



IL CUORE DI ELDARION

IL SEGRETO DELLA SELVA SILENTE

BY WYATT ZEPHIRION





INDICE

INTRODUZIONE	5
POTERE E ORIGINE DEL CRISTALLO	5
LA LEGGENDA DEL CUORE	5
L'AVVENTURA	6
PROLOGO	7
A. L'INGRESSO DEL LABIRINTO	8
L'OMBRA DI ITHARION	8
FRAMMENTO DI CRISTALLO MAGICO	9
INTERMEZZO	9
B. LA SORGENTE	10
L'ELEMENTALE DELL'ACQUA	10
L'ACQUA DELLA SORGENTE	10
C. LA RADURA DEGLI SPETTRI	12
LO SPETTRO MAGGIORE	12
GLI SPETTRI MINORI	13
LA PIETRA RUNICA DI PROTEZIONE	13
D. L'ENIGMA DEL MONOLITE	15
ATMOSFERA NARRATIVA	15
SFIDA E SOLUZIONE	15
E. IL CUORE DEL LABIRINTO	16
INCANTESIMO DI PROTEZIONE	16
IL GOLEM VEGETALE	16
CONCLUSIONE DELL'AREA	16
IL CUORE DI ELДАРION	18
EPILOGO	18
APPENDICE A: CREATURE	19
GUIDA ILLUSORIA	19
OMBRA	20
NC #1 - ARBUSTO STRANGOLANTE	21
NC #2 - CACCIATORE DELLE NEBBIE	22
NC #3 - SEGUGIO D'OMBRA	23
NC #4 - ROVI ANIMATI	24
APPENDICE B: OGGETTI	25
APPENDICE C: AVVENTURIERI	26



INTRODUZIONE

ELDARION È UNA TERRA AVVOLTA DA ANTICHE leggende, un luogo in cui il confine tra realtà e magia si fa sottile. La regione è caratterizzata da una foresta impenetrabile conosciuta come la *Selva Silente*, così chiamata per il silenzio innaturale che regna sotto il suo tetto di foglie. Gli alberi secolari si intrecciano creando archi naturali, e un muschio luminescente copre il terreno, emettendo una debole luce azzurra che dona al paesaggio un'atmosfera surreale.

Al centro della Selva Silente, circondata da una fitta nebbia, si erge il *Labirinto Vivente*, un complesso di alte siepi incantate che sembrano respirare, mutando costantemente forma. Nessuno conosce l'origine esatta del labirinto, ma si dice che sia opera di un potente incantatore di nome *Itharion*, che lo creò come prova per custodire il **Cuore di Eldarion** e proteggerlo da chiunque ne fosse indegno.

La regione circostante, un tempo prospera, è ora desolata, abbandonata da chi temeva le storie di spettri e creature che infestano il labirinto. Solo avventurieri e studiosi coraggiosi osano avvicinarsi, attratti dalla promessa di tesori o dall'irresistibile fascino della leggenda.

POTERE E ORIGINE DEL CRISTALLO

Il **Cuore di Eldarion** è un artefatto leggendario, un frammento del cuore stesso della terra secondo alcuni, o una reliquia donata dagli dèi secondo altri. Il cristallo possiede un'energia vitale che può curare, potenziare e proteggere chi lo detiene, ma si dice che porti anche il peso di una grande responsabilità. Le sue origini risalgono a millenni fa, quando Itharion lo utilizzò per canalizzare l'energia della vita stessa e salvare la regione da una catastrofe magica.

Il potere del Cuore è straordinario: può guarire malattie, rigenerare interi campi devastati e persino respingere le forze del male. Tuttavia, la sua magia è instabile e imprevedibile, capace di risvegliare forze antiche che giacciono sopite nel labirinto.

LA LEGGENDA DEL CUORE

Gli avventurieri hanno sentito parlare del Cuore di Eldarion da varie fonti:

- **Un vecchio cantastorie in una taverna**, che narrava della sua bellezza e del labirinto incantato.
- **Un manoscritto antico rinvenuto in una biblioteca**, che descriveva il Cuore come la chiave per fermare un male imminente.

Ma qualunque sia l'origine, la leggenda promette una grande ricompensa per chi riesce a superare le prove del labirinto e reclamare l'artefatto.

CONSIGLI NARRATIVI PER IL MASTER

- **Un invito o un avvertimento.** Appena gli avventurieri attraversano l'arco, questo si richiude alle loro spalle e un'ombra evanescente si materializza per dare un avvertimento ai personaggi sui pericoli che affronteranno.
- **Clima emotivo.** A mano a mano che gli avventurieri si inoltrano nel labirinto, potresti descrivere come un senso di inquietudine crescente li avvolga. Ogni passo sembra carico di aspettativa, e il cuore del labirinto sembra chiamarli.
- **Senso di pericolo.** Utilizza brevi descrizioni per mantenere alta la tensione: l'improvviso movimento di una siepe; un'ombra fugace che attraversa il sentiero; una folata di vento gelido e inquietante; un mormorio sommesso; l'ululato di una bestia lontana; l'improvviso volo di un gruppo di corvi attraversa il cielo sulle loro teste.

LA SELVA SILENTE



L'AVVENTURA

GLI EROI HANNO ATTRAVERSATO LA SELVA SILENTE e raggiunto un'ampia e tranquilla radura: l'ingresso del *Labirinto Silente* nel cui centro è custodito il *Cuore di Eldarion*, il leggendario cristallo che, stando a quanto si dice, è in grado di dare onore, ricchezza e potere al suo portatore, oltre che sanare pestilenze, sconfiggere eserciti, placare bestie.

Non sarà affatto semplice, però, raggiungere il cuore del labirinto. Centinaia di eroi e uomini coraggiosi giunti da ogni luogo hanno tentato l'impresa ma finora solo in pochi sono riusciti a sopravvivere alle prove del labirinto uscendone vivi ma profondamente mutati nell'animo, dopo aver affrontato le prove che il potente *Itharion* a posto a protezione del cristallo.

Qualunque siano le scelte degli avventurieri, una volta varcato l'arco di ingresso al labirinto, che si richiuderà subito dietro di loro, si imbattono nelle cinque aree principali in cui è diviso il labirinto stesso nell'ordine.

Tra un'area e l'altra, usa le seguenti tabella per generare un evento o un incontro casuale.

D6 - TABELLA DEGLI EVENTI CASUALI

Tiro Evento/Incontro

- 1 Una trappola con CD 14 su Destrezza per evitarla, altrimenti si subiscono 1d4 danni taglienti, perforanti o contundenti, a discrezione del DM.
- 2 Un'Ombra appare e attacca il gruppo (*vedi le statistiche in appendice*).
- 3 Una radura nascosta con un piccolo tesoro: 1d4 pozioni di cura o un oggetto raro (*vedi Tabella degli Oggetti Casuali*).
- 4 Le siepi si chiudono, costringendo il gruppo a un altro percorso. Tiro salvezza su Destrezza con cd 12 oppure si subiscono 1d4 + 2 danni contundenti.
- 5 Un Nemico Casuale (NC) attacca di sorpresa appena varcato l'angolo (*vedi le statistiche in appendice*).
- 6 Una Guida Illusoria che può condurre a una trappola o verso una scorciatoia (*vedi la scheda in appendice*).

D4 - TABELLA DEGLI OGGETTI CASUALI

Tiro Oggetto

- 1 *Torcia di Luce Sacra*: rivela creature invisibili entro 4,5 metri.
- 2 *Pozione di Cura*: rigenera 1d4+4 PF. Fino a max 3 durante l'esplorazione del labirinto
- 3 *Freccia Spettrale*: una singola freccia che infligge 2d8 danni necrotici extra.
- 4 *Bastone del Vento*: permette di creare una folata che spinge via creature entro 6 metri.

AREE PRINCIPALI

A - L'INGRESSO DEL LABIRINTO

Descrizione: Il portale d'accesso è un arco naturale intrecciato da rami e viti luminescenti. Una nebbia sottile filtra dai sentieri.

Evento: Un'ombra evanescente avverte i personaggi del pericolo imminente.

Oggetti utili: Un frammento di cristallo magico che illumina il percorso per 1 ora (funziona come una torcia, ma rivela anche trappole magiche).

B - LA SORGENTE

Descrizione: Una radura con una sorgente scintillante che sgorga acqua argentea. Un Elementale dell'acqua protegge questo luogo.

Sfida: Combattimento contro l'Elementale. L'acqua può guarire 2d8 PF o avvelenare (tiro salvezza su Costituzione CD 13).

Oggetti utili: Una fiala con acqua curativa prelevabile dalla sorgente.

C - LA RADURA DEGLI SPETTRI

Descrizione: Una radura avvolta dall'oscurità. Gli spettri vagano, sussurrando parole incomprensibili.

Sfida: Uno spettro maggiore guida i nemici. I personaggi devono affrontare gli spettri o trovare un modo per placarli con un oggetto magico.

Oggetti utili: Una pietra runica che garantisce protezione dal danno necrotico per 1 ora.

D - L'ENIGMA DEL MONOLITE

Descrizione: Un antico monolite con iscrizioni in una lingua antica (può essere tradotto con un tiro di Intelligenza o Arcano con CD 15 o un incantesimo *Comprendere Linguaggi*).

Sfida: Un enigma che, se risolto, teletrasporta il gruppo al centro del labirinto.

Enigma: "Senza forma, ma con peso. Senza corpo, ma con eco. Chi sono?" (*Risposta: un pensiero*).

E - IL CUORE DEL LABIRINTO

Descrizione: Una radura circolare, illuminata da un bagliore magico. L'artefatto fluttua sopra un piedistallo, protetto da un incantesimo.

Sfida: Un guardiano finale: un golem vegetale.

Ricompensa: Il *Cuore di Eldarion*, che garantisce un potere unico e teletrasporta il gruppo fuori dal labirinto.

INTERMEZZO

Quando gli avventurieri si inoltrano nel Labirinto, qualunque sia la direzione che seguono, si ritroveranno nell'Area successiva. Prima di arrivarvi, però si imbattono in uno o più incontri, eventi oppure oggetti descritti nelle tabelle a lato.

PROLOGO

ELDARION È UNA TERRA AVVOLTA DA ANTICHE leggende, un luogo in cui il confine tra realtà e magia si fa sottile. La regione è caratterizzata da una foresta impenetrabile conosciuta come la *Selva Silente*, così chiamata per il silenzio innaturale che regna sotto il suo tetto di foglie. Gli alberi secolari si intrecciano creando archi naturali, e un muschio luminescente copre il terreno, emettendo una debole luce azzurra che dona al paesaggio un'atmosfera surreale.

