie del lago. Un enorme creatura, dalla pelle biancastra uscirà dalle fredde acque. Ali di pipistrello e una serie di scaglie sulla schiena lasciano il party attonito davanti ad un DRAGO BIANCO in tutto il suo splendore... Zanne lucenti e occhi vitrei di lapislazzulo, sono davanti alla vera paura del nostro gruppo. Una coda enorme che sferza come una frusta nell'aria e il terrore gelido riempie l'aria.

(TS da costituzione) e 6d6 danni da freddo.
Chi passerà questo TIRO SALVEZZA dimezzerà i danni.

Il soffio, essendo devastante, serve per far comprendere la potenza del mostro e magari di rintanarsi o difendersi!

Il drago bianco, infatti, ha un soffio gelido, in grado trasformare in statue di ghiaccio qualsiasi essere venga colpito a morte dal suo soffio.

Il gruppo, nonostante cercherà di difendersi con incantesimi o armi da lancio, si renderà conto che davanti ad una bestia simile poco si può fare. La potenza è smisurata contro questo mastodonte alato. Detto questo infatti, così, non essendo il rettile mastodontico minimamente interessato al gruppo sparuto di moscerini, si alzerà in volo e sparirà in cielo, volando verso il villaggio.



CAPITOLO SEI

Il gruppo, stanco dal viaggio e infreddolito dall'autunno, decide di dormire all'imbocco della grotta. Raccolta della legna e acceso un fuoco decide di fermarsi per la notte. Una giornata di viaggio e combattimenti ha fiaccato gli animi e si necessitano ore di sonno e cure.

Alla mattina, al sorgere del sole, ricevuta l'antica gemma viola e usciti dalla grotta, il party si dirige in gran carriera verso il lago ghiacciato di Kalan. L'ambiente invernale rende tutto brillante.



La galaverna imbianca tutto rendendo il paesaggio lucido come fosse coperto da una folta polvere di diamanti.

Il viaggio del vittorioso gruppo è in salita verso le montagne, cavalcando su sentieri ghiaiosi e raggiungendo pianori in alpeggio. Più il gruppo sale più vengono a diradarsi alberi e vegetazione, lasciando spazio a rocce e licheni.

La stanchezza dei cavalli inizia a sentirsi e il freddo gela il sangue di uomini e umanoidi. Ma quando la stanchezza inizia ad aumentare, le vedette in cima al gruppo iniziano ad urlare: KALAN! KALAN! Il lago KALAN!

Lo specchio d'acqua solida non è enorme. A stima d'orco saranno cento metri da una sponda all'altra. Ma la superficie è completamente ghiacciata da una spessa lastra di eterno e freddo elemento gelido.

Il gruppo avvicinandosi alla riva, noterà che la gemma raccolta dalla sfinge, inizierà ad illuminarsi e coloro i quali avranno conoscenze arcane, potranno con una semplice prova di ARCANO a comprendere che la GEMMA è IN FONDO AL LAGO. Come riusciranno a spaccare o a sciogliere questa fredda lastra? Il gruppo cercherà di ingegnarsi al meglio.

intarsiato di rune e simboli arcani. Attorno a loro, un isolotto galleggiante in mezzo alle nuvole.

Il portone antico si apre e un essere alto 50 centimetri incappucciato da una lunga veste che non fa notare i piedi fa segno alla masnada di seguirli. Entrando vengono da subito accompagnati da una serie di suoni ancestrali, corde suonate da chissà quale incantesimo, rintocchi di antiche campane che hanno cadenzato secole e millenni. Il piccolo figuro ammantato da sotto il suo cappuccio rimane in silenzio e accompagna il gruppo per lunghi corridoi semibui, stanze con statue e arazzi, saloni illuminati da candele sospese. Il gruppo arriva finalmente al cospetto di GEROKAN.

Il mago, preoccupato anche lui, spiega ai nostri intrepidi che la torre deve essere alimentata. Il marchingegno arcano deve avere la potenza di tre ametiste magiche, le quali, portano energia mistica all'obelisco sulla sommità. Tale potere ancestrale diverrà FULMINE. Purtroppo il mago ha nel suo maniero una sola gemma viola (l'ametista). La prende da un fluttuante bauletto che gli arriva fluttuando tra le mani,

la consegna ad uno degli eroi e dopo di ciò si concentra. I suoi occhi diventano tizzoni ardenti. Le sue parole diventano incomprensibili e cadenzate. Si alza dal suo trono d'argento, prende il suo bastone luminoso e lo fa ruotare in un sortilegio antico. Il soffitto della stanza diventa, per incanto, un immenso cielo notturno blu cobalto, tutto tempestato di stelle. Tra le quali compaiono due grosse macchie luminose. Nella prima si nota una caverna scura, nella seconda un lago ghiacciato. La voce del vecchio si fa più potente e i suoi occhi cambiano tonalità diventando viola.

