

Il Castello dei Sokolon

di Stefano "Abi" Olivieri



La terza avventura della campagna "DEMONI"



CHIMERÆ

DUNGEONS & DRAGONS

Modulo di avventura – livello Base

IL CASTELLO DEI SOKOLOV

Terza avventura della campagna “Demoni”

Autore:
Stefano “Abi” Olivieri

Illustrazione di copertina:
Kelly Bennett

Illustrazioni nel testo:
Ryan Bourret
Stefano “Abi” Olivieri

Mappe ed indizi:
Stefano “Abi” Olivieri

DUNGEONS & DRAGONS® e D&D® sono marchi registrati di proprietà della *Wizards of the Coast Inc.*, una controllata *Hasbro Inc.*, ed il loro utilizzo NON intende costituire una infrazione o una pretesa relativa a questo diritto.

Questo modulo di avventura è protetto dalle leggi sul diritto di autore. E' proibita qualsiasi riproduzione o altro uso non autorizzato del materiale o delle illustrazioni ivi contenute, se effettuata senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

© 2006 Chimerae Hobby Group



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

SOMMARIO

Introduzione alla campagna	3
Introduzione al modulo	5
Verso il castello	6
Abitatori	11
I livelli segreti	24
Fine della storia?	31

APPENDICI

Appendice I – Nuovi mostri	32
Appendice II – Nuovi incantesimi	35
Appendice III – Indizi per i giocatori	36

MAPPE

Il Castello – vista d'insieme	7
La Rocca – Primo Piano	13
La Rocca – Secondo Piano	16
La Rocca – Terzo Piano	20
La Torre	22
La Rocca – Primo Piano Segreto	26
La Rocca – Secondo Piano Segreto	30

Elenco delle abbreviazioni usate	37
--	----

Gli Autori	38
----------------------	----

INTRODUZIONE ALLA CAMPAGNA

Le informazioni di questo modulo sono riservate solamente al DM, che guiderà i giocatori nel corso dell'avventura. La conoscenza di questo modulo rovinerà l'effetto sorpresa ed il divertimento ai giocatori che continueranno a leggere. Se prevedete di partecipare al gioco solo in qualità di giocatore, **fermatevi qui** e non proseguite oltre nella lettura.

Note per il DM

Prima di iniziare a giocare, il DM dovrà leggere il modulo e memorizzarne i vari aspetti nei dettagli. Le descrizioni ed informazioni sono riservate al DM, il quale potrà rivelarle ai giocatori solo a sua discrezione.

Sono inoltre state aggiunte delle note dall'autore, che servono a spiegare e/o a fornire suggerimenti al DM.

Prefazione

"Il Castello dei Sokolov" è un'avventura D&D per 4-6 avventurieri di livello 2-4, con una media di 15 livelli di esperienza.

L'avventura fa riferimento alle regole contenute nella *Rules Cyclopedia*, ovvero al Set Base (scatola rossa) dell'edizione italiana. Non viene utilizzata nessuna regola opzionale rispetto a quelle riportate nei suddetti manuali di D&D, al fine di consentire l'utilizzo di questo modulo anche da parte dei DM e dei giocatori meno esperti.

Questo è il terzo modulo di una campagna che condurrà i PG a raggiungere almeno il 5° livello di esperienza, partendo da 0 PX. L'intera campagna è divisa in otto avventure complete, altrimenti giocabili singolarmente.

La trama basilare della storia è molto semplice: i PG vengono arruolati da un ricco mecenate per recuperare vari oggetti, sparpagliati in zone più o meno lontane e pericolose delle terre conosciute. Questi sette oggetti sono tutti magici e dotati di straordinari poteri, in grado di rendere più agevole la vita di un qualunque avventuriero.

Gli oggetti incantati

Viene ora fornita una spiegazione storica e funzionale degli oggetti, attenendosi al contesto relativo al mondo di *Mystara*. I dati caratteristici ed i loro poteri sono stati indicati per facilitarne l'utilizzo.



Vassoio di Zendrolion: la leggenda vuole che qui dentro abbia cenato il Generale Zendrolion Tatriokanitas la sera stessa dell'incoronazione ad Imperatore di Thyatis. Il suo potere consiste nell'annullare gli effetti di tutti i veleni dei cibi che vi vengono posti all'interno.



Collana del Mare: la storia di questo amuleto si perde nella notte dei tempi. Sembra sia stato costruito da un vecchio in onore di una giovane pescatrice, della quale si era innamorato. Il potere della collana consiste nel mostrare nell'opale, usato come schermo, una freccia rivolta sempre verso l'oggetto o la persona richiesta.



Scudo di Brace: questo scudo è stato forgiato dai nani di Casa di Roccia, per volere di una divinità. Viene considerato come uno scudo +4.



Elmo del Drago: sembra che questo elmo sia stato rinvenuto vicino alla calotta polare da un gruppo di esploratori elfici, più o meno vicino al passaggio verso l'Hollow World. L'elmo fornisce protezione da tutti gli attacchi basati su forme elementali (acqua, fuoco, terra ed aria).



Stiletto Infernale: realizzato a Glantri, è il pugnale utilizzato durante il tentato omicidio di un reggente di Alphatia. È un pugnale +3 e si camuffa dietro una potente illusione: sembra infatti che il proprietario abbia in mano un flauto, anche quando attacca.



Piastra del Sole: una corazza di manifattura elfica, perfettamente bilanciata e resistente. Conferisce la protezione di una corazza di piastre +3 a chi la indossa, con la possibilità di lanciare gli incantesimi *Volare*, *Velocità* ed *Invisibilità* tre volte al giorno.



Balestra di Gorin: questa balestra fu utilizzata durante la grande invasione degli uomini bestia, molti anni prima dell'Incoronazione. La leggenda narra che il suo proprietario era in grado di uccidere molti esseri con un solo colpo. Quando un dardo scagliato dalla balestra colpisce la vittima, il

danno si trasmette anche agli avversari in linea con il bersaglio primario, ferendoli come se fossero stati anch'essi centrati dall'attacco. Questo effetto si propaga ad un massimo di tre vittime addizionali oltre alla prima. L'arma è una balestra leggera +2.

Ma non è tutto: se i sette oggetti vengono posizionati in modo da formare la sagoma sgheмба di una figura umana, si adattano tra loro, riducendo o aumentando la propria dimensione per fondersi insieme in un unico corpo, formando una pregevole statuetta naïf, alta appena 15 centimetri. Questa appare come se fosse realizzata di una moltitudine di minerali luccicanti e scintillanti ma ha la resistenza dell'acciaio; sembra graziosa e delicata, ma è mortale come null'altro al mondo.

La statuetta racchiude in essa, amplificandoli, alcuni dei poteri degli artefatti da cui è costruita: se messa a meno di 10 cm di distanza da una vettovaglia, anche liquida, ne annulla gli eventuali veleni contenuti; mostra la direzione verso l'oggetto/individuo richiesto nel vassoio (divenuto uno scudo) e fornisce protezione da tutti gli attacchi basati su forme elementali. Garantisce inoltre un bonus di +3 a TpC, danni inflitti, Classe d'Armatura e Tiri Salvezza.



Inoltre, indipendentemente dalla Classe di appartenenza del proprietario, garantisce la possibilità di lanciare incantesimi come un Chierico o un Mago (a propria scelta) di livello pari ad 1/3 del proprio. Consente infine un dialogo con l'Immortale patrono di chi riunisce la statuetta, una volta al giorno.

A proposito dell'Immortale, tale divinità risulta talmente bene impressionata dall'opera di colui che ha ricostruito la statuetta che (in un lontano futuro) sarà costretta ad incoraggiarlo ed a patrocinare la sua strada verso l'immortalità.

Ma chi è il mecenate che incarica un gruppo di scapestrati a recuperare oggetti così preziosi? E come fa a conoscere tali poteri? E' Amarkan, un vecchio mago che ha concluso diversi patti con altrettanti demoni. Come vedremo in seguito, però, egli non nominerà mai i poteri dei singoli oggetti ne tanto meno quello della statuetta nella sua globalità. Tuttavia, lui stesso è a sua volta una pedina nelle mani di un demone malvagio e bandito dai Mondi, di nome Xaboo.

È quest'ultimo infatti, che ha messo Amarkan al corrente dei vari poteri degli oggetti e della statuetta... è sempre lui, inoltre, che mira a impossessarsene, una volta realizzata ed è lui che vuole percorrere la strada dell'immortalità... È lui, insomma, che vuole regnare sul Mondo!

INTRODUZIONE AL MODULO

Prefazione per il DM

Questo è il terzo modulo di una campagna che condurrà i PG a raggiungere almeno il 5° livello di esperienza. L'intera campagna è divisa in otto avventure complete, altrimenti giocabili singolarmente. L'ideale è che questa avventura sia giocata dagli stessi PG che hanno completato le prime due, o perlomeno dalla maggioranza di essi.

Riassunto delle avventure precedenti

Nella prima avventura (*CHA 8 Una Strage di Corvi*), i PG sono stati contattati da Amarkan, un mago bramoso di potere ma innocuo, che li ha pregati di recuperare per lui un prezioso vassoio d'argento. L'avventura si è snodata quindi in un piccolo paese terrorizzato dalle bramosie di un perfido Conte, anch'esso alla ricerca dell'immortalità. Dopo imprevisti, pericoli e colpi di scena, i nostri eroi sono riusciti a trovare il vassoio ed a consegnarlo al mago Amarkan.

Nella seconda avventura (*CHA10 Luna Park*), i PG, sempre stipendiati dal mago Amarkan, hanno recuperato una collana di gran valore, ma senza altri poteri apparenti. L'avventura ha implicato un lungo e tormentato viaggio, che ha portato i PG alla ricerca dei nuovi possessori della collana: una tribù nomade di zingari.

Questa avventura

In "Il Castello dei Sokolow", il gruppo di PG dovrà affrontare le insidie contenute in un castello, per riuscire infine a raggiungere lo Scudo di Brace. Apparentemente senza alcun collegamento con l'avventura appena conclusa, il vecchio mago Amarkan si farà vivo per acquistare da loro lo scudo... ovviamente, sotto mentite spoglie.

L'avventura si basa su uno spunto molto semplice, ma merita comunque un chiarimento. A differenza delle normali avventure per D&D, "Il Castello dei Sokolow" metterà il gruppo di fronte a degli enigmi ed a dei misteri apparentemente impossibili da risolvere, se non forse da affrontare. Di questo, il DM deve tenere costantemente conto. Non sarà infatti improbabile trovarsi di fronte un gruppo di giocatori afflitti o demoralizzati. Al DM, dunque, è richiesto un lavoro supplementare, ovvero tenere il gruppo sufficientemente concentrato ed allegro.

Cosa c'è di meglio di un bell'incontro, magari con un mostro agguerrito e, al pari dell'avventura, misteriosamente potente ed apparentemente immune a tutto?

VERSO IL CASTELLO

Prefazione per i Giocatori

L'avventura ha inizio in un momento imprecisato, a scelta del DM, dopo la conclusione della precedente. Annunciate che, per movimentare un periodo di stanca, i PG abbiano organizzato una banale ma corroborante battuta di caccia. Sul far della sera, leggete quanto segue:

Infine iniziate ad incamminarvi verso le vostre rispettive abitazioni, seguendo uno dei tanti sentieri appena accennati nel fitto sottobosco delle rigogliose foreste della zona. Era da molto che non vi concedevate dei momenti di svago ed una battuta di caccia è stata proprio l'ideale, anche se, per seguire un grosso cinghiale, vi siete spinti un po' troppo fuori zona.

Vi accorgete anche di come il buio abbia ammantato troppo in fretta l'intero ambiente circostante, merito dell'intrico selvaggio di rami e fronde sopra di voi. Improvvisamente, le prime gocce d'acqua, lente e rade, poi – anticipato da un violento tuono – i cieli si aprono sopra di voi e vi imbattete nel più violento temporale della vostra vita.

Il temporale è del tutto naturale, così come il veloce imbrunire, dovuto anche alla presenza di quelle enormi nuvole scure, ma è effettivamente molto violento. Nei primi cinque round dopo il suo inizio, vi è il 20% di possibilità cumulativo per round (ovvero il 100% al 5° round!) che un fulmine abbatta un albero a pochi passi dai PG. Quando questo avviene, leggete quanto segue:

All'improvviso, una veloce lingua di energia statica riempie con un intenso bagliore i vostri occhi e con il classico odore di ozono l'aria circostante. Subito dopo, una grossa sequoia millenaria si infiamma come un fiammifero e si apre in due per tutta la lunghezza: il fulmine l'ha colpita in pieno! Ora, a soli pochi passi da voi, l'inferno è pronto ad accogliervi; l'enorme albero cede sotto la violenta spinta del fulmine e le sue radici riescono a sconfiggere la forza di volontà: sta cadendo.

Ogni PG deve effettuare un test sulla Destrezza. Se ha successo, riesce a gettarsi lontano o scappare fuori dalla portata dell'albero in fiamme. I PG che falliscono il test, invece, non riescono a scansarsi in tempo e devono quindi effettuare un TS vs.