Al centro della Selva Silente, circondata da una fitta nebbia, si erge il *Labirinto Vivente*, un complesso di alte siepi incantate che sembrano respirare, mutando costantemente forma. Nessuno conosce l'origine esatta del labirinto, ma si dice che sia opera di un potente incantatore di nome *Itharion*, che lo creò come prova per custodire il **Cuore di Eldarion** e proteggerlo da chiunque ne fosse indegno.

La regione circostante, un tempo prospera, è ora desolata, abbandonata da chi temeva le storie di spettri e creature che infestano il labirinto. Solo avventurieri e studiosi coraggiosi osano avvicinarsi, attratti dalla promessa di tesori o dall'irresistibile fascino della leggenda.

Dopo attente ricerche e un lungo e peregrinoso viaggio, intrepidi e valorosi eroi, avete finalmente attraversato la *Selva Silente* e raggiunto la vostra meta: un'ampia e tranquilla radura su cui svetta maestoso l'ingresso del *Labirinto Silente* nel cui centro è custodito il *Cuore di Eldarion*, il leggendario cristallo che è in grado di dare onore, ricchezza e potere al suo portatore, oltre che sanare pestilenze, sconfiggere eserciti, placare bestie mostruose.

Non sarà affatto semplice, però, raggiungere il cuore del labirinto. Centinaia di eroi e uomini coraggiosi giunti da ogni luogo hanno tentato l'impresa ma finora solo in pochi sono riusciti a sopravvivere alle prove del labirinto uscendone vivi, sebbene profondamente mutati nell'animo, dopo aver affrontato le creature e gli enigmi che il potente *Itharion* ha posto a protezione del cristallo.

NOTA PER IL MASTER

Una volta varcato l'arco, gli avventurieri si ritrovano nella radura **A. L'Ingresso del Labirinto**. Risolto l'incontro con l'*Ombra di Itharion* si inoltreranno nel Labirinto, trovandosi di fronte a bivi, incroci e vicoli ciechi. Qualunque sia la direzione che seguono, prima di arrivare all'area successiva si imbattono in uno o più degli incontri casuali, eventi oppure oggetti descritti nelle tabelle di pagina 6.



L'INGRESSO DEL LABIRINTO
SCANSIONA IL QR-CODE
PER APRIRE L'IMMAGINE

A. L'INGRESSO DEL LABIRINTO

UNA VISIONE MAESTOSA E INQUIETANTE SI MOSTRA agli avventurieri: l'ingresso al **Labirinto Vivente** è un arco naturale di rami e viti, intrecciati come se fossero stati modellati da mani invisibili, che si erge tra due querce colossali. Una nebbia lattiginosa avvolge il sentiero, e ogni passo verso il portale sembra far crescere una strana pressione nell'aria, come se il labirinto stesso stesse osservando chiunque osasse avvicinarsi.

Sulle querce ai lati dell'ingresso, rune antiche brillano debolmente, emanando un calore appena percettibile al tatto. Una scritta incisa in una lingua dimenticata (che può essere tradotta con un tiro di *Intelligenza* con CD 15 o un incantesimo come *Comprensione dei Linguaggi*. Con un risultato tra 10 e 14 riconosce solo alcune parole evidenziate in grassetto) recita:

*Chi ha il **cuore puro** e forte
troverà la **vera** sorte:
*la **via** chiara della **luce**
che al Cuore infin **conduce**.*

Appena gli avventurieri attraversano l'arco intrecciato di rami e viti, una sensazione opprimente, come una stretta al cuore, li colpisce. Il passaggio alle loro spalle si richiude con un suono simile al sibilo del vento, ma troppo profondo per essere naturale. I rami si avvinghiano lentamente, come dita che si rincorrono, formando un muro impenetrabile. Una corrente d'aria fredda li avvolge, portando con sé un sussurro distante, quasi come un canto.

L'OMBRA DI ITHARION

Dal centro del sentiero, l'aria inizia a tremolare. Una figura eterea prende forma da un turbine di vento: un'ombra avvolta in un mantello dai bordi sfrangiati e il volto nascosto da un cappuccio. L'entità fluttua appena sopra il terreno, lasciando dietro di sé una scia di bagliori argentati. Gli occhi, due luci pallide, si accendono come di brace mentre parla.

L'OMBRA DI ITHARION

- **Apparenza:** L'ombra è una proiezione magica del mago *Itharion*, che creò il labirinto per proteggere il *Cuore di Eldarion*. Sebbene non abbia un corpo solido, emana un'aura di potere. Il suo mantello fluttua come se fosse mosso da una brezza invisibile, e la figura appare sfuocata ai bordi, come se fosse vista attraverso un velo d'acqua.
- **Movimenti:** L'ombra non si muove fisicamente verso gli avventurieri ma inclina il capo verso di loro come se li stesse scrutando. Quando parla, la sua voce è profonda e riecheggia come se provenisse da un luogo remoto.



LINEE DI DIALOGO DI ITHARION

Lo spettro rivolge le seguenti parole agli avventurieri, con tono cupo e cavernoso, fluttuando davanti a loro, con scatti rapidi del capo spostando l'attenzione dall'uno all'altro:

- “Coraggiosi, o folli? Avete varcato la soglia del Labirinto Vivente, un luogo dove la forza svanisce e l'astuzia regna sovrana. Nessuno che abbia osato sfidare le sue vie è tornato senza il marchio della perdita... o qualcosa di peggio.”
- “Io sono Itharion, colui che ha plasmato queste verdi mura per difendere ciò che non deve cadere in mani indegne. Se siete qui per il Cuore, sappiate che vi attende una prova. Né la forza né la magia vi apriranno un varco. Solo chi dimostrerà di esserne degno troverà la strada.”
- (si inclina leggermente in avanti e i suoi occhi brillano intensamente) “Ma attenti: il labirinto è vivo. Vi osserverà, vi giudicherà, severamente! Siate pronti. Ricordate: ogni decisione avrà un prezzo.”

Dopo aver pronunciato queste parole, l'ombra svanisce lentamente, dissolvendosi in una pioggia di scintille argentate. Tuttavia, gli avventurieri avvertono una presenza persistente, come se l'entità fosse ancora lì, invisibile, a osservare ogni loro passo.

L'OMBRA DI ITHARION
SCANSIONA IL QR-CODE
PER APRIRE L'IMMAGINE



Appena entrati, il sentiero si biforca, con alte siepi verdi ai lati che sembrano muoversi impercettibilmente. La luce del sole scompare quasi del tutto, filtrata solo da sottili raggi che penetrano attraverso la vegetazione sovrastante. Il silenzio è rotto solo da un lieve sussurro: il vento? O la voce del labirinto stesso?

Se esplorano l'area, gli avventurieri possono trovare un frammento di quarzo chiaro, grande quanto una noce, incastonato tra le radici esposte di una quercia della radura, accanto al sentiero.

FRAMMENTO DI CRISTALLO MAGICO

MODALITÀ DI RINVENIMENTO

Il frammento si trova poco dopo l'ingresso, incastonato in una radice nodosa che sporge dal terreno. Per estrarlo, i personaggi devono tirare su *Indagare* (CD 12) per scovarlo e *Forza* (CD 10) per rimuoverlo dalla radice. Una volta raccolto, il cristallo si attiva automaticamente, illuminando il sentiero per alcuni secondi, mostrando una visione fugace di una trappola vicina o di un passaggio sicuro.

DESCRIZIONE

Il frammento di cristallo è un piccolo pezzo irregolare di quarzo chiaro, grande quanto una noce, con venature interne che brillano di luce blu-argentea. È straordinariamente leggero e freddo al tatto, come se custodisse una piccola scintilla di energia magica al suo interno. Quando attivato, emette una luce intensa ma non accecante che illumina un'area di 30 piedi di raggio e penetra anche attraverso veli o illusioni magiche.

FRAMMENTO DI CRISTALLO MAGICO

Tipo	Oggetto Magico Minore
Rarità	Non Comune
Attivazione	Azione Bonus
Effetti	- Illumina un'area di 9 metri di raggio per 1 ora. - Rivela trappole magiche entro 3 metri. - Può essere disattivato come azione bonus.
Durata	Fino a 1 ora per carica.
Cariche	2 usi al giorno; ricaricabile dopo un riposo lungo.

DETTAGLI NARRATIVI

- **Effetti scenici:** Quando il cristallo viene attivato, il bagliore blu-argenteo rende visibili le trappole magiche come lievi fili di energia sospesi nell'aria. Ogni volta che il cristallo rivela qualcosa, i personaggi potrebbero percepire un lieve sussurro, come se il cristallo stesse comunicando con loro.
- **Impatto narrativo:** Il cristallo potrebbe essere un residuo del potere di Itharion, un frammento della sua magia dispersa. Questo lo collega tematicamente al labirinto e potrebbe fungere da strumento per far progredire la trama.

FRAMMENTO
DI CRISTALLO MAGICO
SCANSIONA IL QR-CODE
PER APRIRE L'IMMAGINE



INTERMEZZO

Quando gli avventurieri si inoltrano nel Labirinto, qualunque sia la direzione che seguono, si ritroveranno nell'Area successiva. Prima di arrivarvi, però si imbattono in uno o più incontri, eventi oppure oggetti descritti nelle tabelle di [pagina 6](#).

B. LA SORGENTE

DOPO AVER ATTRAVERSATO INTRICATI SENTIERI DEL labirinto, gli avventurieri emergono in una radura ampia e sorprendentemente luminosa. Le alte siepi si aprono in un cerchio perfetto, creando un confine naturale attorno alla radura. Al centro, una sorgente scintillante sgorga da una spaccatura nella roccia, un piccolo geyser perpetuo che emette un flusso continuo di acqua limpida e argentea. L'acqua scorre lungo un piccolo letto naturale di pietre lisce e si disperde nel terreno, senza mai formare una pozza o un fiume visibile.

L'intero luogo sembra impregnato di magia. L'aria è fresca e carica di un profumo dolce e sottile, come quello del gelsomino o del miele. La luce nella radura non proviene dal sole, ma da una luminescenza diffusa che sembra emanare dall'acqua stessa. Intorno alla sorgente, il terreno è punteggiato da piccoli cristalli blu e argentati che brillano debolmente, creando un'atmosfera surreale.