Due grosse pergamene compaiono dal nulla raggiungendo le mani di uno dei nostri compagni d'avventura.

Alla lettura delle due pergamene un grosso flash luminoso riporta il party a terra, dove la roccia teneva ferma la ferrea catena, che arriva magicamente al cielo.

Duncan rimbrotta tutti, il tempo è poco e se non faranno in fretta per la città sarà la fine. Prima tappa la grotta di Hitramest, per le prime luci dell'alba, se cavalcheranno di buona lena saranno arrivati a vederne l'apertura. Così il gruppo cavalca nella notte...

Scendendo lesti nei
meandri della fredda terra,
entrando nella spelonca
di Hitramest troverete la
forza e l'antico mistero del
mostro dagli smeraldini
occhi. Risolvetelo e avrete
la seconda Ametista,
se non lo risolverete
sarete morti

Nelle fredde acque del
lago di ghiaccio di Kalan
si nasconde tra i flutti
la terza gemma. Spero
sinceramente che sappiate
nuotare nelle fredde acque

CAPITOLO 4

Il gruppo corre di gran carriera per raggiungere la prima sfida, scovare la caverna di Hitramest, perlustrarla e risolvere l'arcano del mostro dai verdi occhi.

Prima di far questo, un viaggio notturno di qualche ora tra brughiere e boschi selvaggi impegna il nostro fantastico gruppo di armati.

Mentre seguono la via, buia ma lineare, le prime linee scorgono una piccola lanterna sulla strada nel bosco frena i cavalli. Una piccola luce illumina la sagoma di un grosso carro ribaltato su un lato e un uomo si sbraccia nel chiedere aiuto.

Se il gruppo correndo in gran carriera lascerà alle spalle il villico, sentirà alle sue spalle una serie di insulti triviali...

Se invece, si fermerà in aiuto del povero contadino... Sbucheranno dagli alberi e da dietro la roccia una dozzina di briganti armati di spade e archi, cercando di depredate il gruppo!

Sopravvissuti all'attacco, il gruppo, perquisendo i corpi, trova 22 monete d'oro e una spada corta di ottima fattura.

Riprende la cavalcata furente fino al mattino, fino all'arrivo della grotta.



BRIGANTE del bosco (x12) CA 12/14/15 - HP 26/38
Armati di spade corte, pugnali o piccoli archi.

CAPITOLO 5

La grotta è completamente nera. Il silenzio è completo, interrotto solo dal rumore di qualche goccia che cade dalle stalattiti. la puzza di muffa e umidità inebria le narici. Il gruppo si mette in formazione lineare e, armati di torce e visione notturna, la fila procede nell'oscurità. Improvvisamente da una delle borse della compagnia, una luce violacea inizia a trasparire dal cuoio. La gemma viola, data dal mago, sente la presenza dell'altra nascosta nella grotta buia.

Mentre il gruppo inizia a sentire la nuova gemma praticamente già in tasca, due enormi occhi luminosi di smeraldo si aprono velocemente nelle tenebre e una voce tonante chiede loro:

"CHI SIETE e PERCHE' SIETE VENUTI AL MIO COSPETTO?"

I personaggi sono attoniti e iniziano ad avere paura.

**"VI METTO ALLA PROVA, VOGLIO VEDERE SE VOI,
PICCOLI MOSCERINI, SIETE IN GRADO DI RISOLVERE
IL MIO SEMPLICE ARCANO.
VOLETE RISPONDERE ALLA MIA DOMANDA?"**

Gli avventurieri rimangono in silenzio pensando alla prova, ben sapendo che se accetteranno e sbaglieranno la risposta il mostro sarà da sconfiggere. O molto peggio, il mostro trucerà loro!

**"...ALLORA, PICCOLI SCARAFAGGI,
VOLETE RISPONDERE
O SCAPPERETE COME TOPI?"
"SE MI CHIAMI A GRAN VOCE,
SPARISCO SUBITO, CHI SONO"**

La risposta al dilemma è IL SILENZIO. Se il gruppo indovinerà, gli occhi si chiuderanno e la gemma viola si illuminerà nel buio.

Se il dilemma verrà sbagliato o se non riusciranno a rispondere, la bestia nel buio sbrannerà uno a uno i compagni d'armi e creerà un TPK. Total Party Kill.