Raggio della Morte. Se il TS ha successo, significa che l'albero, durante la caduta, colpisce di striscio il personaggio, infliggendogli 1d6 PF di danno. Chi fallisce il TR, oltre a subire gli stessi effetti descritti sopra, si ritrova con un principio di incendio sui vestiti, venuti a contatto con una parte infuocata del tronco.

Ora dobbiamo gestire la (eventuale) situazione dei PG in fiamme. Innanzitutto, ad ogni round subiranno 1d4 PF automatici di danno da fuoco. Se dichiarano di gettarsi a terra per cercare di spegnere le fiamme (o di farlo in altro modo) o se qualcuno li aiuta, i danni saranno subiti per un solo round. Se, viceversa, dichiarano di voler bruciare – ovvero se non fanno nulla per impedirlo – fate subire loro due round di danni.

La stessa scena avviene anche se nessun PG è rimasto ustionato, ma aspettate comunque che tutti siano in salvo dalle fiamme, poi leggete quanto segue:

Avete ancora negli occhi la scena infernale dell'albero in fiamme che si abbatte contro di voi quando giunge, inaspettato ed allarmante, un poderoso tuono, simile al ruggito di mille draghi.

Evidentemente il tuono, oltre ai vostri timpani, ha rotto anche le sottili corde che tenevano ancora insieme le nuvole più gonfie e scure. La pioggia... tutta la pioggia del cielo, vi si riversa contro con una violenza simile solo ad una manata degli dei.

In effetti, questo è l'acquazzone (in realtà, è un nubifragio) più potente e distruttivo degli ultimi 150 anni e causerà un sacco di problemi ad un sacco di persone. I fiumi ed i laghi strariperanno, i raccolti dei campi verranno spazzati o distrutti, alcune case – e non solo le più povere – finiranno con l'essere scoperciate o completamente distrutte, diversa gente morirà annegata o travolta dai detriti e persino alcuni tratti di pavimentazione stradale verranno divelti.

Nel bosco dove si trovano i PG, si formeranno pozze d'acqua, simili a piccoli laghi, profonde fino a 40 centimetri. I rami si spezzeranno con tonfi forti e secchi come colpi di fucile e la luce diurna, già fioca e debole, scomparirà quasi del tutto. Il tutto in meno di 5 minuti.

Inutile dire che muoversi in queste condizioni è estremamente pericoloso. Altrettanto inutile suggerire che a poche centinaia di

metri da dove i PG si trovano in quel preciso istante, un castello (ovviamente Incantato) è lì con le porte spalancate pronto ad accoglierli, probabilmente per sempre!

Verso il castello

Spetta al DM l'ingrato compito di indirizzare i PG verso quel castello. Il tragitto è compiuto sotto un vero e proprio nubifragio, durante il quale è molto probabile che qualche PG si faccia seriamente male: alberi in fiamme o semplicemente abbattuti dalla furia del vento possono schiacciare un'intera sezione di bosco, PG compresi!

La possibilità, inoltre, di restare impantanati in vischiosi rivoli di fango è molto alta (30+2d20% ad ogni round); se unite le cose (albero che cade su un PG impantanato), la situazione si preannuncia molto divertente!

Anche se superfluo, è sempre meglio specificare che durante il tragitto (sono solo poche centinaia di metri, ma fatele sembrare un'eternità) il gruppo non incontrerà avversari, mostri erranti e nemmeno animali impauriti in fuga: solo acqua, alberi abbattuti e la furia del temporale.

Nota dell'Autore: I PG non devono assolutamente sospettare che il castello sia la meta della loro avventura. Dovrebbero ritenerlo solo un elemento secondario, qualcosa che gli consenta di non passare una notte all'addiaccio in mezzo ad una bufera.

Alla luce di tutto ciò, dunque, apprestatevi ad aiutare i personaggi. Ogni membro del gruppo dovrà infatti arrivare al castello esausto, stremato ed impaurito, ma vivo. Tutti dovranno, nella loro mente, pensare qualcosa del tipo: *"Grazie agli dei, siamo salvi!"* o *"Che fortuna, possiamo passare la notte all'asciutto."* Non dite loro, ovviamente, quanto lontani siano dalla realtà!

Il Castello

Il castello potrà essere avvistato grazie ad uno dei frequentissimi fulmini che illuminano il cielo, buio e pesto come se fosse notte fonda. La costruzione, massiccia e spoglia, sorge su una sorta di isolotto montuoso formatosi nel centro di una profonda depressione quasi circolare del terreno. Il maniero non è molto grosso, ma piuttosto alto ed è composto, in

pratica, di tre sezioni principali: la porta (1), la rocca (2) e la torre (3). I numeri tra parentesi indicano dove questi si trovino nella piantina riportata qui a lato.

Qualche nota prima di passare alla descrizione più dettagliata delle sezioni. Per i PG che lo richiedono – ovvero quelli con abilità basate sull'Ingegneria o simili – la costruzione è interamente in pietra e risale a qualche centinaio di anni prima (2+2d2x100 anni, per l'esattezza). Apparentemente, basandosi sull'attuale situazione di degrado, pare abbandonata dallo stesso ammontare di anni.

Nessuno, tra i PG, sapeva dell'esistenza di quel castello e ne aveva mai sentito parlare in alcuna occasione. In base alle loro conoscenze, infine, non esistono nemmeno leggende relative ad un castello abbandonato in quella zona.

1) La Porta

La porta del castello è il punto d'accesso più comodo, che consente a chiunque di entrare nella rocca. Infatti ad esso è attaccato un ponte che congiunge l'isolotto alla terraferma (lasciatemi passare, d'ora in poi, questo eufemismo marinaresco ma chiaro) scavalcando, in pratica, la profonda depressione creatasi nel tempo. Vediamo in dettaglio una panoramica del complesso porta-ponte.

La **depressione**, innanzitutto.

La profondità media è di 75 m, con picchi fino ad oltre i 100 m. Le pareti, sia verso la terraferma che l'isolotto, sono molto ripide e frastagliate. È possibile pensare di arrampicarvisi, ma solo se si hanno delle apposite abilità o, in alternativa, una Destrezza pari almeno a 16. Anche in questi casi, comunque, si ha una possibilità di cadere pari al 60% (meno il 5% per ogni bonus di +1 in Destrezza). Il test va effettuato ogni 10 m.

Si consideri inoltre che nella sezione 2 del castello, le pareti dello strapiombo terminano fondendosi con quelle in muratura della rocca.



Il **ponte** è realizzato in legno e muratura e poggia su due pilastri – uno verso l'isolotto e l'altro dalla parte opposta. In mezzo, l'altezza dello strapiombo è eccessiva e nessun ingegnere edile si è arrischiato a costruire un pilastro alto più di 70 m! La lunghezza del ponte – ovvero la larghezza del crepaccio – è di circa una trentina di metri. La struttura del ponte è di tipo consueto, i due parapetti in muratura, resi pericolanti dall'incuria e dall'abbandono, cintano un instabile basamento composto da grossi travi di legno. Ad ogni terzo di ponte sorgono due contrafforti ad arco alti una decina di metri, la cui funzione principale è di sgravare il peso del ponte rinforzandone la struttura. Si faccia attenzione, perché il secondo cadrà (si veda di seguito).

La **porta** è inserita in una porzione del muro di cinta, con due piccole torri di vedetta laterali ed un maschio centrale piuttosto fortificato. Una pesante grata di ferro, che una volta chiudeva l'entrata, giace ora, divelta e contorta, a terra. Sorte analoga è toccata alle pesanti porte di legno. In sostanza, la strada verso il castello è aperta, libera e sgombra.

2) La Rocca

È una costruzione solida, spoglia e a tre piani (se i PG contano quante file di finestre si vedono, naturalmente). Il tetto è realizzato a scaloni ed impreziosito da merli e gargoyle in pietra. Ad ingentilire la struttura, alcune piccole torrette di sezione ottagonale. L'altezza della struttura è di circa 30 m. Per un maggiore dettaglio, il DM viene rimandato alla sezione relativa agli incontri nella rocca.

3) La Torre

Sorge sulla sinistra della Rocca ed è realizzata con lo stesso stile, sobrio e massiccio. La sezione è circolare, con un diametro inferiore ai 9 m e l'altezza stimabile intorno ai 40 m. La torre non è collegata alla rocca, ma presenta solo il muro confinante. Per un maggiore dettaglio, il DM viene rimandato alla sezione relativa agli incontri nella Torre.



Conclusioni

Dopo un esame – anche superficiale e da distanza – dell'esterno del castello, ai PG dovrebbe apparire chiaro come l'intero edificio sia troppo grosso rispetto al numero di finestre o, ancora meglio, come le finestre sembrino troppo grosse e troppo distanti tra loro.

Non esitate ad infondere tali dubbi ai giocatori. Ricordate però che le sensazioni da trasmettere al gruppo sono essenzialmente quelle di incuria ed abbandono, non tanto quelle di pericoli o minacce.

Avvenimenti

L'ingresso nel castello è fondamentale, è importante dunque che il DM segua (più o meno) scrupolosamente i punti di seguito esposti. Lasciate il tempo necessario affinché i PG perlustrino i bordi della depressione, se vogliono, e l'insieme. Se i PG perdessero troppo tempo o manifestassero le intenzioni di non entrarvi (per qualche misterioso motivo) affrettatevi a prendere dei rimedi, facendo in modo che sembrino... naturali.

Nota dell'Autore: Ad esempio, nel mio caso si è reso necessario spronare i PG perditempo ed ho fatto ricorso al fuoco. Approfittando della situazione (bosco in fiamme per via di un albero abbattuto) ho "accerchiato" i PG in una morsa di fuoco. L'unica via rimasta libera era verso il castello, precipizio o ponte a scelta.

Quando inizieranno l'attraversata i PG non dovranno vedersi costretti e non dovranno sentirsi in pericolo. L'eventuale fuoco che li minaccia non è poi così vicino o potrebbe benissimo cambiare strada.

Quindi, il gruppo inizierà ad incamminarsi sul ponte, instabile vero, ma in grado di reggere benissimo i loro pesi. Ed i parapetti, che da lontano sembravano così brutti ed vacillanti? Beh, sicuramente hanno bisogno di manutenzione, ma sostengono egregiamente il loro lavoro.

Anche i contrafforti ad arco? Beh... quelli... Per quelli c'è solo da leggere, leggere e capire.

Il ponte in legno regge egregiamente. Gli scricchiolii di assestamento sono cessati non appena avete percorso qualche metro. Evidentemente il ponte, forse grazie ai due archi di pietra, deve fungere come un camino naturale, in quando il vento soffia più forte e più incisivo.

Davanti a voi, il primo dei due grandi archi, alto tra i 9 ed i 10 m, presenta una finestra bifora, attraverso la quale il vento sibila incessante il suo coro lamentoso.

La pioggia è diminuita di intensità, ma permane sempre a livello di diluvio. Un fulmine illumina il ponte e con lui alcuni detriti accatastati come mendicanti intorno a voi. La bifora dell'arco sembra animarsi da una luce innaturale, per poi spegnersi subito, nell'eco ruggente del tuono...

Ciò che accade fino a qui lo sapevamo già, direte voi. Ed infatti è così. Sotto il primo ponte, non accade nulla. E sotto il secondo? Nemmeno, almeno all'apparenza. Ma non datemi del matto, per favore (non ancora, insomma o perlomeno non per questo). Perché in realtà, qualcosa... di fatto... accade.

Un nuovo arco, del tutto simile al precedente. L'unica differenza consiste in una grossa tettoia di legno sopra la finestra a bifora, assente nel primo arco. Il ponte ha un lieve beccheggio ed uno scricchiolio, ma regge impavido. Le ombre dell'arco vi ammantano, mentre voi lo attraversate...

KAAAA-BBBBBRRRRRUUUUUUMMMM!!!

Un nuovo, fiammeggiante fulmine, accompagnato da un violentissimo tuono. Questo deve essere caduto proprio vicino, vi dite guardandovi intorno. L'eco del tuono si perde in lontananza, voi uscite dall'arco ed imboccate la strada verso le porte, che sono spalancate davanti a voi.

Cos'è questa storia del fulmine caduto vicino ai personaggi? Non è proprio caduto vicino. È caduto sopra le teste dei PG, in particolare, è caduto proprio sopra la bifora dell'arco, incendiando parte della tettoia di legno.

Da qui, le sorti dei PG sono più o meno segnate. Loro, infatti, non possono accorgersi che l'arco a contrafforte è in fiamme, per via della conformazione particolare e della sua altezza. Intorno a loro, se prima gli avete dipinto bene la scena, ci devono essere diversi focolai ed un tempo tremendo. È difficile che una persona, anche se prode avventuriero, presti attenzione ad un nuovo fulmine nel bel mezzo della furia di un uragano. Non trovate?