NOTE AMBIENTALI PER IL MASTER

- **Atmosfera di pericolo latente:** Descrivi il modo in cui la sorgente sembra rispondere alla presenza degli avventurieri, con piccoli schizzi che si alzano verso di loro, o il livello dell'acqua che cresce e cala impercettibilmente.
- **La sorgente come fonte di tensione:** Gli avventurieri potrebbero essere tentati di raccogliere l'acqua argentea per scopi personali o per curiosità, attirando inevitabilmente l'ira dell'elementale.
- **Riflessi ingannevoli:** L'acqua della sorgente riflette immagini che sembrano più vive e dettagliate del normale, quasi come se mostrasse visioni di altri luoghi o tempi. Questi riflessi possono confondere i personaggi o indurre curiosità.

L'ELEMENTALE DELL'ACQUA

Mentre gli avventurieri si avvicinano alla sorgente, l'acqua comincia a muoversi in modo innaturale. Una colonna si alza, trasformandosi in una figura umanoide composta interamente di acqua scintillante. Il volto è un vortice argenteo, il cui sguardo si posa sugli intrusi. La voce dell'elementale è profonda e riecheggia come il fragore lontano di una cascata.

DIALOGO E INTERAZIONE

L'Elementale non attacca immediatamente. Come guardiano di questo luogo sacro, osserva gli avventurieri e comunica con loro attraverso una voce carica di maestà:

"Questo è un luogo consacrato, preservato dall'egoismo degli uomini. Perché siete qui, mortali? Parlate, prima che le acque decidano il vostro destino."

A seconda delle risposte dei personaggi, l'elementale può diventare ostile o, al contrario, offrire un'opportunità di passaggio (Persuasione o Saggezza, CD 14). Tuttavia, se i personaggi mostrano intenzioni egoistiche o cercano di raccogliere l'acqua della sorgente senza permesso, l'elementale li attaccherà immediatamente.

RICOMPENSA SPECIALE: L'ACQUA DELLA SORGENTE

Se i personaggi riescono a convincere l'elementale o lo sconfiggono, possono accedere alla sorgente. Possono raccogliere una fiala di *Acqua Argentea*.

ACQUA ARGENTEA

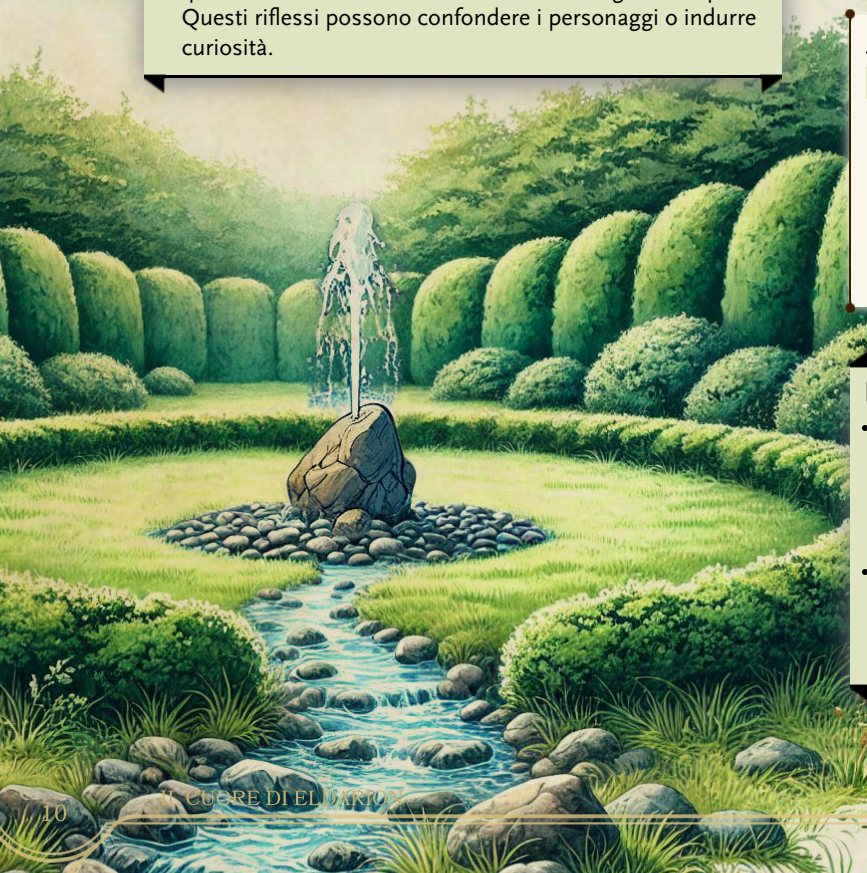
Tipo Oggetto Magico Consumabile

Effetto - Quando bevuta, rigenera immediatamente 10 PF e conferisce vantaggio ai tiri salvezza su Costituzione per 1 ora.

- Può essere usata come materiale magico per purificare terreno corrotto o contaminato fino a un massimo pari a un cubo di spigolo 3 metri.

DETTAGLI NARRATIVI

- **L'acqua rivela il destino?** Se un personaggio osserva il proprio riflesso nella sorgente per troppo tempo, potrebbe vedere visioni del proprio passato o futuro. Queste visioni non devono necessariamente essere chiare, ma possono fornire spunti narrativi per futuri sviluppi.
- **Effetti ambientali post-combattimento:** Se l'elementale viene distrutto, la sorgente perde la sua luce argentea e diventa acqua normale, simboleggiando una perdita permanente di magia in quel luogo.





ELEMENTALE DELL'ACQUA
SCANSIONA IL QR-CODE
PER APRIRE L'IMMAGINE

ELEMENTALE DELL'ACQUA

Elementale, Grande, Neutrale

Classe Armatura 14 (armatura naturale)

Punti Ferita 114 (12d10 + 48)

Velocità 9 m, 27 m nuotare

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	5 (-3)	10 (+0)	8 (-1)

Tiri Salvezza COS +7

Immunità ai Danni Acido, Veleno

Immunità alle Condizioni Afferrato, Paralizzato, Incantato, Stordito, Avvelenato

Sensi Scurovisione 18 m, Percezione Passiva 10

Lingue Comprende Comune ed Elementale ma non può parlare

Grado di Sfida (GS) 5 (1.800 PE) **Bonus di Competenza** +3

ABILITÀ E TRATTI

Forma d'Acqua. L'elementale può muoversi attraverso spazi grandi almeno 2,5 cm senza subire restrizioni. Può inoltre condividere il proprio spazio con altre creature.

Travolgere (Ricarica 4–6). Se l'elementale entra nello spazio di una creatura di taglia Media o inferiore durante il suo turno, quella creatura deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 15 altrimenti subisce 13 (2d8 + 4) danni contundenti ed è atterrata. Se il tiro salvezza riesce, la creatura viene spinta fuori dall'area occupata dall'elementale.

Annegamento. Una creatura che inizia il turno all'interno dello spazio dell'elementale deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione (CD 15). Se fallisce, è trattenuta e non può respirare finché rimane all'interno dello spazio dell'elementale.

AZIONI

Multiattacco. L'elementale effettua due attacchi con il *Colpo d'Acqua*.

Colpo d'Acqua. Attacco con arma da mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 13 (2d8 + 4) danni contundenti.

Getto d'Acqua (1/giorno). L'elementale sprigiona un potente getto d'acqua in un cono di 9 metri. Ogni creatura nell'area deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 15 altrimenti subisce 22 (4d10) danni contundenti ed è spinta di 6 metri indietro. Se lo supera, subisce solo la metà danni e non viene spinta.

STRATEGIA DI COMBATTIMENTO

L'elementale è un difensore naturale della sorgente e combatterà in modo tattico, sfruttando il terreno circostante.

1. **Ingresso in Combattimento:** Inizialmente, l'elementale valuterà le intenzioni degli avventurieri. Se provocato, utilizzerà il **Getto d'Acqua** per infliggere danni ad area e spingere i nemici lontano dalla sorgente.
2. **Travolgere:** Cercherà di travolgere i nemici più deboli (personaggi con basse capacità di forza o senza armatura pesante), sfruttando la sua mobilità per attraversarli e massimizzare i danni.
3. **Azione di Annegamento:** Per i nemici che rimangono nelle sue vicinanze, tenterà di inglobarli usando il suo **Annegamento**, costringendoli a combattere per respirare o a consumare risorse magiche per liberarsi.
4. **Movimento:** Sfrutterà la sua **Forma d'Acqua** per passare attraverso spazi stretti o condividere lo spazio con gli avventurieri, creando difficoltà nei loro movimenti.
5. **Difesa della Sorgente:** Se gli avventurieri tentano di raccogliere l'acqua senza aver sconfitto l'elementale, questo diventa ancora più aggressivo, utilizzando ogni attacco per mantenere il controllo dell'area.

NOTE PER IL MASTER

- **Terreno scivoloso:** La zona attorno alla sorgente può essere descritta come umida e scivolosa. Le creature che non hanno trazione naturale (ad esempio, senza artigli o calzature appropriate) devono effettuare prove di Destrezza (CD 12) per evitare di cadere prone.
- **Effetto visivo dell'acqua:** Durante il combattimento, l'acqua della sorgente reagisce agli attacchi dell'elementale, creando spruzzi e disturbi che possono ostacolare la visione degli avventurieri.
- **Esaurimento dell'elementale:** Se i personaggi riescono a sopravvivere abbastanza a lungo (almeno 5 round) senza subire gravi perdite, l'elementale potrebbe iniziare a indebolirsi (ad esempio, potrebbe subire svantaggio nei tiri per colpire se scende sotto i 30 PF).

C. LA RADURA DEGLI SPETTRI

AMANO A MANO CHE GLI AVVENTURIERI SI avvicinano a questa zona del labirinto l'aria si fa sempre più fredda. Le siepi, che prima sembravano verdi e vive, si scuriscono, i rami aggrovigliandosi in forme spettrali. Improvvisamente, si apre davanti a loro una radura avvolta da un'oscurità innaturale.

Nonostante non ci siano nubi sopra di loro, una foschia grigia permea l'area, rendendo difficile distinguere i dettagli a più di qualche metro di distanza.

Dal suolo, screziato da erbacce e piante appassite, si alza un lieve bagliore bluastro, come fuochi fatui che danzano nell'aria. Sussurri incomprensibili riempiono il silenzio, fluttuando tra parole strappate e risate lontane, evocando un senso di disagio e paura. Alcuni frammenti di armature arrugginite e armi spezzate giacciono sparsi sul terreno, segni di precedenti scontri.

Al centro della radura, un grande spettro si erge in una forma indefinita. La sua figura fluttua a pochi centimetri dal suolo, un'ombra del passato che irradia una malvagità silenziosa. Attorno a lui, altri (1d4 + 2) spettri più piccoli vagano senza meta, come anime perdute intrappolate in eterno tormento.

NOTE AMBIENTALI PER IL MASTER

- **Illuminazione:** La radura è avvolta da oscurità magica, ma i bagliori bluastri dei fuochi fatui offrono una luce fioca. Le prove di Percezione subiscono svantaggio, a meno che i personaggi non dispongano di scurovisione o illuminazione magica.
- **Effetti atmosferici:** Descrivi i sussurri che aumentano di intensità quando i personaggi entrano nell'area. Parole incomprensibili potrebbero ricordare frammenti di conversazioni o minacce personali, aumentando la tensione.
- **Sofferenza dell'anima:** Ogni personaggio che trascorre più di un minuto nella radura senza agire sente un freddo profondo. Deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza (CD 13) o subire un livello di Indebolimento.

LO SPETTRO MAGGIORE

Lo spettro maggiore è un'entità quasi umana, ma deformata dall'odio e dal dolore. La sua figura, alta e spettrale, sembra ondeggiare come fumo nero e bluastro in un vento invisibile. Ha un volto indefinito ma inquietante: orbite vuote da cui sembra fuoriuscire una luce bianca spettrale e lineamenti consumati, come se la carne fosse stata lentamente corrosa dal tempo. Intorno al suo corpo, un'aura di energia necrotica pulsa in modo ritmico, evocando un senso di freddo paralizzante.

Il suo abbigliamento è un ricordo del passato: brandelli di una veste cerimoniale o una cotta di maglia corrotta che appare e scompare come un miraggio. L'intero corpo sembra più un'ombra solida che una creatura fisica, con arti allungati che terminano in dita affusolate e artigliate, pronte a drenare la vita di chiunque osi avvicinarsi.

DETTAGLI DISTINTIVI

- La sua forma sembra fluttuare tra il tangibile e l'intangibile, rendendo difficile capire dove inizia e finisce il suo corpo.
- Un'eco costante di sussurri lo accompagna ovunque, parole frammentarie e angoscienti che sembrano provenire da anime tormentate.

INTERAZIONE

Lo spettro maggiore è il cuore oscuro di questa radura. La sua voce è un sussurro che risuona nelle menti degli avventurieri, fredda e crudele: *"Chi osa disturbare il riposo di coloro che non trovano pace? La vostra audacia vi condurrà alla dannazione o... alla redenzione. Parlate, mortali. Ma sappiate: i morti non perdonano."*

Se gli avventurieri non cercano di placarlo con un oggetto magico o un gesto significativo (come una preghiera per i morti o un'offerta votiva), lo spettro maggiore ordinerà ai suoi seguaci di attaccare.



GLI SPETTRI MINORI

Gli spettri minori sono forme vaghe e incorporee, meno definite dello spettro maggiore. La loro struttura è nebulosa, fatta di fumo nero e venature argentea che riflettono la luce fioca della radura. Non hanno tratti distintivi di un volto umano, solo due punti luminosi al posto degli occhi, che emettono una luce blu pallido.

I loro movimenti sono fluidi, quasi ipnotici, ma quando si avvicinano agli avventurieri, si trasformano in gesti rapidi e aggressivi, come mani che cercano disperatamente di afferrare. Le loro voci sono un mormorio costante, un sottofondo di lamenti e risate malinconiche, che si intensificano quando attaccano.

DETTAGLI DISTINTIVI

- Sembrano costantemente in uno stato di transizione, come se non riuscissero a stabilizzarsi completamente nel mondo materiale.
- I loro contorni si dissolvono spesso, fondendosi temporaneamente con l'oscurità circostante.

LA PIETRA RUNICA DELLA PROTEZIONE NECROTICA

La pietra runica è un oggetto incantato di piccole dimensioni, della forma di un ovale irregolare ma perfettamente levigato, come se fosse stata modellata da secoli di flusso d'acqua. È fatta di un minerale scuro e opaco, ma al centro risplende una complessa serie di rune incise che sembrano brillare di una luce argentea pulsante. Ogni runa sembra muoversi leggermente, come se fosse viva, rimodellandosi in schemi indecifrabili che sfuggono alla mente di chi osserva troppo a lungo.

Quando viene attivata, la pietra emana una luce tenue che avvolge il portatore in un'aura protettiva, rendendolo quasi impercettibile agli attacchi necrotici. Tenendola in mano, il portatore percepisce una calda sensazione rassicurante, come un'eco di antiche benedizioni.



PIETRA RUNICA DELLA PROTEZIONE NECROTICA

Tipo	Oggetto Magico Minore
Rarità	Non Comune
Sintonizzazione	Non necessaria
Effetti	- <i>Protezione dal Danno Necrotico</i> . Quando la pietra runica è tenuta in mano, il portatore è protetto dai danni necrotici per 1 ora. Durante questo periodo, il portatore ha <i>resistenza ai danni necrotici</i> . - <i>Luce Sacra</i> . La pietra emana una luce tenue (raggio di 3 metri) ogni volta che viene attivata, illuminando l'area circostante. - <i>Calma Mentale</i> . Mentre la pietra è attivata, il portatore riceve <i>vantaggio ai tiri salvezza contro l'effetto di paura</i> .
Attivazione	Azione Bonus
Durata	Fino a 1 ora dall'attivazione.
Cariche	1 uso al giorno. Si riattiva all'alba.

MODALITÀ DI RINVENIMENTO

La pietra è nascosta sotto un frammento di statua al centro della radura. È protetta da una trappola magica che può essere percepita da chi esamina la radura con attenzione: i personaggi con competenza in *Arcano* o che effettuano una prova di *Saggezza* (Percezione) con CD 13 possono percepire una lieve vibrazione magica proveniente dalla pietra. La trappola richiede una prova di *Arcano* (CD 14) o *Destrezza* (CD 14) per essere disarmata. Se la trappola viene attivata, emette un'esplosione di energia necrotica che infligge 10 (3d6) danni necrotici a chiunque si trovi entro 3 metri.

Una volta scavato (richiede 1 minuto di lavoro), i personaggi scoprono la pietra runica. Alternativamente, possono trovare l'oggetto se decidono di *placare gli spettri* usando un approccio diplomatico: in questo caso, lo spettro maggiore rivela la posizione della pietra come ricompensa per aver calmato le sue sofferenze.

DESCRIZIONE VISIVA DELL'ATTIVAZIONE

Quando la pietra viene attivata, le rune argentea iniziano a brillare più intensamente, illuminando i contorni del portatore con un bagliore morbido. Un tenue ronzio magico si diffonde nell'aria, e un'aura trasparente di energia protettiva appare intorno a chi la impugna, quasi come uno scudo intangibile. Le rune sembrano danzare, formando schemi diversi ogni pochi secondi, fino alla fine della durata dell'effetto.

PIETRA RUNICA
DELLA PROTEZIONE NECROTICA
SCANSIONA IL QR-CODE
PER APRIRE L'IMMAGINE



SPETTRO MAGGIORE

Non morto, Media, Neutrale Malvagio

Classe Armatura 15 (armatura naturale)

Punti Ferita 68 (8d8 + 32)

Velocità 0 m, volare 9 m (fluttuare)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	16 (+3)	18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	15 (+2)

Resistenze ai Danni Contundenti, Perforanti e Taglienti da armi non magiche

Immunità ai Danni Necrotico, Veleno

Immunità alle Condizioni Affascinato, Afferrato, Paralizzato, Prono, Spaventato, Stordito,

Sensi Vista cieca 9 m, Percezione Passiva 11

Lingue Comune, Primordiale

Grado di Sfida 4 (1.100 PE)

AZIONI

Multiattacco. Lo spettro maggiore effettua due attacchi con il suo *Tocco Necrotico*.

Tocco Necrotico. Attacco con incantesimo da mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 21 (4d8) danni necrotici. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15 altrimenti il suo massimo di punti ferita si riduce di un ammontare pari al danno inflitto.

Aura di Tormento. Ogni creatura nemica che inizia il turno entro 6 metri dallo Spettro Maggiore deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15 altrimenti subisce 5 (1d10) danni psichici ed spaventata per 1 turno.

Lamento dei Dannati (1/giorno). Lo Spettro Maggiore emette un urlo spettrale. Ogni creatura entro 9 metri deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15. In caso di fallimento, subisce 22 (4d10) danni psichici e cade prono. Un successo dimezza i danni e non provoca la caduta.

TATTICHE DI COMBATTIMENTO

- Lo spettro maggiore si concentra sugli avventurieri che sembrano minacciare di più, utilizzando il suo *Lamento dei Dannati* all'inizio dello scontro per destabilizzare il gruppo.
- Tenta di mantenere i nemici spaventati con la sua *Aura di Tormento*, sfruttando il terreno per dividere il gruppo.
- Se ridotto sotto il 25% dei punti ferita, cerca di fuggire per proteggere la radura o per allertare altre entità del labirinto.



SPETTRO MAGGIORE
SCANSIONA IL QR-CODE
PER APRIRE L'IMMAGINE



SPETTRO MINORE

Non morto, Media, Neutrale Malvagio

Classe Armatura 12

Punti Ferita 22 (5d8)

Velocità 0 m, volare 9 m (fluttuare a pochi centimetri dal suolo)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
6 (-2)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Resistenze ai Danni Contundente, Perforante e Tagliente da armi non magiche

Immunità ai Danni Necrotico, Veleno

Immunità alle Condizioni Affascinato, Afferrato, Paralizzato, Prono, Spaventato

Sensi Scurovisione 18 m, Percezione passiva 10

Linguaggi Nessuno: comunicazione solo telepatica entro 9 m

Grado Sfida 1 (200 PE)

AZIONI

Tocco Necrotico. Attacco con incantesimo da mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 10 (3d6) danni necrotici. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10 o non potrà recuperare punti ferita fino alla fine del prossimo turno dello spettro.

Scivolare tra le Ombre (Ricarica 4-6). Lo spettro si dissolve brevemente in un'ombra indistinta e può teletrasportarsi in un punto che riesce a vedere entro 18 metri.

TATTICHE DI COMBATTIMENTO

- Gli spettri minori attaccano in gruppo, cercando di sopraffare i nemici più deboli o isolati.
- Se uno spettro minore è gravemente ferito (sotto i 10 punti ferita), tenterà di scivolare tra le ombre per teletrasportarsi lontano e rientrare nel combattimento successivamente.