Quindi i PG continueranno ardimentosi ed imperituri ad avanzare verso le porte e quindi dentro la rocca. Ma ecco che il loro destino, inesorabilmente, si compie: due turni dopo la caduta del fulmine, la tettoia ed il sottotetto

dell'arco (ovvero le parti in legno in fiamme), cederanno alla forza di gravità cadendo sul ponte. Il fuoco si propagherà velocemente nonostante la fitta pioggia, anche perché profusamente alimentato dal forte vento. Dopo altri 3 turni, anche la sezione incendiata del ponte, lunga più di 5 m, crollerà nel precipizio, trascinandosi nella caduta anche i pezzi di muretto laterali. Al ritmo di 2 m per turno (un metro per parte, a partire dalla sezione già crollata) tutto il ponte cadrà nel vuoto, avvolto nelle fiamme.

La strada di ritorno dei PG è, a questo punto, uguale al ponte: inesistente!

Nota dell'Autore: Sarebbe bello se i PG vivessero la scena del crollo del ponte. Se gli fate perdere tempo alle porte o al cancello divelto e contorto, saranno a pochi metri dal disastro, ovvero con un ottimo posto in prima fila. Dopotutto, 2 turni sono solo 20 minuti, equivalenti a due ricerche di... che ne so... una porta segreta o un passaggio nascosto. O no?



ABITATORI

Il Segreto del Castello dei Sokolow

Cosa c'entra questo castello con la campagna "Demoni"? Cosa c'entra, in tutto questo, il vecchio mago Amarkan? A tempo debito, vi prometto che scoprirete tutto.

Innanzitutto, analizziamo bene il castello. Ricordate che le finestre sembravano troppo grandi e troppo poche? Ricordate che la struttura era molto scarna, massiccia e imponente? Perfetto. Lo ricorderanno anche i PG; non dubitate. Ora però noi ne scopriremo il perché, loro viceversa dovranno picchiarci la testa (e non solo quella, non dubitate) ancora per un bel po' di tempo.

Matematica

Se consideriamo le finestre, si deduce che il castello (nella fattispecie la rocca) ha tre piani. Se consideriamo l'altezza della rocca, ossia all'incirca 30 m, si deduce che ogni piano, più o meno, è alto 10 m. Stimando un metro di soletta tra un piano e l'altro (ovvero pari allo spessore dei muri del castello), fanno un totale, ad occhio e croce, di 9 m utili per ogni piano. Ad occhio e croce. Badate bene, che ho detto più o meno e ad occhio e croce!! Ecco il segreto. Vediamo, invece, nella realtà, come sono dislocati gli spazi.

L'altezza totale di ogni piano, invece dei 10 m presunti, è in realtà di 9 m. Inoltre, la soletta tra un piano e l'altro non è di un metro ma bensì solo di mezzo metro. Quindi, per ogni piano si perdono mezzo metro di soletta e uno di altezza, ovvero 1,5 m. Moltiplicando per tre piani, si ottiene una mancanza totale di quasi 5 m.

Dove è andato a finire tutto questo spazio?

In due piani intermedi, ognuno alto quasi 2,5 m. Entrambi i piani sono nascosti e non accessibili dalle normali scale, sono bui, non illuminati da finestre o abbaini. Entrambi sono delle sorte di "intercapedini" nascoste, di piani inframmezzati a quelli classici, solo che risultano non visibili e nemmeno lontanamente immaginabili. La struttura che ne deriva è riportata nello schema a lato.

Inutile dire che le dimensioni mastodontiche dell'esterno e anche

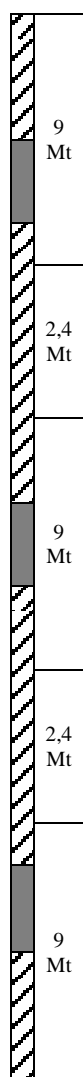
delle sale interne sono tali che precludono la possibilità di svelare l'inghippo anche agli occhi più esperti (come ad esempio quelli di un PG con abilità di Ingegneria o simili). Un castello di "una trentina di metri d'altezza" con tre piani alti "all'incirca, più di nove metri" lascia solo supporre che la soletta tra un piano e l'altro sia più alta del normale, idea corroborata dalla presenza di spessi pareti, sia esterne che interne. L'unico particolare che potrebbe tradire tale natura però esiste, anche se nessuno si avvicinerà mai, nelle proprie congetture, alla realtà. Le finestre, nei tre piani visibili (quelli alti 9 m) non sono posizionate alla stessa altezza dal pavimento, come riportato sempre nello schema a lato (le finestre sono quelle caselle più scure, sulla sinistra). Questo è stato fatto per dissimulare la presenza dei due semipiani dall'esterno, ma all'interno il particolare potrà non sfuggire a qualche occhio esperto.

Il DM dovrà avviare a questa "inesattezza" architettonica arredando l'interno in modo frivolo e rococò, abbondando con "incongruenze stilistiche" (ad esempio colonne dalla sezione metà tonda e metà esagonale; camini a due piani, ecc.).

Storia del Castello

Il castello fu creato 520 anni (anno più o anno meno) prima dell'arrivo dei PG (basatevi sull'anno della vostra campagna per datare precisamente l'evento) dal Conte Roman Sokolow. Nobile di alto lignaggio, emerito benefattore nonché generosissimo mecenate, quest'uomo amava circondarsi di artisti di tutte le risme per godere appieno delle loro grazie e delle loro creazioni (ecco spiegato l'arredamento bislacco). Egli viveva in quella dimora con la bella moglie Ljudmila e i tre figli: Pavel il maggiore, Vasja e Ekaterina, le due gemelle secondogenite.

Ma dietro a quel generoso volto da filantropo, si nascondeva quello di essere meschino. La costruzione di quelle intercapedini nel castello serviva proprio a mascherare i suoi biechi affari, che spaziavano dal conio di monete false ad un enorme giro di prostituzione. Quei due piani erano inoltre degli ottimi rifugi per i trafficanti che intrecciavano affari – loschi e non – con il Conte, i quali potevano trovarvi donne, soldi e riparo (in cambio, ovviamente, di monete sonanti).



La contessa Ljudmila scoprì però gli sporchi affari del marito e, inutile dirlo, fece una gran brutta fine, finendo murata viva in una falsa parete dei piani intermedi (stanza **4b**, Secondo Piano Segreto).

Da allora, per Roman iniziò la vorticoso spirale del declino: costretto a mentire ripetutamente verso i figli per spiegare loro la sorte della madre, non riuscì a gestire la situazione al meglio. Vasja, però, si dimostrò una buona alleata del padre: capito l'accaduto, si sbarazzò della gemella e ordinò al padre di uccidere Pavel. Insieme, loro due avrebbero continuato i loschi traffici. E così avvenne.

I corpi dei due giovani vennero nascosti vicino al cadavere della madre e i rapporti tra Vasja e Roman divennero... fin troppo profondi. Alla fine però, come spesso accade, le questioni di soldi innescarono una vera e propria faida, che finì con la morte della terza ed ultima figlia del Conte.

Rimasto solo, Roman sfruttò gli ultimi anni della propria vita per concludere alcuni tra gli affari più loschi e sporchi mai tentati in precedenza, tra cui un patto con un demone. Inutile dire che il demone in questione era proprio Xaboo, ovvero colui che sta dietro all'intera campagna "Demoni".

Il patto prevedeva uno scambio equo: il Conte avrebbe guadagnato il famoso Scudo di Brace ed in cambio avrebbe tentato di ridare un corpo materiale al potente demone. Inutile dire che il tutto fallì ed il Conte perse la vita nel corso dell'esperimento, che si tenne, ovviamente, nei piani nascosti del castello.

Da allora, il castello non è più stato abitato: cinque morti (Conte, moglie e tre figli) scomparsi misteriosamente nell'arco di solo qualche anno sono più che sufficienti a convincere la gente della presenza di una "aura malvagia" che lo permea. Ecco spiegato lo stato di profondo abbandono.

I piani normali

Cosa contengono i piani normali? Delle normali stanze di un normale castello, con tanto di arredamento eccentrico e strambo e tanto di... abitatori. No, no... non fraintendetemi: il castello è disabitato, solo che qualche creatura l'ha utilizzato come tana.

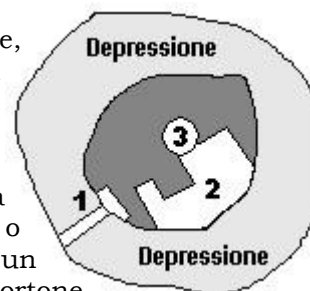
I piani nascosti

E i piani nascosti? Cosa nascondono? Beh... qua dentro, consentitemi una metafora, venivano riposti gli scheletri nell'armadio. Ancora oggi, i cinque inquilini del castello

sono vivi; o forse è meglio dire che non sono ancora del tutto morti... diciamo che sono dei Non Morti, così capiamo tutti! Ma di questo, ne parleremo più avanti. Tenete conto che dai piani nascosti è possibile, tramite feritoie o spioncini, controllare quanto avviene in tutto il resto del castello.

L'avventura

Iniziamo, dunque, l'esplorazione del castello dei Sokolow. La porta (area **1** della figura a lato) non merita particolari mappe o spiegazioni. È un semplice portone



medievale, inserito in un sezione del muro di cinta. Anche lo spazio all'aperto (quello scuro sempre nella figura) è, in pratica, un prato incolto: grossi arbusti, massi e piccoli boschetti. I lati verso il crepaccio presentano delle staccionate in legno o, per meglio dire, ciò che ne resta. Se i PG sono dei buoni osservatori (ovvero se hanno delle abilità adeguate) potranno capire che una volta quel prato incolto era un bellissimo giardino formato da aiuole – probabilmente fiorite – e vialetti in ghiaia.

Il DM, se vuole, può inserire senza problemi alcuni mostri attinenti a tale habitat. A tale proposito, ecco dei suggerimenti:

Topi Giganti (2d6)

CA 7; DV ½ (P); PF 2; THACO 19; #Att 1 morso; F 1d3+malattia; TS UC; MV 36 m (12 m), 18 m (6 m) nuotando; ML 8; In 2; AS il morso ha il 5% di probabilità di contagiare la vittima (TS vs. Veleno per evitare il contagio) con una malattia mortale (25% dei casi, morte in 1d6 giorni) o debilitante (75% dei casi, un mese di assoluto riposo); All N; PX 5. Tesori: nella tana dei Topi Giganti si trovano 13 MP e 5 MO.

Rugginofago

CA 2; DV 5* (G); PF 28; THACO 15; #Att 1; F speciale; TS G3; MV 36 m (12 m); ML 7; In 2; AS l'attacco trasforma istantaneamente in ruggine armi e armature di metallo non magico, gli oggetti incantati hanno una probabilità del 10% per ogni "+" di resistere senza danno all'attacco, altrimenti perdono un "+" per ogni colpo; All N; PX 300.

Tesori: nella tana del mostro si trova solo ruggine.

Verme Iena

CA 7; DV 3+1* (G); PF 15; THAC0 16; #Att 8 tentacoli o 1 morso; F paralisi o 1; TS G2; MV 36 m (12 m); ML 9; In 0; AS i tentacoli paralizzano la vittima per 2d4 turni se questa fallisce un TS vs. Paralisi; All N; PX 75.

Tesori: nella tana si trovano 4 MR, 2 MA, un anello d'ottone (valore 27 MA), un monile in acciaio a forma di serpe (valore 12 MO) ed una catenina d'oro (valore 9 MO).

Scegliete uno o due incontri, a seconda di quanto tempo i PG dedicano all'esplorazione dell'esterno. A parte i mostri e quanto precedentemente descritto (aiuole, ghiaia e parapetti marcescenti), il gruppo non troverà null'altro di significativo o importante.

A questo punto, dobbiamo per forza addentrarci nei meandri del castello, iniziando proprio dalla sezione numero 2, ovvero la rocca.

La Rocca

La rocca è composta dai famosi tre piani alti e dai due nascosti e difficilmente individuabili. I paragrafi che seguono descriveranno in maniera approfondita i tre piani abitabili (quelli di 9 m d'altezza); i due nascosti saranno descritti in un secondo momento.

Questa scelta si basa sulla considerazione che i PG scopriranno l'esistenza dei piani intermedi molto tardi, almeno dopo aver visitato la rocca e la torre! È inutile quindi confondere le idee al DM presentando il materiale in maniera confusa quando è possibile, da parte mia, seguire un ordine il più cronologico possibile. Se qualcuno la pensa diversamente, salti pure al capitolo relativo ai piani intermedi, senza problemi.

Note generali

In tutta la rocca, l'altezza delle pareti è degli ormai famosi 8,5 m (che più il mezzo di soletta fanno 9 m). L'illuminazione è fornita dalle ampie finestre (sono quelle specie di imbuto che compaiono sui muri perimetrali), ma solo dove presenti e le stanze senza finestre saranno buie. Esistono tuttavia, sparse in tutta la pareti del castello, appositi porta-torces che ne contengono anche di tuttora utilizzabili.

La pavimentazione del castello è in marmo pregiato e le pareti sono stuccate ed intonacate con vivaci colori e abbellimenti estetici (fin troppo vistosi, sbizzarritevi di conseguenza). Le pareti sono spesse almeno un metro ed i soffitti, a volta o a cassettoni, sono riccamente elaborati.