D. L'ENIGMA DEL MONOLITE

L SENTIERO DEL LABIRINTO SI ALLARGA improvvisamente, sfociando in una radura silenziosa e inquietante. Al centro si erge un monolite imponente, alto circa 4 metri, fatto di una pietra nera lucida che riflette vagamente la luce, come uno specchio opaco. Il monolite è ricoperto di iscrizioni che sembrano muoversi leggermente sotto lo sguardo di chi osserva, rendendo la lettura difficile senza concentrazione.

Una leggera nebbia si aggira intorno alla base del monolite, e un'energia palpabile permea l'aria, facendo rizzare i peli sulla nuca di chi si avvicina. La radura è stranamente priva di suoni, come se l'area fosse sospesa in una bolla di silenzio soprannaturale.

NOTE PER IL MASTER

- **Esplorazione e indizi visivi:**
Personaggi con competenza in *Arcano* o *Percezione* possono notare che le iscrizioni sul monolite brillano debolmente quando qualcuno si avvicina entro 3 metri. Con un successo in una prova di *Saggezza* (*Percezione*) CD 12, possono distinguere una lieve corrente di energia che sembra fluire dal monolite verso l'alto.
- **Traduzione:**
Le iscrizioni sono in una lingua antica (*Celestiale*, *Elementale* o altra a discrezione del Master). Possono essere tradotte superando una prova di *Intelligenza* (*Arcano*) con CD 15 o con l'uso di un incantesimo come *Comprendere Linguaggi*. La traduzione rivela l'enigma inciso sulla pietra.
- **L'enigma:**
Al centro del monolite, un'iscrizione più grande recita:

SENZA FORMA, MA CON PESO.
SENZA CORPO, MA CON ECO.

I personaggi possono rispondere a voce o in altro modo a discrezione del Master. La risposta corretta è: "il pensiero".

- **Errori reiterati:**
Se tutti gli avventurieri scendono a **0 PF**, questi si ritrovano in un luogo senza spazio e senza tempo, avvolti da una luce accecante, in una radura eterea di verde e quiete. Nelle loro menti la voce di Itharion li ammonisce: "Sciocchi, eravate stati avvertiti! Quanto mi avete deluso! Tuttavia siete stati leali e coraggiosi. Vi risparmierò". Attorno a loro, in uno sfavillio iridescente, si materializza un breve tratto del sentiero che in pochi passi li conduce fuori della Selva Silente. Alle loro spalle un muro impenetrabile di rovi e arbusti impedisce loro di tornare al Labirinto... almeno per il momento.

ATMOSFERA NARRATIVA

Quando il gruppo si avvicina per la prima volta al monolite, una voce profonda e disincarnata, come un'eco che risuona nella loro mente, pronuncia un avvertimento criptico:

*Vi siete spinti lontano,
ma non vi è ancora concesso avanzare.
Solo risolvendo l'arcano
potrete oltre passare.*

Se rispondono correttamente, un bagliore accecante avvolge il monolite e trasporta il gruppo. Il Master può descrivere questa transizione come un'esperienza disorientante, come se le loro menti si staccassero dai corpi per un istante prima di ritrovarsi nell'Area E.

Se falliscono, la vibrazione psichica che li investe provoca mal di testa, confusione e un senso di panico che si dissolve solo dopo alcuni minuti.

SFIDA E SOLUZIONE

1. Rispondere all'enigma:

Se i personaggi forniscono la risposta corretta, il monolite emette un ronzio crescente, seguito da un improvviso bagliore bianco. L'intero gruppo viene teletrasportato al Cuore del Labirinto, l'Area E, dove si trova il Cristallo.

2. Risposta sbagliata o mancanza di risposta:

Se i personaggi falliscono nel risolvere l'enigma o forniscono una risposta sbagliata, il monolite sprigiona un'onda di energia psichica. Ogni membro del gruppo deve superare un tiro salvezza su *Saggezza* CD 14 o subire **8 (2d6) danni psichici** e avere svantaggio ai tiri salvezza contro effetti di paura per i successivi 10 minuti.

3. Tentativi ripetuti:

I personaggi possono tentare di rispondere più volte, ma ogni tentativo fallito provoca nuovamente l'onda di energia psichica il cui danno aumenta di **1d4** a ogni tentativo fallito.

4. Zero Punti Ferita:

Quando un personaggio scende a **0 PF** un fascio di luce che origina dal centro del monolite lo investe. I compagni lo vedono dissolversi in uno sfavillio di luci iridescenti.

DETTAGLI AMBIENTALI AGGIUNTIVI

- Il monolite è indistruttibile con mezzi normali e non può essere spostato.
- Tentativi di interagire con esso tramite attacchi fisici o magici fanno emettere una vibrazione bassa, ma non lo scalfiscono.
- Se i personaggi analizzano il monolite con un incantesimo come *Individuazione del Magico*, percepiscono un'intensa aura di magia di tipo trasmutazione e illusione.

E. IL CUORE DEL LABIRINTO

SUPERANDO I MISTERI E I PERICOLI DEL LABIRINTO, GLI avventurieri si materializzano in una radura perfettamente circolare. L'area è avvolta da un'atmosfera di quiete irreale, disturbata solo da un lieve ronzio magico che emana dal centro. Il terreno è ricoperto da un'erba luminosa, che ondeggia leggermente come accarezzata da una brezza inesistente.

Al centro della radura, su un piedistallo fatto di radici intrecciate e gemme scintillanti, fluttua il *Cuore di Eldarion*. L'artefatto emana una luce pulsante, che si riflette nelle alte siepi che circondano l'area, creando un effetto quasi ipnotico.

A protezione del Cuore, un enorme **Golem Vegetale** giace immobile accanto al piedistallo, come se fosse parte del terreno. Il suo corpo massiccio è formato da intricate radici, rami e muschio. Quando i personaggi si avvicinano troppo, il Golem si risveglia, emettendo un profondo ruggito senza suono e spostandosi per bloccare il piedistallo.

NOTE PER IL MASTER

- **Illuminazione Magica.** La luce emessa dal Cuore di Cristallo illumina la radura fino a 15 metri in tutte le direzioni con una brillantezza simile alla luce del giorno.
- **Percezione Arcana.** I personaggi che utilizzano *Individuazione del Magico* percepiscono un'aura intensa di magia di trasmutazione e di protezione che circonda l'artefatto e il piedistallo.

INCANTESIMO DI PROTEZIONE

- Il Cuore è avvolto da una sfera trasparente di energia magica che lo rende inaccessibile. La barriera può essere dissolta solo con un incantesimo *Dissolvi Magie* (CD 16) o distruggendo il Golem Vegetale, la cui esistenza è legata all'incantesimo stesso.
- Qualsiasi tentativo di toccare la barriera senza spezzarla provoca una scarica di energia. Il personaggio deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 14 o subire 9 (2d8) danni da tuono. Se lo supera subisce solo la metà dei danni.

INDIZI

- Con una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 15, i personaggi possono capire che la protezione è direttamente collegata al Golem.
- Distruggendo il Golem, la barriera si dissolve immediatamente.

IL GOLEM VEGETALE

Il **Golem Vegetale** è un'entità imponente, alta circa 3,5 metri, con un corpo fatto di radici aggrovigliate, rami robusti e foglie scure. Dai suoi occhi verdi brillano deboli scintille magiche, e il suo volto è una maschera indistinta intagliata nella corteccia. Le sue braccia terminano in mani simili a artigli di legno, e il suo corpo è costantemente avvolto da un debole aroma di sottobosco.

Quando si muove, il suono dei suoi passi è accompagnato da un crepitio di rami secchi e un fragore sordo che fa tremare il terreno.

CONCLUSIONE DELL'AREA

Quando il Golem viene distrutto, il piedistallo si illumina di una luce calda, e la barriera magica che protegge il Cuore di Cristallo svanisce con un sibilo. I personaggi possono quindi recuperare il Cuore, che emette una luce intensa e comincia a reagire, guidandoli verso un portale magico che si apre per condurli fuori dal labirinto.

IL CUORE
DEL LABIRINTO



GOLEM VEGETALE
SCANSIONA IL QR-CODE
PER APRIRE L'IMMAGINE



STRATEGIA DI COMBATTIMENTO

Il Golem difenderà il *Cuore* a tutti i costi. Inizialmente tenterà di intimidire gli avventurieri con la sua stazza e i suoi attacchi potenti. Se il gruppo si dimostra pericoloso, utilizzerà le sue capacità per intrappolare e bloccare i personaggi con radici e vincoli.

GOLEM VEGETALE

Elementale, Grande, Neutrale

Classe Armatura 15 (armatura naturale, legno robusto)

Punti Ferita 102 (12d10 + 36)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
19 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	6 (-2)	10 (+0)	5 (-3)

Tiri Salvezza Costituzione +6, Saggezza +3

Resistenza ai Danni Perforanti e Taglienti da armi non magiche

Immunità ai Danni Necrotico, Veleno

Immunità alle Condizioni Accecato, Avvelenato, Paralizzato, Prono

Sensi Percezione passiva 10

Linguaggi —

Grado Sfida 5 (1.800 PE)

AZIONI

Multiattacco. Il Golem Vegetale compie due attacchi con *artigli*.

Artigli. Attacco con arma da Mischia: +7 al tiro per colpire, portata 3 metri, un bersaglio. **Colpito:** 18 (3d8 + 4) danni taglienti.

Radici Intrappolanti (Ricarica 5-6). Il Golem scaglia radici dal terreno per intrappolare i suoi nemici. Ogni creatura entro 6 metri deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 15 altrimenti è trattenuta. Una creatura trattenuta può tentare di liberarsi utilizzando un'azione e superando un tiro di Forza con CD 15.

Ruggito del Bosco (1/giorno). Il Golem emette un suono terrificante che fa tremare l'aria. Ogni creatura entro 9 metri deve superare un tiro salvezza su Saggezza CD 14 o subire 13 (3d8) danni psichici e avere svantaggio agli attacchi per 1 minuto.

IL CUORE DI ELDARION

L CUORE DI ELDARION È UN CRISTALLO GRANDE QUANTO un pugno, dalla forma irregolare ma perfettamente equilibrata, come se fosse stato scolpito dalla natura stessa. La sua superficie è liscia e traslucida, e pulsa di una luce soffusa che cambia colore a seconda da dove si osserva: una alternanza ipnotica di toni azzurri, verdi e dorati.

Quando ci si avvicina, si percepisce una leggera vibrazione nell'aria, un mormorio appena udibile che sembra provenire dal cristallo stesso. Le voci sono indistinte, come un coro di sussurri dimenticati, ma trasmettono una sensazione di antica saggezza e potere.