Il tutto, ovviamente rivisto attraverso una patina grigia e stinta di 500 anni di abbandono! Pertanto, i colori non saranno più così vivaci ed il marmo non sarà più poi tanto lucido. Alcuni vetri avranno ceduto e rampicanti di varia natura avranno fatto la loro comparsa nelle varie stanze.

Nota dell'Autore: Ricordatevi di descrivere l'arredamento della rocca come vivace, rococò e fin troppo elaborato ed arzigogolato. Servirà a conferire più colore ed unicità all'avventura ed a mascherare meglio lo spostamento verticale delle finestre tra i vari piani!

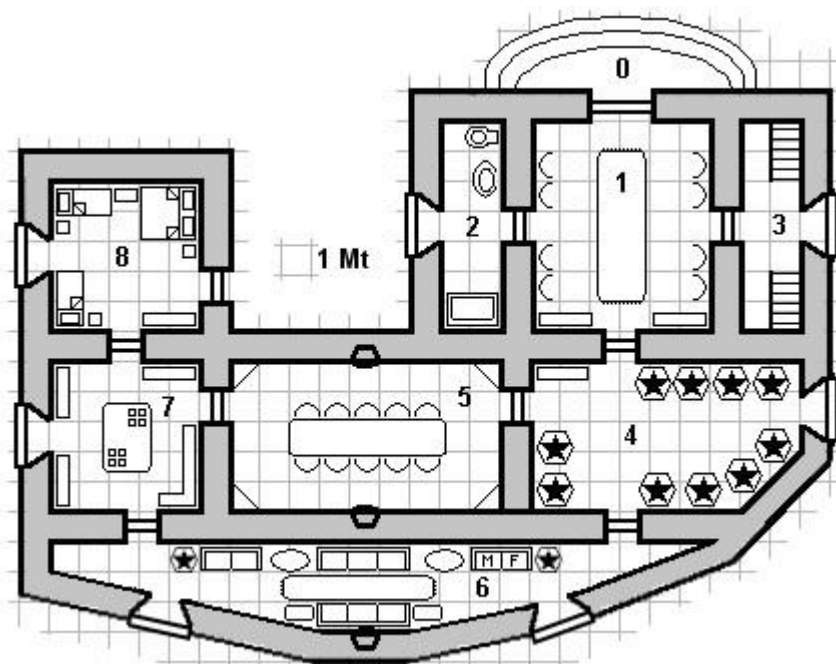
Primo Piano

Il primo piano della rocca comprende la zona giorno dell'edificio e la stanza della servitù, come mostra la piantina qui sotto. Ricordatevi che le finestre, in questo piano, sono posizionate piuttosto in alto.

0) Le scale d'accesso

Attraverso queste ampie scalinate si può accedere alla rocca. Qualche crepa e molta vegetazione rendono più insidiosi questi gradini, altrimenti facilmente percorribili.

La Rocca - Primo Piano



1) L'atrio

Stanza di 6x7 m, illuminata solo se si lascia aperta la porta d'accesso sulla parete N e soltanto se è giorno. Leggete ai giocatori quanto segue:

In centro alla stanza si vede ancora, sotto la polvere, un vecchio tappeto ammuffito e marcescente. Otto sedie, rotte o sghembe, sono ancora più o meno allineate, a due a due, sui lati Est ed Ovest della stanza. In mezzo ad ognuna delle quattro pareti si trova un'alta porta di legno. Infine, sulla parete sud ci sono due mobili una volta pregiati.

Rovistando sotto le sedie ed il tappeto non si trova nulla. Anche dentro gli armadi ci sono soltanto molta polvere, qualche piatto rotto, delle coperte tarmate e un paio di topi che fuggiranno appena verranno disturbati dai PG.

2) La sala da bagno

Ebbene sì, il castello dei Sokolow dispone anche dell'acqua corrente, intelligentemente utilizzata dai Conti per il riscaldamento e per i servizi. Nella toilette vi sono una latrina, un grosso lavandino ed una vasca da bagno. E' possibile trovare ancora i residui, quasi pietrificati, di saponette ed un grosso specchio argenteo, anche se annerito e sbeccato dal tempo. Appena tutti – o la maggior parte – dei membri del gruppo saranno dentro la stanza, leggete il seguente brano:

Udite, appena percettibile, un tonfo ovattato. Sembra provenire dal lavandino.

Se il gruppo si avvicina, udrà un nuovo tonfo, come se qualcuno stesse battendo sulle tubature (i PG potranno capire di cosa si tratta effettuando con successo un test sull'Intelligenza). Questi colpi si ripeteranno per qualche minuto, ad intervalli casuali.

Nota dell'Autore: I tonfi sono provocati dalla famiglia del Conte, in uno dei piani segreti. Capiterà spesso, in questa avventura, che i PG udranno suoni o rumori misteriosi e senza origine. Se i personaggi proveranno a comunicare in qualunque modo con queste "entità", tali rumori cesseranno di colpo.

3) Le scale

In questa stanza si trovano le rampe di scale che conducono al piano superiore.

Nota dell'Autore: Tutte le scale della rocca fanno dei lunghi giri arzigogolati, quasi labirintici, per mascherare al meglio la presenza dei piani segreti.

4) La stanza delle statue

Questa stanza rettangolare, con l'angolo SE smussato, ha una finestra sulla parete E e tre porte sulle altre pareti. È caratterizzata dalla presenza di diverse statue antropomorfe, allineate alle pareti. Nell'angolo a NO vi è, invece, una madia con un certo numero di leve.

Sul pavimento, in centro alla stanza, è incisa la seguente scritta: "La Danza è vita".

Le statue sono dieci, tutte in ferro e raffiguranti uomini e donne immortalate durante passi di danza. Le madie presenta dieci leve, tutte allineate verso il basso.

Spingendo ognuna di queste leve verso l'alto si attiva un meccanismo magico che anima una statua, facendola danzare nella stanza seguendo un percorso affascinante quanto casuale. Allo stesso tempo, una musica ritmica e ripetitiva (in stile sirtaki) viene diffusa dal nulla, dall'alto del soffitto.

La musica aumenta di ritmo e volume a seconda del numero di statue che danzano. Per ogni statua animata, inoltre, vi è il 10% di possibilità (non cumulativo) che ogni PG venga investito ad ogni round. Infine, per ogni barra azionata, vi è il 50% di possibilità (più il 5% per ogni bonus di +1 di Forza del personaggio che l'ha spostata) che questa si rompa, ma solo dopo aver attivato la statua, impedendone così l'arresto. Ogni PG colpito da una statua subisce 1d4-1 PF di danno e deve effettuare un TS vs. Raggio della Morte per evitare di venire stordito.

I PG potranno credere che si debbano azionare tutte le statue o che la stanza celi qualche enigma, mentre si tratta solo di una trappola, fatta e finita.

5) La sala da pranzo

È una stanza rettangolare di 9x5 m con una grossa tavola imbandita per 10, coperta da una tovaglia cenciosa ed impolverata e stoviglie in argento.

I lati della stanza presentano invece dei mobiletti di forma triangolare, contenenti altri pezzi di argenteria, per lo più rotti, sbeccati o inutilizzabili.

Nella tabella alla pagina seguente sono riportati il valore di ogni stoviglia e la disponibilità di pezzi in buono stato (tra parentesi quella totale).

Oggetto	Valore	Quantità
Posata normale	3 MO	11 (30)
Posata dolce	2 MO	7 (20)
Piatto fondo	5 MO	2 (10)
Piatto piano	5 MO	5 (10)
Piatto piccolo	4 MO	4 (10)
Calice grande	3 MO	3 (10)
Calice piccolo	2 MO	5 (10)
Insalatiera	9 MO	2 (2)
Candelabro	10 MO	2 (3)

Quando il primo PG preleva un pezzo (anche solo per spostarlo) da uno degli armadietti, si udrà proveniente dal nulla una frase, pronunciata da un'echeggiante voce femminile: *"Lasciami... maledetto!"/*, seguita da due tonfi sordi.

La voce appartiene allo spirito della contessa Ljudmila, impegnata nel disperato ed inutile tentativo di... beh, lo scopriremo dopo, insieme!!! I PG, ignari della realtà, penseranno che tale imprecazione sia rivolta a loro!

Nell'armadietto a SE, ben nascosta in una coperta e dietro a piatti di porcellana inutilizzabili, vi è una **spada +2**.

6) La Sala del Belvedere

L'arredo della stanza è composto da quattro grossi divani, altrettanti tavolini, un pesante e polveroso tappeto e due armature, quella di destra armata con uno spadone a due mani, l'altra armata con un'alabarda. Nel centro della parete S vi è un caminetto, sporco ed ovviamente spento. Due ampie vetrate forniscono un bel panorama dell'esterno, con vista sullo strapiombo e sulla foresta parzialmente incendiata.

Le armature sono magiche, ma non solo nel senso più "ordinario" del termine. Quando i personaggi mettono piede nella stanza e danno una veloce occhiata a che cosa contiene, leggete il seguente testo:

Non appena entrate, la porta si chiude alle vostre spalle e l'armatura più vicina si gira verso di voi e vi rivolge la parola: *"Buongiorno Conte, buongiorno Contessa. Prego, sistematevi ai vostri posti preferiti."*

Due dei PG (necessariamente uno di sesso maschile ed uno di sesso femminile) dovranno sedersi nei posti indicati sulla mappa dalle lettere "M" e "F", entro un tempo ragionevole (o perlomeno, che voi DM riteniate tale). Altrimenti, l'armatura ripeterà l'invito in maniera più perentoria: *"Signori*

Conti, vi prego di accomodarvi." e l'altra, lentamente ma non troppo, inizierà ad avvicinarsi.

Le armature sono in realtà dei golem, di cui seguono i dettagli:

Armatura Golem #1

CA 2; DV 6* (M); PF 27; THACO 14; #Att 1 spadone; F 1d10+2; TS G4; MV 36 m (12 m); ML 12; In 4; All N; PX 500.

Equipaggiamento: impugna uno spadone a due mani non magico.

Armatura Golem #2

CA 2; DV 6* (M); PF 27; THACO 12; #Att 1 alabarda; F 1d10+4; TS G4; MV 36 m (12 m); ML 12; In 4; All N; PX 500.

Equipaggiamento: impugna un'alabarda +2.

Se entro una decina di minuti i due PG non si siedono oppure se si siedono al posto sbagliato (cosa più che probabile, a meno di una grandissima fortuna), le armature attaccheranno, dicendo: *"Voi non siete i Conti, ma volgari ladri che non meritano di vivere."*

Vi è un piccolo tesoro nascosto in una botola sotto il tappeto, consistente in 72 MP, 120 MO ed una preziosa collana (valore di 200 MO).

7) Le cucine

Leggete ai giocatori il testo che segue:

Siete entrati in una stanza quadrata, dal lato di 5 m. I lati sono arredati da mobiletti in stile, che un tempo dovevano essere graziosi, pieni di attrezzi da cucina, pentole ed utensili.

Una grossa stufa in maiolica, munita di due set di fornelli occupa il centro della stanza. Sopra ad essa si trova una grossa cappa nera di fuliggine e ruggine. Sulla parete Ovest vi sono due ampi acquai, ai lati di una enorme vetrata infranta.

Appena i PG entrano, sentiranno una soffusa nenia provenire dall'oscurità della cappa. Si tratta una delle figlie del conte Roman che sta cantando nei suoi appartamenti.

In questa stanza, dalla vetrata è entrato anche un cucciolo di Idra, nascosto in uno dei grossi lavelli.

Cucciolo di Idra

CA 5; DV 6 (M); PF 18; THACO 14; #Att 6 morsi; F 1d10; TS G6; MV 36 m (12 m); ML 11; In 2; All N; PX 275.

Nascoste in un mobiletto vi sono due **Pergamene con incantesimi**, una per i Maghi con gli incantesimi *Ventriloquio* e *Volare*, l'altra per i Chierici con gli incantesimi *Cura ferite gravi* e *Parlare con le piante*.

8) Il Dormitorio

La stanza era destinata alla servitù e vi si trovano un letto matrimoniale e tre letti a castello, tutti inutilizzati e con i materassi arrotolati. Nei comodini vi sono solo ragnatele ed insetti morti, nell'armadio si trovano coperte, lenzuola e cuscini in totale stato d'abbandono ed incuria, oltre livree da cameriere o servitori.

Nota dell'Autore: La porta sulla parete E (quella che apre sull'esterno della rocca) è chiusa a chiave e per essere forzata richiede un test sulla Forza con una penalità di -3.

I giocatori dovrebbero aver chiaro che gli inquilini erano membri della servitù e che se ne sono andati spontaneamente. L'assenza di oggetti personali dovrebbe aiutarli in tal senso.

Secondo Piano

Il secondo piano della rocca comprende la zona notte della tenuta e le stanze riservate agli artisti (ricordate che il Conte Sokolov era anche un grande mecenate?), come mostra la piantina qui sotto.

Le finestre di questo piano, sono posizionate più in basso rispetto al primo piano. Ricordate che questo piano confina – sia sopra che sotto – con due piani segreti intermedi.

1) Il corridoio

Questa stanza lunga e stretta accoglie le due rampe di scale che conducono al primo ed al terzo piano, una statua rappresentante una donna bendata con in mano una bilancia, ed uno spesso tappeto ricopre il pavimento. Due grosse finestre mostrano uno splendido panorama.

1a) Anticamera #1

Anche se non esistono porte o archi tra questa camera e la stanza **1**, si tratta di locali distinti, anche perché in questa stanza vi sono altre due

armature, simili a quelle della stanza **6** del Primo Piano, che sono di guardia alla stanza **2**, ovvero la camera del Conte Roman e della sua dolce consorte.

Quando i PG entreranno nella stanza, queste resteranno buone ed immobili come statue vere e proprie ma, se i PG usciranno da quelle stanze sottraendo qualcosa, allora le armature si animeranno ed attaccheranno.

Armature Golem (2)

CA 2; DV 6* (M); PF 27; THACO 14; #Att 1 alabarda; F 1d10+2; TS G4; MV 36 m (12 m); ML 12; In 4; All N; PX 500.

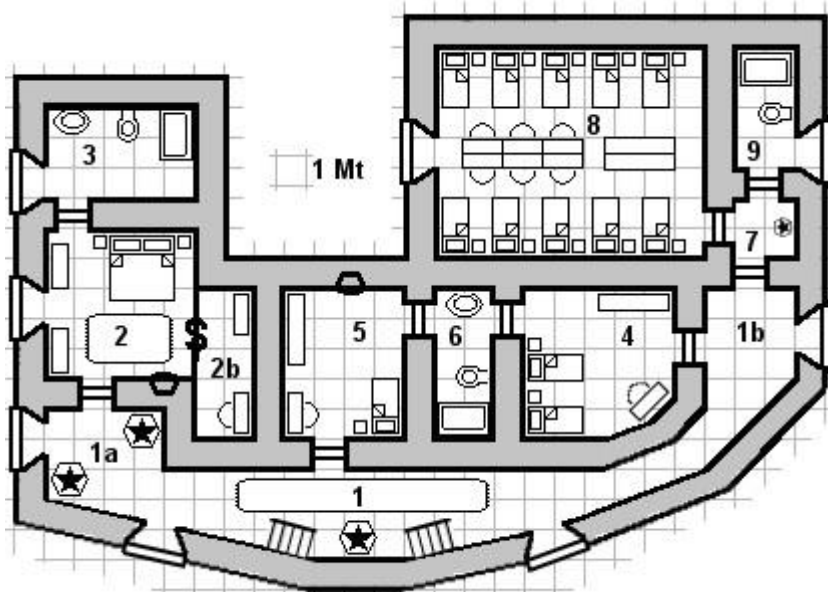
Equipaggiamento: ognuna impugna un'alabarda non magica.

1b) Anticamera #2

Questo, in pratica, è uno slargo del corridoio **1**. Vi è un'ampia finestra ed è qui che il DM potrebbe iniziare a far notare la differenza di altezza tra le finestre.

Nota dell'Autore: Come fare per dare ai giocatori qualche indizio sull'altezza delle finestre? Io ho seguito questo espediente: innanzitutto, gli unici personaggi che possono notare qualcosa sono quelli con Saggezza o Intelligenza superiore a 16. A questi PG ho fatto effettuare un test (appunto, rispettivamente su Saggezza o Intelligenza) con penalità di -5. A chi è riuscito, ho solamente comunicato che notavano qualche differenza tra queste finestre e quelle del primo piano.

La Rocca – Secondo Piano



2) La stanza dei Sokolow

È una bellissima camera da letto, che contiene un ampio caminetto, uno splendido letto a baldacchino, due preziosi comodini e due armadi piuttosto massicci, pieni di vestiti e monili ormai inutilizzabili. Sui due comodini vi sono due preziose cornici d'argento (valore 28 MO l'una) con i ritratti, rispettivamente, del Conte e della Contessa.

Sulla parete N è affrescato lo stemma dei Sokolow, sotto cui è dipinto un albero genealogico, da cui è possibile risalire ai proprietari del castello.

Sulla parete di destra – quella con il passaggio segreto – c'è invece un altro affresco, i cui colori attuali sono solamente l'ombra di quelli che erano un tempo, che raffigura una donna nell'atto di specchiarsi in un lago. Curiosamente (si può notarlo effettuando con successo un test sull'Intelligenza), le onde dell'acqua non sono sferiche come ci si attenderebbe, bensì

rettangolari. Inoltre, effettuando con successo un nuovo test sull'Intelligenza, i PG possono notare che i tratti somatici della donna nel dipinto sono simili a quelli della Contessa, ritratta appunto nella cornice sul comodino.

Il modo per accedere al passaggio segreto è relativamente semplice.

Il ritratto della donna

va posizionato al centro delle onde rettangolari del laghetto, con il volto rivolto verso il muro. In realtà, la stanza segreta è solo un diversivo per togliere l'attenzione dal caminetto.

Nel caminetto, infatti, vi è una leva che apre un doppio fondo. La leva è protetta da una trappola che libera una nube di gas tossico, che infligge 2d4 PF di danno a chi la attiva e 1d4 PF di danno a chi si trova entro 3 m. Un TS vs. Veleno riuscito consente di dimezzare i danni. Nel doppio fondo si apre una scalinata che conduce al piano segreto intermedio (vedi stanza 1, Primo Piano Segreto).

2b) La stanza segreta del Conte

Un armadio ed una scrivania sono tutto l'arredamento della stanza. Nell'armadio vi sono quattro sacchi pieni di monete di platino (10d100+1.500 MP) e d'oro (per un totale di 10d100+2.000 MO). Peccato che siano tutte false, coniate dallo stesso Conte

nei piani segreti. Essendo però i primi tentativi, gli errori sono macroscopici e grossolani e la possibilità che un PG si accorga del fatto è quindi piuttosto alta, pari al 35%, che diviene il 50% nel caso di PG Ladri o con abilità appropriate.

La scrivania contiene un diario dalla copertina raffigurante un drago, che Roman si è dimenticato qui. Le pagine sono suddivise in colonne, ognuna delle quali riporta dei dati relativi agli "ospiti segreti" della Rocca, che ne riporta i nomi ed il periodo di permanenza. Il diario risale al momento di abbandono del castello (oltre cinque secoli prima) ed ha una ventina di pagine, l'ultima delle quali annota il totale delle persone ospitate (75) e delle monete d'oro guadagnate (1.275 MO). Questi dati sono per i PG solamente informazioni inutili e frammentarie, un elenco di nomi, date e pagamenti.

Cosa può significare? Quei soldi sono in entrata o in uscita? E per che cosa? Per quale servizio? Sono forse i camerieri o la servitù assoldata dai proprietari del castello? Ecco un campionario di possibili interpretazioni che i PG potranno dare, rimanendo probabilmente ancora ben lontani dalla realtà.



3) La stanza da bagno del Conte

È in tutto e per tutto un bagno molto ben arredato e perfettamente rifinito, le mensole sono pieni di oli e pozioni che, se annusati, rivelano ancora oggi la delicatezza e la fragranza tipica dei prodotti qualitativamente eccellenti.

4) La camera di Vasja ed Ekaterina

Una stanza con due letti e con tanto di merletti, pizzi, bambole e cuscini riccamente ricamati, simile alla più classica "stanza delle bambole". Ci sono anche uno specchio ed una scrivania sopra cui, in mezzo a qualche dito di polvere, sono poggiati un tagliacarte, delle penne d'oca e due diari, che celano i segreti tipici di due ragazzine di 13-14 anni.

Su entrambi sono riportati i nomi, con tanto di cognome ed anno di nascita (che coincide con quella dell'albero genealogico nella stanza 2) e poco altro. I primi affari di cuori e i primi dolori. Le ultime pagine trattano la

morte della madre, da cui sono tratti i passi più salienti:

Diario di Ekaterina

23 Wohjur

La mia cara mamma è scomparsa ieri mattina. Papà sostiene che sia andata in paese e che qualcuno l'abbia rapita

26 Wohjur

Papà crede che la mamma sia morta, o perlomeno, così ha detto a Javola, oggi. Non so in base a cosa abbia detto questo, ma l'ha detto.

1 Thajur

Oggi papà si è fradito. Ci ha detto che mamma non

Il diario di Ekaterina si interrompe bruscamente così, a metà della frase. Subito sotto, fate presente ai PG, vi è una macchia scura, in realtà sangue essiccato.

Questo perché, mentre stava scrivendo, la sorella Vasja l'ha uccisa alle spalle, pugnalandola con il tagliacarte.

Diario di Vasja

23 Wohjur...

Mamma non è tornata a casa, questa notte. Papà dice che è andata in paese, ma mi sembra molto strano: non ci va mai...

26 Wohjur ...

Oggi, a tavola, papà ha detto qualcosa di strano, relativo alla morte della mamma. Ekaterina deve aver realizzato solamente adesso ed ha pianto.

Continua a piangere.

La odio, quando fa così... non la sopporto!!

Anche Vasja, dopo quest'ultima pagina, non ha più scritto nulla sul suo diario. Forse perché non ne ha avuto più il tempo, o forse perché da quel giorno in poi ha iniziato a scrivere altre cose, altri segreti!

5) La camera di Pavel

La camera è la versione maschile di quella precedente. Vi sono giocattoli più rudi, come miniature di legno rozzamente intagliate di soldati, armi e spade. Pavel aveva, in effetti, la passione di intagliare e miniare gli oggetti, ma la scarsa intelligenza non gli faceva compiere capolavori. Sul pavimento giace un grosso pezzo di legno con inciso il nome del ragazzo, doveva essere la nuova testata del letto (è sufficiente un test sull'Intelligenza per capirlo), ma Pavel non fece in tempo a finirlo, perché venne ucciso dal padre.

Sulla parete E (confinante con la stanza 6) c'è un pannello di legno con appesi gli utensili da falegname (in uno stato, tutto sommato, accettabile) e un miriade di buchi, fatti apparentemente dal ragazzo per provare punte, chiodi e trapano a mano.

6) La stanza da bagno dei ragazzi

A questa stanza si accede da due porte sulle pareti E ed O. Era il bagno comune a Pavel ed alle gemelline. All'interno si trovano un lavabo, una latrina ed una graziosa vasca da bagno, ottimamente inserita nel contesto floreale creato dai graziosi affreschi delle pareti.

Sulla parete confinante con la stanza 5 c'è un piccolo forellino, ricavato proprio tra i pistilli di un fiore ed individuabile come se fosse una porta segreta. L'aveva praticato Pavel per "spiare" le sorelline e in particolare Vasja, e sfocia in uno dei fori del pannello descritto nella sua stanza.

Le porte possono essere chiuse solo dall'interno. Chiudendone a chiave una, si ottiene magicamente la chiusura di entrambe. Questo per garantire un po' di intimità.

Mentre i PG stanno visitando questa stanza, leggete quanto segue:

Improvvisamente sentite un tonfo, proprio sotto i vostri piedi. Qualcuno, o qualcosa, è caduto o è stato buttato al piano inferiore. Dopo pochi istanti, uno sbuffo violento e un ringhio di sofferenza.

Poi, repentino com'è iniziato, tutto tace e torna silenzioso.

Inutile ripetere che anche questo tonfo è dovuto alla presenza della famiglia Non Morta dei Sokolow, che conduce la sua “normale” vita nei piani nascosti.

7) L'anticamera

Questo loculo quadrato di 2,5 m di lato è l'anticamera che separa la zona dei Conti da quelli degli artisti patrocinati da Roman Sokolow.

Anche in questo caso vi è un guardiano, questa volta è un temibile D-Fret-Zej [consultare l'appendice relativa ai nuovi mostri per i dettagli], che si attiva solo se qualcuno esce dalle stanze protette (ovvero la **8** e la **9**) con addosso qualcosa sottratto alla rocca e quindi al Conte.

Ovviamente questo guardiano era stato predisposto appositamente per controllare l'onestà degli artisti ma, inutile dirlo, torna molto utile anche per controllare i PG.

8) La camera dell'arte

In questo enorme stanzone di 9x7 m ci sono 10 letti con altrettanti cassettoni, qualche armadio e delle scrivanie. Era una stanza riservata ai protetti del Conte, che la utilizzavano come dormitorio e stanza da lavoro. Nelle cassapanche e negli armadi non vi è nulla, ad eccezione di 5 MO dimenticate dal vecchio proprietario.

Sulle scrivanie regna un caos di bozze di dipinti e di poesie, di quadri, strofe di canzoni e partiture, inspiegabilmente abbandonate dagli artisti alla loro partenza. La stanza **7** potrebbe validamente spiegare i motivi di questo frettoloso abbandono, visto che il materiale creato dagli artisti durante il soggiorno è divenuto proprietà del Conte.

Tra tutto quel materiale, i PG potrebbero essere particolarmente interessati ai seguenti oggetti:

- **Pergamena per i Maghi** con l'incantesimo *Topolino* (vedere l'appendice relativa ai nuovi incantesimi).
- **Pergamena per i Chierici**, con l'incantesimo *Elemosina* (vedere l'appendice relativa ai nuovi incantesimi).
- **Pergamena per i Ladri**, con l'incantesimo *Angelo Guardiano* (vedere l'appendice relativa ai nuovi incantesimi).
- Libro “Falconeria Facile”, scritto in Comune. La lettura richiede un mese e chi lo legge ha una probabilità del (70+Intelligenza)% di apprendere l'abilità Falconiere. Il libro è valutato, nelle librerie o in negozi specializzati, circa 300 MO.