Alla base del cristallo, sottili venature dorate sembrano incise nel cristallo, formando intricati motivi che ricordano una costellazione. Questi segni brillano debolmente ogni volta che qualcuno lo tocca, come se il cristallo riconoscesse chi lo maneggia.

EPILOGO

USCITA DAL LABIRINTO

Quando l'ultimo passo viene compiuto all'interno del centro del labirinto e il **Cuore di Eldarion** viene reclamato, un bagliore avvolge gli avventurieri. La radura svanisce in un istante, come se fosse un sogno infranto. L'aria stessa sembra dissolversi, e un'energia calda e avvolgente trascina i personaggi attraverso il tempo e lo spazio.

Un attimo dopo, avvolti da un rapido bagliore accecante, si ritrovano in piedi su una spianata erbosa al limitare del bosco di Eldarion. Davanti a loro, l'ingresso del labirinto è sparito: al suo posto si erge un campo di gigli bianchi, piegati da una lieve brezza. Il sole sta tramontando all'orizzonte, colorando il cielo di sfumature dorate e cremisi.

Il *Cuore di Eldarion* fluttua per un momento sopra le loro teste, irradiando una luce soffusa che li pervade con un senso di trionfo e pace. Poi, con un ultimo lampo, si posa dolcemente sul palmo di chi lo sta trasportando, ormai privo del suo bagliore pulsante, come se avesse adempiuto al proprio scopo.

Mentre gli avventurieri riprendono fiato, un sussurro nell'aria — forse lo spirito di **Itharion** — li ringrazia: *“Avete superato le ombre e trovato la luce. Custodite questo dono, perché il suo potere può plasmare destini oltre la vostra comprensione.”*

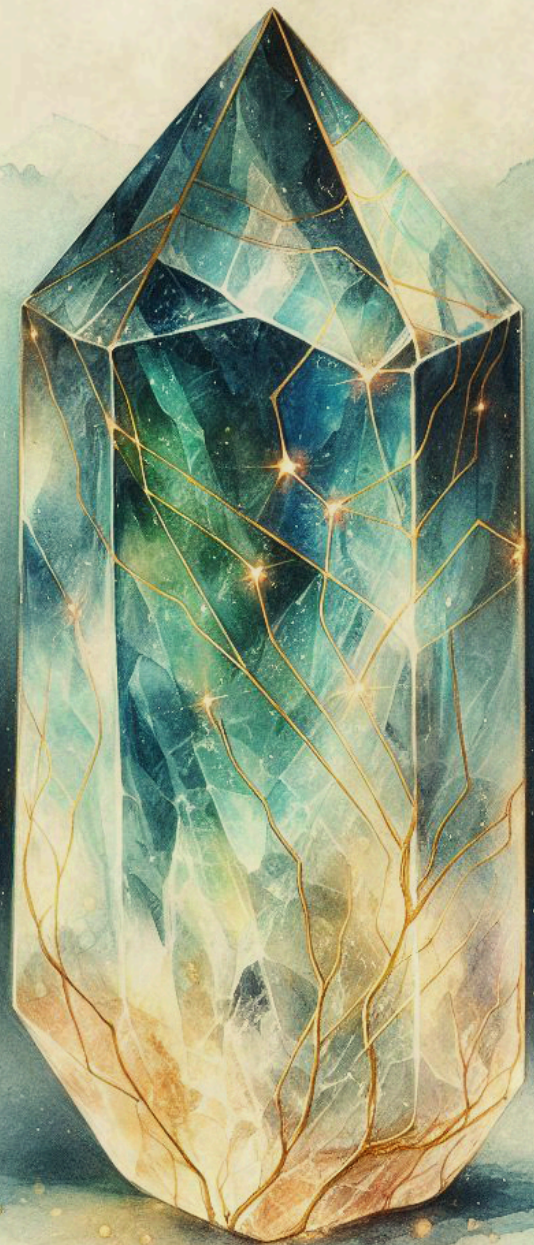
Con il labirinto svanito e il Cuore di Cristallo nelle loro mani, gli avventurieri si trovano di fronte a una nuova scelta: custodire il cristallo, cercare di comprenderne i misteri, o consegnarlo a chi ne ha parlato come leggenda. Ma una cosa è certa: il loro nome sarà ricordato tra coloro che hanno affrontato e vinto i segreti del labirinto vivente.

EFFETTI MAGICI

Aura Curativa: Una volta al giorno, il portatore può attivare il cristallo per rigenerare 5 HP all'inizio di ogni suo turno per 1 ora.

Guida Misteriosa: Il cristallo emette un tenue bagliore quando si trova entro 30 piedi da un passaggio nascosto o una trappola magica.

Eredità Antica (Opzionale): Se il portatore mantiene il cristallo per un tempo prolungato, potrebbe iniziare a sentire frammenti di antiche memorie o ricevere visioni criptiche legate al passato del labirinto.



APPENDICE A: CREATURE

GUIDA ILLUSORIA

La Guida Illusoria è una figura evanescente, un'apparizione che assume l'aspetto di una persona familiare, un amico perduto o un mentore per chi la osserva. Il suo scopo è ingannare i viaggiatori, attirandoli verso pericoli nascosti o rivelando un passaggio utile solo se superano una prova di intuito o ingegno. I suoi movimenti sono fluidi e silenziosi, e la sua voce, se parla, è un eco inquietante che sembra provenire da lontano.

GUIDA ILLUSORIA

Non morto, Media, Caotico Neutrale

Classe Armatura 11 (forma incorporea)

- **Punti Ferita** 22 (5d8)

- **Velocità** 0 m, volare 9 m (fluttuare)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
1 (-5)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	16 (+3)

Tiri Salvezza Carisma +5

Abilità Furtività +3, Persuasione +5, Inganno +5

Immunità ai Danni: Contundente, Perforante, Tagliente da attacchi non magici

Immunità alle Condizioni Afferrato, Paralizzato, Pietrificato, Prono, Stordito

Sensi Scurovisione 18 m, Percezione passiva 11

Linguaggi Qualunque lingua che gli avventurieri comprendono

Grado Sfida 1/4 (50 PE)

TRATTI

Forma Illusoria. La Guida Illusoria è percepita come una figura familiare o di conforto. Le creature che la vedono devono effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 13. Se falliscono, credono che la Guida sia reale e affidabile. Una creatura che supera il tiro salvezza può comunque interagire con la Guida, ma ne sospetta la natura ingannevole.

Manipolazione Ambientale. La Guida può creare un'illusione semplice (come l'incantesimo *Illusione Minore* o *Artificio Druidico*) per nascondere una trappola o simulare un passaggio sicuro.

AZIONI

Richiamo Persuasivo. La Guida parla o si muove, incitando le creature a seguirla. Ogni creatura entro 9 metri che può vederla e sentirla deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 13 o muoversi di almeno 3 metri verso la Guida durante il proprio turno.

Tocco d'Illusione. La Guida può influenzare un oggetto entro 3 metri per farlo sembrare magico, pericoloso o desiderabile. Questa illusione dura fino a 1 minuto o finché non viene dissipata.

NOTE PER IL MASTER

- La Guida Illusoria è più un elemento narrativo e strategico che un nemico diretto. Il suo scopo è ingannare i giocatori, attirandoli verso pericoli come trappole, nemici nascosti o vicoli ciechi.
- Tuttavia, se il gruppo riesce a vedere attraverso l'inganno, la Guida potrebbe rivelare una scorciatoia o un indizio utile, trasformandola in un alleato temporaneo o in una ricompensa intellettuale.
- Usa la Guida per aumentare l'atmosfera misteriosa del labirinto, enfatizzando il tema dell'inganno e della sfiducia.

OPZIONI NARRATIVE

- Se i personaggi sono particolarmente attenti, possono chiedere prove specifiche per smascherare la Guida, ad esempio *Indagare* o *Intuizione* (CD 15).
- Se decidi di renderla più pericolosa, la Guida può condurre gli avventurieri verso nemici erranti o attivare trappole magiche con il suo passaggio.

GUIDA ILLUSORIA
SCANSIONA IL QR-CODE
PER APRIRE L'IMMAGINE



OMBRA

Un'Ombra è una figura eterea e oscura, che sembra un riflesso deformato del mondo reale. Priva di tratti distintivi, si muove con movimenti inquietanti e innaturali, quasi fluttuando nell'aria. Gli occhi sono due pozzanghere di oscurità profonda, e la sua presenza diffonde un freddo innaturale.

Le Ombre si nutrono dell'energia vitale dei viventi, indebolendo le loro vittime fino a ridurle a gusci vuoti.

OMBRA

Non morto, Media, Neutrale Malvagio

Classe Armatura 12

Punti Ferita: 16 (3d8 + 3)

Velocità 0 m, volare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
6 (-2)	14 (+2)	13 (+1)	6 (-2)	10 (+0)	8 (-1)

Tiri Salvezza Destrezza +4, Costituzione +3

Abilità Furtività +4, Percezione +2

Resistenze ai Danni Acido, Freddo, Fulmine, Necrotico, Tuono;

Contundente Perforante Tagliente da armi non magiche

Immunità ai Danni Psicici, velenosi

Immunità alle Condizioni Afferrato, Avvelenato, Paralizzato,

Pietrificato, Prono, Stordito, Indebolimento

Sensi Scurovisione 18 m, Percezione passiva 10

Linguaggi Comprende le lingue che conosceva in vita ma non può parlare

Grado Sfida 1/2 (100 PE)

AZIONI

Assorbimento di Forza. Attacco con arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. Colpito: 9 (2d6 + 2) danni necrotici. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 10 altrimenti subisce una riduzione della sua Forza di 1d4. La riduzione dura fino a che il bersaglio non completa un riposo breve o lungo. Se la Forza di una creatura è ridotta a 0 da questo effetto, muore.

NOTE PER IL MASTER

- Le Ombre sfruttano la loro furtività per attaccare dall'oscurità o per tendere imboscate.
- Se affrontano un gruppo ben organizzato, possono cercare di separare i personaggi per eliminarli uno a uno.
- Una luce intensa può limitare la loro efficacia, dato che le Ombre preferiscono rimanere nell'oscurità per massimizzare il loro vantaggio.