- Dizionario Orchesco-Comune, valutato 1.680 MO in negozi specializzati, librerie o biblioteche.
- Diverse poesie (2d12 in tutto) molto gradevoli, utili per allietare le tristi serate invernali oppure vendibili a poeti o in negozi specializzati per 1d10 MO cadauna.
- Diverse nuove arie musicali (3d4 in totale), utilizzabili da chi ha abilità appropriati per cantare o suonare nuovi motivetti oppure vendibili a cantautori o menestrelli per 1d10 MO cadauna.

Diversi schizzi raffiguranti ritratti o tele in diversi stati di avanzamento. I dipinti sono fatti con diverse tecniche e da diverse mani, non sono utilizzabili in alcun modo ma possono offrire una valida idea di chi erano gli abitanti del castello, ovvero l'intera famiglia Sokolow, presente nel 90% dei dipinti e di come viveva, dato che molti schizzi rappresentano scene di vita abituale dei vari membri della famiglia. Se i PG li osservano abbastanza attentamente (concedete loro un test sulla Saggezza con penalità variabile tra -2 e -5) ed abbastanza a lungo (almeno 2 turni di ricerca), potranno dedurre che in molti riquadri il Conte è ritratto vicino al suo camino, nella camera da letto. Se i PG non arrivano subito a queste conclusioni, poco male. Sappiate che se brancoleranno nel buio per parecchio tempo, potrete sempre riportarli qui e concedere qualche bonus ai tiri per scoprire gli indizi.

9) La stanza da bagno degli artisti

È un bagno, che presenta solo una vasca, che funge anche da lavabo, ed una latrina. Le pareti scrostate e gli stati dei sanitari lasciano intendere che, anche quando il castello era abitato, le condizioni igieniche del posto dovevano essere abbastanza precarie.

Terzo Piano

Il terzo piano della rocca comprende le zone riservate agli artisti e allo svago dei conti, come mostra la piantina riportata alla pagina seguente.

Le aree evidenziate con “Sottotetto, inutilizzabile” indicano un'area chiusa, equivalente a muratura, non è pensabile che i PG la possano visitare.

Le finestre di questo piano sono posizionate più in basso rispetto al secondo piano. I PG potrebbero notare le differenze con le altre finestre della rocca con lo stesso metodo utilizzato nella stanza **1b** del Secondo Piano.

Ricordate infine che sotto questo piano vi è il secondo piano segreto intermedio.

1) La camera della scienza

Questa enorme stanza dal contorno irregolare contiene una serie di banchi, scrivanie, tavoli ed armadi contenenti pozioni, antidoti, misture, intrugli ed alambicchi di tutti i tipi. Questa camera veniva utilizzata dagli artisti più "scientifici", patrocinati dal Conte per la ricerca e la realizzazione di nuove pozioni e via discorrendo.

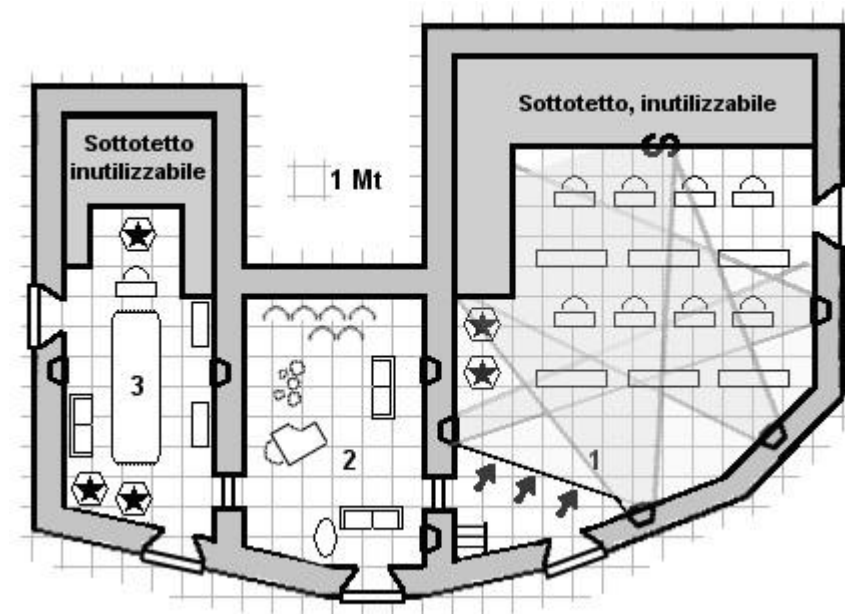
I PG particolarmente accorti (un test sulla Destrezza rappresenta un buon metodo per stabilirlo) noteranno un piccolo solco, largo e profondo un paio di cm, nel punto indicato dalle tre frecce.

Tutti i PG, invece, noteranno la presenza di due statue e, dopo quanto avvenuto ai piani inferiori, dovrebbero essere un po' allarmati. Ma, questa volta, sono solo delle innocue statue di pietra, anche se del tutto simili a quelle trovata nella stanza 7 del secondo piano.

Il problema stavolta sono i caminetti, che contengono infatti un rudimentale meccanismo incantato, in grado di rilevare la presenza di sostanze magiche.

Nella mappa si vede chiaramente l'area protetta (evidenziata dai fasci in grigio) e si può notare che è impossibile raggiungere le scale senza passarci attraverso. Resta esclusa la finestra, che potrebbe rappresentare una valida soluzione, visto che i PG potrebbero calarvi gli oggetti trafugati.

La Rocca – Terzo Piano



La domanda, però, è: perché i PG dovrebbero calare qualcosa dalle finestre? Loro non sanno che i caminetti sono lì proprio per controllarli. Quindi prenderanno quanto gli interessa, stando ovviamente attenti alle statue e proveranno ad uscire. E allora, cosa accadrà?

Appena usciranno dall'area protetta (il sottile solco, indicato dalle frecce nella mappa, serviva proprio a segnalare agli artisti la zona da non superare) accadranno due cose: dal soffitto calerà una pesante grata metallica a sbarrare le scale e la parete segreta sul lato N (quella del sottotetto, per intenderci) si aprirà. Dal suo interno compariranno... beh, decidete voi quali mostri. Indico alcune alternative e voi valutate, anche in base alla condizione del gruppo, ovviamente.

Tarantole (4)

CA 5; DV 4* (G); PF 18; THACO 16; #Att 1 morso; F 1d8+veleno; TS G2; MV 36 m (12 m); ML 8; In 0; AS il morso causa spasmi frenetici per 2d6 turni (TS vs. Veleno per evitarne gli effetti); All N; PX 125.

Scorpioni Giganti (3)

CA 2; DV 4* (G); PF 23; THACO 16; #Att 2 chele/1 pungiglione; F 1d10/1d10/1d4+veleno; TS G2; MV 45 m (15 m); ML 11; In 0; AS se entrambe le chele colpiscono nello stesso round l'attacco con il pungiglione ha un bonus di +2 al TpC, il veleno causa morte immediata (TS vs. Veleno per evitarne gli effetti); All N; PX 125.

Basilisco

CA 4; DV 6+1** (G); PF 31; THACO 13; #Att 1 morso/1 sguardo; F 1d10+pietrificazione/pietrificazione; TS G6; MV 18 m (6 m); ML 9; In 2; AS il morso e lo sguardo provocano pietrificazione (TS vs. Pietrificazione per resistere); All N; PX 950.

Tenete presente che i mostri attaccheranno principalmente i PG che avranno sottratto qualcosa dalla stanza. Ma se saranno attaccati anche dagli altri, risponderanno volentieri. Comunque, il gruppo potrà trovare nella stanza i seguenti oggetti magici:

- **Pozione di Controllo dei Non Morti** (valore 2.500 MO).

- **Pozione di Resistenza al Fuoco** (valore 400 MO).
- **Bacchetta Individuazione Porte Segrete** (18 cariche rimaste).
- **Anello Respingi Incantesimi** (10 cariche rimaste).

Nota dell'Autore: Se è il caso, aggiungete o sostituite ad alcuni degli oggetti magici degli antidoti per la pietrificazione.

2) La stanza dei musicisti

In questa stanza il Conte e la Contessa erano soliti ritirarsi per ascoltare musica e godersi lo stupendo panorama, ancora visibile dalla finestra. L'orchestra, formata da archi, ottoni ed un clavicembalo, è completamente automatica ed è composta da marionette meccaniche ed idrauliche, che si attivano sedendosi sui divani e continuano a suonare fintanto che si resta seduti. La musica è così rilassante che ogni PG che rimane seduto per un intero turno recupera 1d4 PF.

Un contatto fisico troppo violento con i burattini, nel caso in cui i PG cerchino di azionarli in altro modo o di perlustrarli in cerca di tesori, potrebbe provocarne la rottura (a discrezione del DM) e la relativa fuoriuscita di gas nocivo. In tal caso, è necessario effettuare con successo un TS vs. Veleno per non rimanere intossicati, con effetti simili allo stordimento ed al rallentamento.

Durante la loro permanenza in questa stanza, i PG potranno udire le voci di due persone impegnate in un dialogo (un uomo ed una donna), apparentemente al piano di sotto. Ovviamente, non riusciranno a capire nulla, tranne qualche parola qua e là (del tutto irrilevanti ai fini dell'avventura).

3) La stanza degli svaghi

In questa splendida stanza tutta impiallacciata in legno sono presenti una grossa scrivania, un divanetto, due camini, due armadi pieni di giochi meccanici e di legno e un grosso, soffice tappeto. Tre statue, due sulla parete S ed una dietro la scrivania, completano l'arredamento.

Nella scrivania è riposto una sorta di libro di famiglia dei Sokolow, grazie al quale i PG possono ottenere le seguenti informazioni:

- I Sokolow erano conti da almeno dodici generazioni. I loro possedimenti si estendevano per almeno 80 km in ogni direzione.
- Roman decise di far costruire questo castello 520 anni fa, per trasferirsi in un

punto centrale della sua contea. Prima di allora, la famiglia viveva in un altro castello atavico.

- Ad inizio costruzione, Roman aveva 38 anni, la moglie Ljudmila 31, Pavel 7 e le gemelline 4.
- Il castello venne realizzato in due anni, ma dopo pochi mesi era abitabile.
- Gli operai che lo realizzarono morirono nel corso di un incendio.
- Da allora, il Conte patrocinò diverse decine di artisti e scienziati, tra i quali cantanti, maghi, pittori, cantastorie, poeti o inventori.
- La contessa morì (o scomparve?) nove anni dopo, all'età di 40 anni.
- Da lì a breve, morirono anche Ekaterina e Pavel, in quest'ordine. Avevano rispettivamente 13 e 16 anni.
- Vasja morì due anni più tardi, a 15 anni.

Inoltre nella scrivania si può trovare il libro paga della servitù, il registro degli artisti ospitati nella villa e tutti i conti, fino alle singole voci di entrata ed uscita. La prima è relativa al castello stesso, l'ultima è relativa al pagamento (180 MO) per la realizzazione di una cassaforte murata. Di fianco a questa, la scritta "Maledetti Ladri!"

Nota dell'Autore: Ho riportato solo la prima e l'ultima voce contabile perché, normalmente, sono le più richieste dai giocatori. Se ve ne chiedono altre, inventate di sana pianta, sulla falsariga di queste, essendo del tutto ininfluenti ai fini dell'avventura.

Alcuni giochi sono ancora funzionanti, sbizzarritevi a descriverli: potreste mettere, ad esempio, un vecchio cavallo a dondolo, delle marionette, un vecchio gioco di corsa dei cavalli, ecc. Rendete piacevole, per qualche minuto, la vita dei vostri giocatori.

Conclusioni

La visita della rocca è dunque terminata. I PG avranno trovato alcune cose interessanti e altre meno piacevoli, sicuramente però usciranno da questa perlustrazione con le idee un po' più chiare. Non avranno ancora trovato il modo di passare al di là del ponte (vi ricordate che era questa la loro missione originaria? Trovare la strada per tornare a casa) ma sapranno chi erano gli abitanti del castello. E, sicuramente, sapranno che il castello è tuttora abitato.

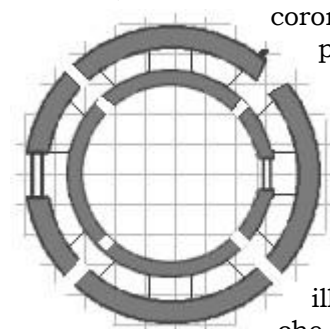
Potranno forse immaginare l'esistenza di piani intermedi, poiché hanno continuato a sentir voci e non hanno visto nessun essere in grado di parlare (fateci caso, tutti i mostri incontrati non erano di natura umanoide). Ma, anche se lo immaginano, sono ancora ben lungi dallo scoprire tutti i segreti del Castello dei Sokolov.