OMBRA
SCANSIONA IL QR-CODE
PER APRIRE L'IMMAGINE

NEMICO CASUALE #1

ARBUSTO STRANGOLANTE

L'**Arbusto Strangolante** è una pianta senziente e malvagia che si mimetizza perfettamente tra le alte siepi del labirinto. I suoi rami flessibili e spinosi si animano per afferrare e soffocare le sue vittime. Al suo interno risplendono strane luci pulsanti, simili a fuochi fatui, che attirano i curiosi verso una trappola mortale.

ARBUSTO STRANGOLANTE

Vegetale, Grande, Caotico Malvagio

Classe Armatura 12 (corteccia naturale)

Punti Ferita 30 (4d10 + 8)

Velocità 3 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	3 (-4)	10 (+0)	6 (-2)

Tiri Salvezza Costituzione +4

Resistenze ai Danni Contundente, Perforante e Tagliente da armi non magiche

Immunità ai Danni Veleno

Immunità alle Condizioni Accecato, Afferrato, Paralizzato, Pietrificato, Stordito

Sensi Scurovisione 9 m, Percezione passiva 10

Linguaggi —

Grado di Sfida 1 (200 PE)

TRATTI

Camuffamento Vegetale. L'Arbusto Strangolante ha vantaggio ai tiri di Furtività effettuati per nascondersi tra le siepi.

Illusione Luminosa. Una volta al giorno, l'Arbusto può generare un'illusione luminosa al suo interno (come l'incantesimo *luci danzanti*), attirando creature curiose entro un raggio di 12 metri. Le creature devono superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 12 o restano ammaliate e devono avvicinarsi all'arbusto nel loro turno.

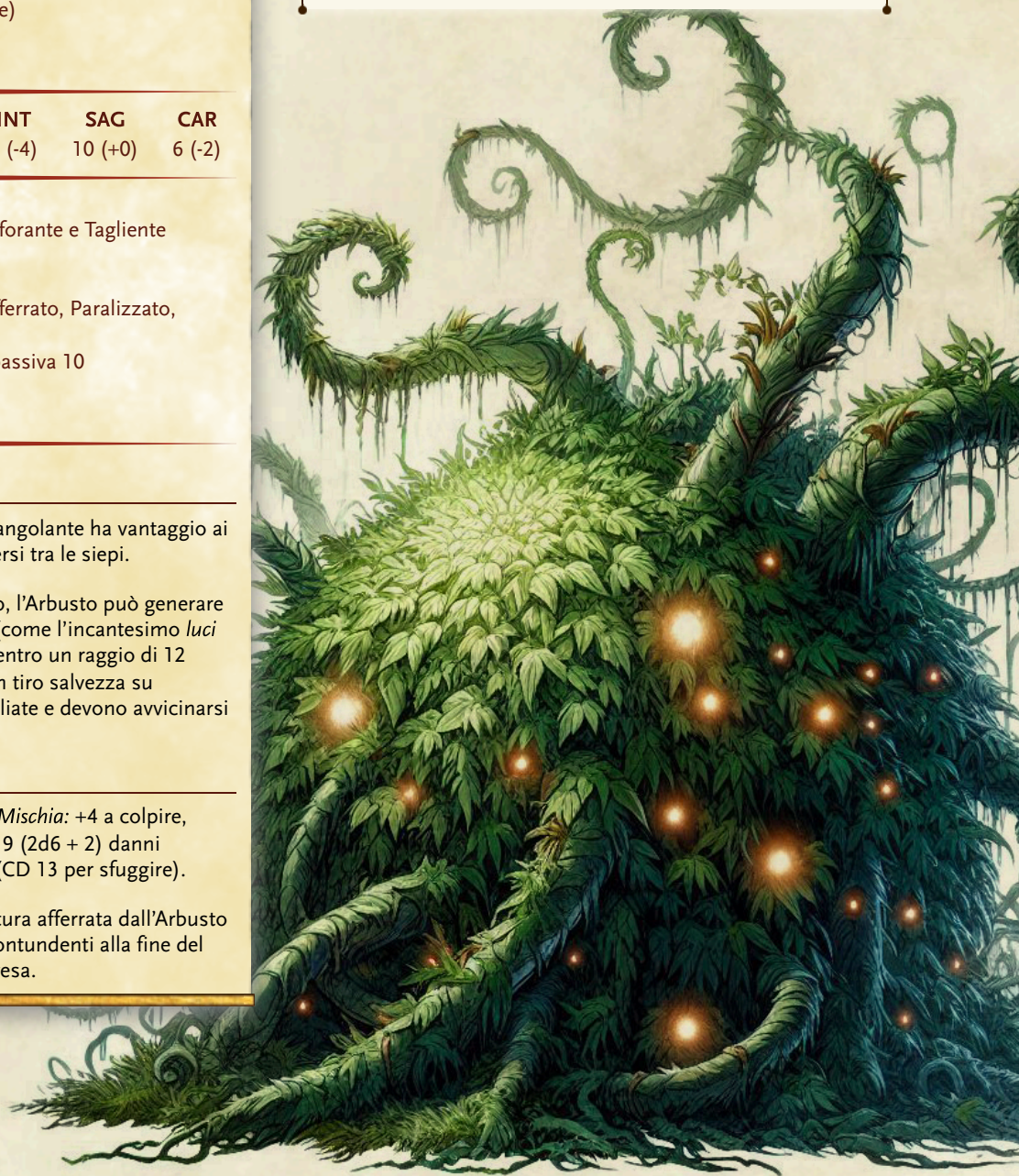
AZIONI

Frustata di Ram. Attacco con arma da Mischia: +4 a colpire, portata 3 metri, un bersaglio. **Colpito:** 9 (2d6 + 2) danni contundenti e il bersaglio è afferrato (CD 13 per sfuggire).

Soffocamento (Ricarica 5-6). Una creatura afferrata dall'Arbusto Strangolante subisce 7 (2d6) danni contundenti alla fine del suo turno finché non si libera dalla presa.

NOTE PER IL MASTER

- Usa l'Arbusto Strangolante per creare un incontro teso e inaspettato durante un momento di esplorazione. Può rimanere immobile fino a quando gli avventurieri non si avvicinano troppo.
- Può essere posizionato in prossimità di un passaggio stretto, obbligando il gruppo a combatterlo per proseguire.
- Se vuoi aumentare la difficoltà, introduci più arbusti o associa la creatura a una trappola ambientale, come un terreno difficile o altre piante ostili.



ARBUSTO STRANGOLANTE
SCANSIONA IL QR-CODE
PER APRIRE L'IMMAGINE

NEMICO CASUALE #2

CACCIATORE DELLE NEBBIE

Il **Cacciatore delle Nebbie** è un predatore incorporeo che si aggira nel labirinto, apparendo come una forma sfuggente di fumo scuro con occhi rossi brillanti. Queste creature sono manifestazioni della magia distorta del labirinto, attratte dall'energia dei viventi. Attaccano in silenzio, cercando di separare il gruppo e sfruttare la loro velocità e intangibilità per colpire rapidamente e sparire nell'oscurità.

CACCIATORE DELLE NEBBIE

Non morto, Media, Caotico Neutrale

Classe Armatura 12 (forma evanescente)

Punti Ferita 33 (6d8 + 6)

Velocità 0 m, volare 12 m (fluttuare)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
8 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	6 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Tiri Salvezza Destrezza +4, Saggezza +3

Abilità Percezione +3, Furtività +4

Resistenza ai Danni Contundente, Perforante e Tagliente da attacchi non magici

Immunità ai Danni Necrotico, veleno

Immunità alle Condizioni Afferrato, Paralizzato, Pietrificato, Prono, Stordito

Linguaggi —

Grado Sfida 1 (200 PE)

TRATTI

Forma Incorporea Il Cacciatore può muoversi attraverso creature e oggetti come se fossero terreno difficile. Subisce 5 (1d10) danni da forza se termina il suo turno dentro un oggetto solido.

Nebbia Predatoria Ogni creatura entro 3 metri dal Cacciatore deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 13. Se fallisce, subisce svantaggio ai tiri di Percezione e Attacco fino alla fine del suo prossimo turno.

AZIONI

Artigli Evocati Attacco con arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 10 (2d6 + 2) danni necrotici.

Nebbia Oscurante (Ricarica 5-6). Il Cacciatore emana una nube di nebbia scura in un raggio di 6 metri. L'area diventa oscurata per 1 minuto. Ogni creatura nella nebbia deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13 o subire 9 (2d8) danni necrotici e avere la velocità dimezzata fino alla fine del proprio turno.



CACCIATORE DELLE NEBBIE

SCANSIONA IL QR-CODE
PER APRIRE L'IMMAGINE



NOTE PER IL MASTER

- Il Cacciatore delle Nebbie è una minaccia mobile e sfuggente, adatta per mettere alla prova i personaggi con attacchi a sorpresa o in luoghi angusti del labirinto.
- Può attaccare e ritirarsi rapidamente nella nebbia o attraverso i muri del labirinto, creando confusione e sfruttando la vulnerabilità del gruppo.
- Se il combattimento diventa troppo difficile, il Cacciatore potrebbe ritirarsi per attaccare in un altro momento, enfatizzando il tema del pericolo persistente.
- Se i personaggi riescono a dissipare la sua nebbia, potrebbero rivelare una via nascosta o un'area segreta del labirinto.
- Il Cacciatore può anche essere utilizzato per sottolineare la connessione tra il labirinto e l'energia magica del Cuore, dissolvendosi in un'eco di energia arcana quando sconfitto.

NEMICO CASUALE #3

SEGUGIO D'OMBRA

Il **Segugio d'Ombra** è una creatura canina dall'aspetto spettrale, emaciato e terrificante. Il suo corpo sembra composto da una nebbia oscura che si addensa in forme vaghe e cangianti. Occhi rossi e brillanti spiccano come fiamme nell'ombra, e il suo respiro emette un sibilo inquietante. Silenzioso e letale, caccia instancabilmente chiunque osi violare il suo territorio.

SEGUGIO D'OMBRA
SCANSIONA IL QR-CODE
PER APRIRE L'IMMAGINE



NOTE PER IL MASTER

- Il Segugio d'Ombra è perfetto per creare tensione durante l'esplorazione del labirinto. Può apparire come parte di un incontro errante o essere avvistato da lontano per spingere il gruppo a muoversi velocemente.
- È una minaccia significativa, ma con punti ferita moderati. Usalo per testare la resistenza dei giocatori senza sovraccaricarli.
- Considera di farlo apparire quando gli avventurieri si trovano in spazi ristretti, enfatizzando la claustrofobia del labirinto vivente.