A questo punto, prima di aiutarli, se è il caso, come credo, a trovare il passaggio ai piani intermedi, potrebbero decidere di visitare prima la torre. Accontentiamoli.

La Torre

La torre serviva come magazzino per conservare viveri e materiale ed è una costruzione stretta, di sezione circolare, alta cinque piani.

Di seguito viene presentata la sezione del pian terreno (ovvero dove vi è la porta di ingresso). Analizziamola in dettaglio: vi è una



corona esterna, che in pratica sono le scale, ed un cerchio interno, le stanze vere e proprie. Agli angoli NE, SE, SO e NO vi sono quattro coppie di feritoie che illuminano sia le scale che la stanza interna.

Applicate questa struttura agli altri quattro piani, eliminando però l'inesistente porta esterna. A tal proposito, vi è da segnalare che la porta esterna è stata realizzata a tre metri d'altezza dal suolo, questo perché la torre serviva come ricovero in caso di assedio e l'inaccessibilità della porta poteva salvare la vita ai rifugiati. Fortunatamente, la scala giace a terra poco distante, ma vi è il 15% cumulativo di probabilità per ogni PG che vi sale che questa si rompa, data l'età. Se un PG cade, subisce 1d6 PF di danno da caduta (inferiore a 3 metri).

Come potete infine notare, la feritoia esterna di NE è più larga delle altre e presenta un gancio esterno che serviva per agevolare lo stivaggio o l'estrazione del materiale tramite argani e funi.

Nota dell'Autore: Le scale interne sono di legno. Anche se si sono conservate in buono stato, esiste una piccola possibilità che si rompano. Ogni volta che un PG si sposta da un piano all'altro, vi è il 10% di probabilità (non cumulativo) che uno scalino si rompa. Il PG cadrà dalle scale, subendo 1d4-1 PF e

trascinando con sé i PG che lo seguono (se stava salendo) o che lo precedono (se stava scendendo). Questi ultimi avranno a disposizione un TS vs. Raggio della Morte (o un test sulla Destrezza, se preferite) per evitare di cadere.

Descrizione delle stanze

Pianterreno

Questa stanza contiene, ordinatamente allineate ed accatastate, botti e sacchi.

La stanza del pianterreno conteneva le derrate alimentari a lunga conservazione e la scorta di acqua. Essendo però passati più di 500 anni, tutto ciò si è ridotto in polvere e resti fossilizzati.

Secondo Piano

Su due lunghi scaffali sono riposti rotoli di tessuto ordinatamente impacchettati. Un grosso lavatoio sorge nel centro della stanza, di fianco a dei grossi pietraioni piatti. Uno di questi è rotto e mostra, sotto di sé, una sorta di focolare, ovviamente spento da decenni.

Qui vi venivano stipate coperte, lenzuola e biancheria da bagno. A dire il vero, questa stanza è un locale munito di lavatoio ed essiccatoio (le pietre piatte riscaldate). I panni sporchi venivano portati qui, lavati, eventualmente asciugati (nella brutta stagione) e quindi stipati.

Terzo Piano

Questa stanza contiene una grande quantità di bauli, sacchi e sacchetti, abbandonati alla rinfusa lungo tutto il pavimento.

Questa stanza serviva come solaio, in quanto vi venivano stipati tutti i ricordi e le cose divenute inutili della famiglia del Conte. Vi si può trovare, tra l'altro:

- Una catena dorata ornamentale (lunga 1,2 m), realizzata con 12 anelli allacciati tra loro (valore 80 MO).
- Un cavatappi dorato con incastonati due rubini (valore 50 MO l'uno) alle estremità delle braccia (valore 120 MO).
- Una fibbia per cintura in electrum con incisa una luna crescente (valore 12 MO).
- Un sacco contenente 5 Mosche Rivelatrici, ovvero piccole mosche di rame in grado di individuare il veleno in cibi e bevande. Ogni mosca è utilizzabile una sola volta, poi si distrugge (valore 85 MO l'una).

È possibile trovare ognuno di questi oggetti con una certa percentuale (di base 25%) che il DM può variare a piacimento in base al comportamento che il gruppo ha tenuto nel corso della ricerca.

Quarto Piano

Questa stanza contiene brande, cassapanche ed una rastrelliera con delle armi.

Era la stanza dove avrebbero potuto rifugiarsi il Conte e la famiglia in caso di invasione o attacco da parte di eventuali nemici.

La rastrelliera contiene armi arrugginite ed in pessimo stato, mentre i grossi bauli sono pieni di vestiti economici ma comodi.

Quinto Piano

Questa stanza è vuota, salvo per degli attrezzi da muratore. Dalla parte opposta alla porta, vi è una montagnetta di detriti, di fianco ad un piccolo foro nel pavimento.

Quelli erano i lavori per la realizzazione della cassaforte nella torre, come menzionato nel diario del Conte. I lavori sono stati interrotti e la stanza è, per il resto, completamente vuota.



I LIVELLI SEGRETI

Viaggio nell'Ignoto

Abbiamo visitato la rocca e la torre, abbiamo scoperto chi viveva in questo castello e che tutta la famiglia è morta, nell'arco di un pugno di anni. L'unico che non risulta morto (almeno non è scritto da nessuna parte) è proprio il Conte Roman.

Nota dell'Autore: Una considerazione che i PG potrebbero fare (e che i miei giocatori hanno fatto) è che i morti non risultano sepolti da nessuna parte. Questo implicava un paio di cose, sempre secondo i miei giocatori: o erano stati rapiti in vita e quindi dati per morti in quanto dispersi oppure non erano stati seppelliti lì. Nessuno si è avvicinato, quindi, alla soluzione reale, che noi sappiamo essere la seguente: i morti sono nel castello, anche se non sono proprio sepolti e soprattutto non sono proprio "morti"!

Signori, ecco a voi i Sokolow

Pavel Sokolow

Ucciso dal padre nel sonno, era un ragazzo lento e stupido, più impegnato a spiare Vasja nel bagno che a piangere la madre e l'altra sorella morte da poco. Il suo corpo si è trasformato in uno Zombi, con le seguenti caratteristiche:

CA 7; DV 2 (M); PF 17; THACO 17; #Att 1 martello da guerra+1; F 1d8+1; TS G1; MV 27 m (9 m); ML 12; In 1; DS immune agli incantesimi del sonno, *charme* e *paralisi*; VS perde sempre l'Iniziativa; All C; PX 20.

Equipaggiamento. Pavel combatte con un **martello da guerra +1**.

Ekaterina Sokolow

Ekaterina fu uccisa dalla sorella con un colpo infertile al collo con un tagliacarte, mentre scriveva sul suo diario. Avendo immaginato la verità circa il destino della madre, aveva immagazzinato una forte rabbia nei confronti del padre e della famiglia. Per questo è divenuta una Presenza, con le seguenti caratteristiche:

CA 3; DV 4** (M); PF 23; THACO 16; #Att 1 tocco; F 1d6+risucchio di energia; TS G4; MV 36 m (12 m), 72 m (24 m) volando; ML 11; In 7; AS il tocco causa il risucchio di un livello di esperienza; DS immune agli incantesimi del sonno, *charme* e *paralisi*; può essere

colpita solo da armi magiche o d'argento; All C; PX 175.

Vasja Sokolow

Terza vittima di Roman, dopo madre e fratello. La sua natura malvagia – già da viva aveva ucciso Ekaterina e chiesto al padre di uccidere Pavel – e la sua sete di potere prima e di vendetta poi (nei confronti del padre-amante Roman), l'hanno trasformata in un'altra Presenza, con le seguenti caratteristiche:

CA 3; DV 4** (M); PF 23; THACO 15; #Att 1 tocco; F 1d6+risucchio di energia; TS G4; MV 36 m (12 m), 72 m (24 m) volando; ML 11; In 7; AS il tocco causa il risucchio di un livello di esperienza, data la rabbia che la anima gode di un bonus di +1 ai TpC; DS immune agli incantesimi del sonno, *charme* e *paralisi*; può essere colpita solo da armi magiche o d'argento; All C; PX 175.

Ljudmila Sokolow

La donna, il cui cadavere si trova nell'area **4b** del Secondo Piano Segreto, è stata murata imbavagliata e viva, destinata quindi a morire soffocata. Gli ultimi giorni di vita sono stati semplicemente tremendi, conscia del proprio destino, li ha passati a piangere ed a maledire il marito.

A causa dell'assenza di aria nella stanza, il suo corpo si è conservato in maniera stupefacente. L'odio e la rabbia inoltre, non le hanno consentito di trovare la pace eterna, trasformandola in una perfetta Mummia, con le seguenti caratteristiche:

CA 3; DV 5+1 (M); PF 22; THACO 14; #Att 1 tocco; F 1d12+malattia; TS G5; MV 18 m (6 m); ML 12; In 6; AS chi la vede deve effettuare con successo un TS vs. Paralisi o rimane bloccato dal terrore, il tocco causa un morbo che impedisce le cure di tipo magico e rallenta il processo di guarigione della vittima; DS immune agli incantesimi del sonno, *charme* e *paralisi*; può essere danneggiata soltanto da incantesimi, fuoco ed armi magiche, ma subisce in ogni caso solo metà delle normali ferite; All C; PX 575.

Roman Sokolow

Che dire di costui? Non contento del suo stato di uxoricida, pensò bene di eliminare prima Pavel (anche per far contenta la figlia-

amante Vasja) e poi la stessa Vasja. Cercò quindi un contatto con il demone Xaboo, perdendo a sua volta la vita. La sua natura altamente malvagia e perfida lo ha infine trasformato in uno Zombie Corrosivo (vedere l'appendice relativa ai nuovi mostri).

Come si muovono

I Sokolow, o ciò che sono divenuti ora, si trovano dunque nel castello, nei piani segreti non ancora visitati dai nostri eroi. Tenete presente che la famiglia è, a questo punto, composta da cinque non morti di medio-basso livello che continuano la loro vita di odio e sofferenza, impossibilitati ad uscire dalla rocca.

Le cose possono essere orchestrate dal DM in modo da creare grosse incomprensioni ed ottimi quanto intricati garbugli. Ad esempio:

- Ekaterina e Vasja, gemelle in vita, sono adesso delle Presenza, ovviamente identiche. Ekaterina era ed è buona, potrebbe quindi voler aiutare i PG; Vasja era ed è perfida e maledettamente spietata. Potrebbe quindi volere la loro morte, solo per divertimento. Se il DM dovesse far incontrare prima Ekaterina, creando un buon rapporto tra lei ed il gruppo e poi, dopo qualche tempo, facesse incontrare invece Vasja... a voi trarre le conclusioni.
- Pavel è uno Zombie un po' più stupido della norma, avendo ereditato la lentezza che lo caratterizzava in vita. Roman somiglia ad uno Zombie, ma non è né stupido, né buono d'animo. Se il DM dovesse far incontrare prima Pavel, magari facendogli compiere una gag comica (potrebbe inciampare, cadere o picchiare la testa contro qualcosa) il gruppo potrebbe pensare, quando infine incontrerà Roman, che si tratta di "quello di prima", "solo uno stupidotto sconclusionato"... ancora una volta, a voi trarre le conclusioni.

Come i PG trovano il passaggio

Esistono due modi: o i vostri giocatori hanno fortuna o li aiutate. Come fate ad aiutarli? Semplice! Quando voi (e loro) siete stupefatti di veder quei poveri PG girovagare inutilmente nel castello, ricorrete ad uno dei due sistemi già descritti in precedenza: le finestre o i ritratti (stanza 1, Terzo Piano).

Mentre per le finestre, finora vi eravate limitati a suggerire che c'era qualcosa di strano, ora potete tranquillamente dire che cosa appare fuori posto: l'altezza da terra. Da

li, guidate i giocatori in una sorta di caccia al tesoro virtuale.

Per i ritratti, potete far notare che, in effetti, il Conte è spesso ritratto vicino al caminetto della sua camera da letto. Se ciò non bastasse, potete arrivare persino a dire che il caminetto, in una sola bozza, appare leggermente diverso rispetto a come è nella realtà, nel senso che l'artista l'ha ritratto quando era socchiuso. Comunque, quando i PG capiranno il nesso, lo esploreranno ed apriranno il passaggio, grazie ad un mattone finto, la cui pressione azionerà l'apertura della finta parete posteriore, date una descrizione dell'interno, leggendo quanto segue:

Uno sbuffo di aria, fredda ma stantia, vi colpisce gemendo dal profondo delle tenebre. Accendete una torcia e gettate uno sguardo verso quelle anguste scale a chiocciola che vi si aprono davanti.

Il passaggio è stretto, scivoloso ma stranamente pulito. Vi guardate in faccia e annuite, pronti ad iniziare una nuova esplorazione.

Nota dell'Autore: È incredibile come la frase "stranamente pulito" sia stato motivo, per i miei giocatori, di incredibili dibattiti circa i misteriosi (o magici, come sostenevano loro) motivi del perché il passaggio sia pulito. La verità è dovuta semplicemente al fatto che quel luogo è stato sigillato per molti secoli.

Descrizione delle Stanze

Vediamo ora di seguito cosa nascondono i due piani segreti. Visto il passaggio segreto accessibile dalla stanza del Conte (stanza 2 del Secondo Piano) conduce al Secondo Piano Segreto, ovvero quello più in alto.