SEGUGIO D'OMBRA

Bestia, Piccola, Caotico Neutrale

Classe Armatura 13 (destrezza)

Punti Ferita 27 (5d8 + 5)

Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	4 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Tiri Salvezza Destrezza +5

Abilità Furtività +5, Percezione +3

Resistenze ai Danni Contundente, Perforante e Tagliente da armi non magiche

Immunità ai Danni: Necrotico, Veleno

Immunità alle Condizioni Accecato, Afferrato, Paralizzato, Prono, Stordito

Sensi Scurovisione 36 m, Percezione passiva 13

Linguaggi —

Grado Sfida 1 (200 PE)

TRATTI

Oscurità Incombente Il Segugio d'Ombra può fondersi con l'ombra, guadagnando vantaggio ai tiri su Furtività in aree di luce fioca o buio.

Cacciatore Instancabile Una volta che ha individuato una preda, il Segugio può seguire la sua traccia anche attraverso barriere magiche o invisibilità, a meno che non si teletrasporti fuori dal labirinto.

AZIONI

Morso Spettrale Attacco con arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 10 (2d6 + 2) danni perforanti e 3 (1d6) danni necrotici.

Ululato dell'Ombra (Ricarica 5-6). Il Segugio emette un ululato spettrale. Ogni creatura entro un raggio di 6 metri che può sentire il suono deve superare un **tiro salvezza su Saggezza CD 12** o essere **spaventata** per 1 minuto. Una creatura spaventata può ripetere il tiro salvezza alla fine del suo turno per terminare l'effetto.

NEMICO CASUALE #4

ROVI ANIMATI

I **Rovi Animati** sono una massa di spine viventi che si muovono silenziosamente tra le siepi del labirinto. Queste creature vegetali si nutrono di energia magica e sanguigna, attaccando ogni essere vivente che entra nel loro territorio. Quando sono immobili, si confondono con le pareti del labirinto, tendendo imboscate agli ignari esploratori.

ROVI ANIMATI

Vegetale, Media, Caotico Neutrale

Classe Armatura 13 (corteccia naturale)

Punti Ferita 26 (4d8 + 8)

Velocità 6 m, arrampicata 9 m (strisciante)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	3 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Abilità Furtività +3

Resistenze Contundente, Perforante e Tagliente da armi non magiche

Immunità ai Danni Veleno

Immunità alle Condizioni Accecato, Afferrato, Paralizzato, Pietrificato, Prono, Stordito

Sensi Scurovisione 9 m, Percezione passiva 10

Linguaggi —

Grado Sfida 1 (200 PE)

TRATTI

Camuffamento Vegetale I Rovi Animati hanno vantaggio nei tiri di Furtività effettuati per nascondersi in terreni boscosi o tra le siepi.

Spine Letali Ogni creatura che attacca i Rovi Animati con un Attacco di Mischia subisce 3 (1d6) danni perforanti a causa delle spine.

AZIONI

Frustata Spinosa Attacco con arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. Colpito: 8 (1d10 + 2) danni perforanti.

Rovi Avvolgenti (Ricarica 5-6). I Rovi Animati estendono le loro spine in un raggio di 3 metri. Ogni creatura nell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13 o subire 9 (2d8) danni perforanti e diventare rallentata fino alla fine del proprio prossimo turno.



NOTE PER IL MASTER

- I Rovi Animati sono perfetti per imboscate in passaggi stretti o zone oscurate del labirinto. Puoi usarli per intrappolare i giocatori, obbligandoli a combattere o a trovare soluzioni creative per aggirare il nemico.
- Se vuoi aumentare la tensione, associa i Rovi Animati a trappole che impediscano la fuga, come terreno scivoloso o difficile.
- Possono essere usati come ostacoli ambientali: i giocatori potrebbero dover trovare un modo per distrarli o neutralizzarli senza combattere.
- I Rovi Animati possono custodire un piccolo tesoro o oggetto utile, come un'arma magica o una pozione impigliata nei loro rami.
- Sono una manifestazione magica del labirinto: una volta sconfitti si dissolvono in una nuvola di energia arcana.



ROVI ANIMATI
SCANSIONA IL QR-CODE
PER APRIRE L'IMMAGINE

APPENDICE B: OGGETTI

1. TORCIA DI LUCE SACRA

Una torcia con una fiamma bianca e argentea che non si consuma. Quando accesa, emette una luce brillante entro 9 metri e una luce fioca per ulteriori 9 metri. La luce sacra ha la proprietà unica di rivelare creature invisibili o eteree entro un raggio di 4,5 metri.

Durata 1 ora (può essere accesa e spenta a piacere, consumando un minuto di durata ogni volta che è accesa).
Peso 0,5 kg
Proprietà Rivela creature invisibili ed eteree entro 4,5 metri mentre è accesa.

NOTE PER IL MASTER

Questo oggetto può essere particolarmente utile contro nemici come Ombre o Spettri, rendendoli più facili da individuare e affrontare.

2. POZIONE DI CURA

Una piccola fiala contenente un liquido rosso scintillante che si agita al suo interno. Quando bevuta, rigenera una modesta quantità di Punti Ferita.

Effetto Rigenera 1d4 + 4 punti ferita.
Peso 0,2 kg
Proprietà Pozione monouso.

NOTE PER IL MASTER

Posiziona fino a tre Pozioni di Cura nel labirinto come ricompensa per l'esplorazione o dopo una sfida difficile.



3. FRECCIA SPETTRALE

Una freccia traslucida con una punta scintillante, che emette un debole bagliore verdastro. Quando scoccata, si dissolve nell'aria per colpire il bersaglio.

Effetto La freccia infligge 2d8 danni necrotici aggiuntivi, oltre ai normali danni dell'arma, e ignora coperture parziali.
Peso 0,1 kg
Proprietà Una sola volta si dissolve anche se non colpisce il bersaglio.
Proprietà Pozione monouso.

NOTE PER IL MASTER

La Freccia Spettrale è un'ottima ricompensa per personaggi che usano archi o balestre. Può essere utilizzata come arma speciale contro nemici difficili o per un attacco critico decisivo.

4. BASTONE DEL VENTO

Un bastone di legno leggero con incisioni che ricordano flussi d'aria e nuvole. Quando agitato, genera una folata potente che spinge via tutto ciò che si trova davanti.

Effetto Permette di creare una folata che spinge via creature entro 6 metri. Le creature colpite devono effettuare un tiro salvezza su Forza con CD 13 o essere spinte indietro di 3 metri e cadere prone.
Peso 1 kg
Proprietà Utilizzabile 3 volte al giorno. Le cariche che si rigenerano all'alba.

NOTE PER IL MASTER

Il Bastone del Vento può essere particolarmente utile per allontanare nemici pericolosi, spingere creature in trappole o creare distanza in situazioni di combattimento ravvicinato.

NOTA

Questi oggetti sono pensati per aggiungere variabilità e opzioni strategiche, oltre che per bilanciare le sfide del labirinto. Assicurati di posizionarli in luoghi che incoraggino l'esplorazione o premiano il completamento di enigmi e sfide.

APPENDICE C: AVVENTURIERI SUGGERITI

PERSONAGGI PREGENERATI

Si suggerisce di utilizzare i personaggi della *Compagnia del Solco Verde*, scaricabili da [qui](#) o dal QR code in basso.

LA COMPAGNIA DEL SOLCO VERDE

	Nome	Razza	Ruolo	Classe	Età
1.	Kaelen Ashriver	Elfo dei Boschi	Guida/Navigatore	Ranger	120 anni
2.	Elysia Moonshadow	Umano	Guaritrice/Naturalista	Druido	28 anni
3.	Thaddeus Blackthorn	Nano delle Colline	Tank/Protettore	Guerriero (difensore)	65 anni
4.	Seraphina Brightflame	Gnomo	Supporto	Bardo	52 anni
5.	Maelis Duskthorn	Tiefling	Supporto Magico/Attaccante	Stregone	32 anni
6.	Axel Greenward	Mezzelfo	Supporto Magico/Guaritore	Chierico	40 anni
7.	Zephyr Flintstride	Genasi dell'Aria	Supporto/Difensore	Monaco	31 anni
8.	Ignis Varethian	Genasi del Fuoco	Supporto Magico/Attaccante	Mago	27 anni

LA COMPAGNIA

Nome del gruppo: *Compagnia del Solco Verde*

Motivazione del nome: Il nome richiama il loro legame comune con la natura e il loro impegno nel seguire un sentiero di giustizia e armonia con l'ambiente. Il "Solco Verde" simboleggia un cammino tracciato nel rispetto della vita e della terra.

Tempo trascorso insieme: 18 mesi

Legame: Il gruppo si è formato in seguito a un evento catastrofico, quando una serie di terremoti e strani fenomeni magici hanno minacciato le terre di Eldarion. Spinti da un obiettivo comune, i membri hanno deciso di unire le forze. Sebbene provenienti da contesti diversi, il loro senso di giustizia e la capacità di completarsi a vicenda li ha resi rapidamente un gruppo affiatato.



DINAMICHE DI GRUPPO

- **Kaelen** e **Thaddeus** hanno una forte sintonia, basata sulla comprensione reciproca del sacrificio e della protezione.
- **Elysia** e **Axel** condividono un legame speciale, essendo entrambi custodi della natura.
- **Seraphina** porta un tocco di leggerezza con il suo carisma, bilanciando le personalità più serie.
- **Maelis** è il punto di riferimento del gruppo nei momenti difficili, garantendo equilibrio e unità.

LA COMPAGNIA
DEL SOLCO VERDE
SCARCA DA QUI





IL CUORE DI ELDARION

Nelle profondità di una foresta antica si trova un misterioso labirinto creato da una potente magia. Si narra che il cuore del labirinto ospiti un artefatto unico, il **Cuore di Eldarion**, un cristallo pulsante che dona un potere immenso al suo portatore. Tuttavia, il labirinto non è un semplice dedalo di siepi: è vivo, in continua mutazione, e protetto da un'antica magia che impedisce a chiunque di aggirarne le regole. Le siepi si spostano, creando nuovi percorsi e intrappolando chi non è degno di trovare il Cuore.

La leggenda promette gloria e potere, ma portare a termine l'impresa si dimostrerà più arduo di quanto si immagini. Ombre, enigmi e guardiani attendono gli avventurieri, e il percorso verso il *Cuore di Eldarion* richiede coraggio, astuzia e cooperazione.

Da utilizzare con qualsiasi set di regole
per giochi di ruolo fantasy.
Gioca al miglior gioco della tua vita!



[LINKTR.EE/ImVINZ](https://linktr.ee/ImVinz)