Primo Piano Segreto

Il Primo Piano Segreto, come anticipato in precedenza, è quello dove il Conte intratteneva i suoi "ospiti segreti". Qui avranno luogo molti incontri tra il gruppo e la famiglia Sokolow.

Anche l'incontro finale, che avrà luogo nella stanza 4, sarà una spettacolare sarabanda.

L'intero piano è buio, salvo ove diversamente indicato, e con il soffitto poco più alto di due m.

1) Le scale

Queste scale conducono al livello segreto superiore (vedi il paragrafo del Secondo Piano Segreto per i dettagli).

2) La stanza dei ricordi

In questa stanza si trovano i registri contenenti tracce, resoconti e prove dei loschi affari di Roman, ovvero tutto quello che accadde nella rocca per diversi anni e che causò l'inizio della fine della dinastia Sokolov. I divani ed il tavolino, ingombro di diverse bottiglie contenenti alcolici e bicchieri, sono un chiaro segno che la stanza era stata utilizzata dal Conte anche per discutere qualche affare (nonché per "incontrarsi" con la figlia Vasja).

Sfogliando tra le scartoffie ed i fascicoli accatastati sui mobiletti della stanza, ogni PG ha una probabilità del 15% di rintracciare le seguenti informazioni:

- Il Conte ha ucciso, bruciando il loro accampamento, gli operai che hanno costruito il castello. Questo per evitare che ci fosse qualche testimone oculare dei passaggi segreti.
- I piani segreti nella rocca servivano a celare un laboratorio per coniare e spacciare monete false, tramite una complessa rete di piazzisti malintenzionati inseriti nel giro malavitoso della contea.
- Questi piani segreti venivano utilizzati anche per alloggiare malavitosi, evasi o fuggitivi ricercati dalla milizia oppure ricchi benestanti in cerca di "fugaci nottate di svago femminile". I rapporti su tali "ospiti" sono in un diario chiamato dal Conte "diario del Drago" (che si trova nella scrivania della stanza 2 del Secondo Piano).
- Il Conte, inavvertitamente, un giorno lasciò aperto il passaggio. Ljudmila lo vide e perlustrò un po' i piani nascosti. Quando Roman lo scoprì ne nacque una furiosa discussione che sfociò nell'uccisione e morte della moglie, sepolta in queste stesse stanze.
- I tre figli, Pavel, Ekaterina e Vasja, capirono in breve cosa era accaduto. Roman scrive testualmente: "Colto di sorpresa, non riuscì a trovare alcuna scusa valide per giustificare la morte della loro madre".
- Vasja, che il Conte dichiara essere "la più sveglia ed amabile delle figlie", uccise la sorella

Ekaterina, rivendicando per sé le attenzioni del padre, dapprima paterne, morbose poi. Roman scrive che il dubbio che Vasja sia attratta più dal potere che da lui lo attanagliava di continuo.

- Per far piacere a Vasja, "stanca delle di lui imbecillità e asfissianti attenzioni", Roman ammazza il figlio Pavel, soffocandolo nel sonno. Il cadavere viene quindi portato in un "luogo segreto".
- Alla fine, Roman capì che Vasja lo amò "come una figlia ed un padre non dovrebbero amarsi" solo per bramosia di potere. Ma "la scempia compagna pagò il fio con la vita".

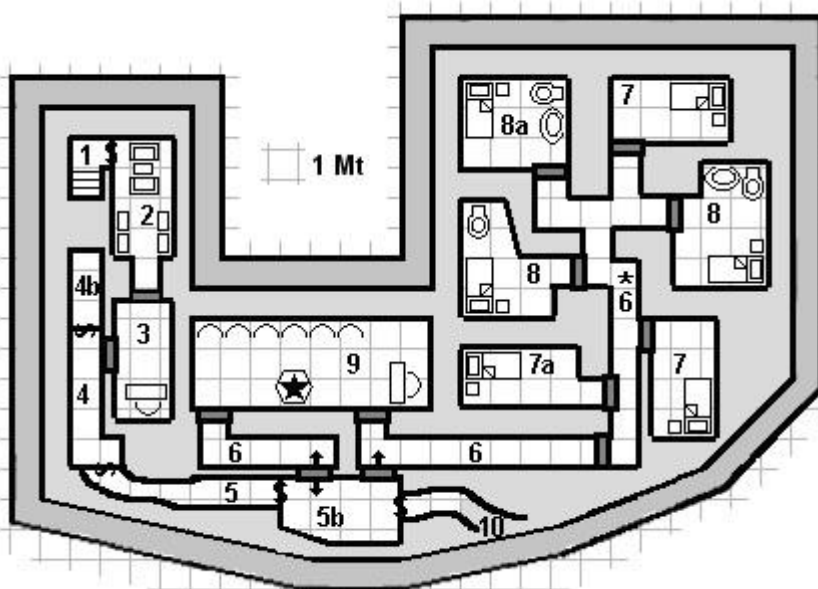
3) L'ufficio

In questo ufficio, sempre di Roman, ci sono una scrivania ed una seggiola sfondata. Sulla scrivania è posato un diario, aperto e con una penna d'oca appoggiata sopra. Sulla pagina aperta sono vergate le seguenti frasi:

Debbo trovare il modo di liberarlo, nel bene o nel male. Qualcosa mi spinge a farlo, qualcosa di molto potente, forse di malefico. Non capisco, ma non mi interessa. Devo farlo!

Ecco! Mi ha contattato e mi ha fornito lo Seudo. E' molto potente, lo sento. Un trimito perverso si e' impossessato della mia mano. Ora, ho tutto preparato il tutto per una di queste notti.

La Rocca - Primo Piano Segreto



Questa notte è la notte buona: l'allineamento delle stelle è quello giusto, la luna è piena ed il sangue degli innocenti è stato copiosamente versato. Penso che Xaboo sarà contento del mio operato. Tra qualche ora, ci potremo finalmente vedere in faccia...

Ovviamente sono le frasi che attestano l'intenzione di Roman di mantenere i suoi patti nei confronti del demone Xaboo. È importante notare come questa sia la prima volta che i PG apprendono l'esistenza di questa entità, anche se per loro, al momento, è solo un nome!

4) Il corridoio e la cripta (4b)

Entrando nella stanza **4**, i PG si accorgono di essere in un banale corridoio a forma di L. Solo che confina, a N e a S, con due stanze segrete. Quando i PG l'avranno visionato tutto, e non ci metteranno molto, leggete il testo di seguito:

Siete indecisi sul da farsi. La stanza è finita e così pure il resto della costruzione. Eppure, qualcosa vi dice che esiste qualcos'altro, da qualche altra parte...

Improvvisamente, un urlo agghiacciante vi fa accapponare la pelle: "*Maledetto... Lasciami!*" Seguono, a breve distanza, due tonfi sordi ma potenti. Il tutto sembra provenire dalla parete nord.

Il tutto accade nella stanza **4b**, ovvero il luogo dove ha perso la vita la Contessa Ljudmila (ora mummificata). Qui, i PG saranno arbitri del proprio destino.

Se la aiutano ad uscire, la Mummia si dimostrerà amichevole verso di loro. Pencherà infatti che essi l'abbiano liberata in quanto suoi amici, quindi nemici del marito, e pertanto li seguirà verso lo scontro finale.

Viceversa, se non l'aiutano, la Contessa penserà che i PG siano amici del marito, e quindi suoi nemici, pertanto sfogherà la sua rabbia più profonda – dopo centinaia di anni, finalmente la vendetta!

In ogni caso, date ai PG (mentre sono ancora nella stanza **4**) un po' di tempo per decidere, poi, sia che aiutino o no la Contessa, leggete il testo che segue:

Improvvisamente, la parete nord si solleva con un sinistro cigolio ed in mezzo ad un violento sbuffo di polvere gialla e maleodorante. Tra il pulviscolo si intravede una figura cenciosa, vestita di stracci e stranamente magra, avanzare verso di voi.

Nel profondo silenzio, i suoi passi non si odono nemmeno. Improvvisamente alza una mano scheletrica, ricoperta da uno scuro strato di pelle ammuffito e incartapecorito. È una mummia!

Affrontate la situazione come descritto in precedenza, ovvero in base alla scelta del gruppo. Se Ljudmila non attaccherà, si dirigerà verso il passaggio segreto a S, ansiosa di incontrarsi con il marito, iniziando a gemere e a picchiare contro il muro. Altrimenti, dopo l'incontro, aiutate in qualche modo i PG a trovare questo passaggio segreto.

5) Il corridoio

Questo è un normale corridoio, anch'esso terminante in due passaggi segreti.

5b) Atrio

Questa stanza, ora come allora completamente vuota, era la prima che gli ospiti segreti del Conte incontravano nel castello. Guardando la mappa si notano delle frecce vicino alle porte, che indicano la direzione verso la quale si aprono. La freccia in alto indica che la porta si apre solo dalla stanza **5b** e non dal corridoio **6**. L'altra indica invece la completa funzionalità in entrambe le direzioni.

Comunque, l'ospite giungeva dal passaggio **10**. Se voleva compagnia, prendeva la porta di sinistra ed entrava nella stanza **9**, dove poteva scegliere la cortigiana con la quale passare la nottata. Altrimenti, prendeva la porta di destra e si recava in una stanza (la **7** o la **8**), solo per trascorrere la notte (questo era il caso di evasi o fuggitivi, che venivano solo di passaggio una o due notti).

Quando doveva uscire, come dimostra appunto il senso delle frecce, l'ospite era costretto a passare dalla stanza **9**, per pagare il servizio consumato. Il passaggio segreto della parete O (corridoio **5**) era importante, in quanto unico collegamento con l'altro piano segreto (tramite le scale **1**) e quindi con l'interno del castello. Per questo motivo era tenuto nascosto ed utilizzato dal Conte solo per sé o per gli ospiti con i quali intratteneva loschi affari (smercio di monete false o piante stupefacenti).

Il passaggio segreto verso l'uscita (stanza **10**) può essere aperto solamente con una piccola chiave dorata, che il Conte tiene sempre indosso.

6) I corridoi

Questi, come il passaggio **5**, sono dei normali corridoi sui quali si aprono un numero variabile di porte.

Nel punto indicato con l'asterisco (*) si trova Vasja, che inizierà a muoversi verso il gruppo appena i PG sbucheranno dall'altro corridoio **6**. A quel punto, se il gruppo ha già stretto rapporti amichevoli con Ekaterina, tutti i PG dovranno effettuare un test sulla Saggezza con una penalità di -6, chi fallisce riconosce nella Presenza la buona Ekaterina e non sarà affatto preoccupato. Quando saranno a distanza di combattimento, Vasja attaccherà. Tutti i PG dovranno effettuare un tiro sorpresa con penalità -1 (per chi ha fallito il precedente test sulla Saggezza) o con bonus +1 (per chi ha effettuato il test con successo). Il primo attacco di Vasja avrà un ulteriore bonus di +1 al TpC.

Se Ljudmila è nel gruppo, gli attacchi di Vasja non saranno mai diretti contro di lei.

7) Stanze da letto economiche

Queste sono le stanze dove gli ospiti segreti del Conte trascorrevano la notte, da soli o in compagnia delle cortigiane.

La stanza **7a** è particolare in quanto, proprio nel momento dello scontro tra i PG e Vasja, al suo interno si trova Ekaterina. Attirata dai rumori, questa uscirà nel corridoio **6** dopo un tempo variabile – all'occorrenza se i PG sono in pericolo, alla fine dell'incontro altrimenti.

Quando i PG la vedranno, le reazioni potrebbero essere svariate. Se il gruppo si comporterà amichevolmente – il DM insisterà astutamente in tal senso – Ekaterina spiegherà chi era l'altra Presenza, raccontando ai PG la sua vera storia.

8) Stanze da letto lussuose

Queste sono le stanze dove gli ospiti segreti del Conte trascorrevano la notte, da soli o in compagnia delle cortigiane. A differenza delle stanze **7**, sono dotate di bagno con acqua corrente.

La stanza **8a** è particolare in quanto vi si trovano i resti di Pavel, ancora impegnato, come in vita, a picchiare con un martello su dei pezzi di legno ricavati dal letto, da lui stesso distrutto. Pavel avrà un gran timore dei PG ed appena essi entreranno nella stanza, egli correrà – per quanto concessogli dal suo status di Zombie – a rifugiarsi nell'angolo più lontano, iniziando a gemere di terrore.

Se Ekaterina o Ljudmila sono nel gruppo, la reazione di Pavel sarà uguale. Le due andranno invece a rincuorarlo, spiegandogli chi sono i PG. Quindi faranno l'opposto, spiegando al gruppo chi era Pavel e quale orrenda fine ha fatto.

Quando il gruppo lascia la stanza, Pavel resterà lì, continuando a martellare i suoi pezzi di legno. Anche Ekaterina si fermerà, su consiglio della madre, che invece resterà con il gruppo.

Se Ekaterina o Ljudmila non sono nel gruppo, i PG possono trattare con Pavel nella maniera che ritengono più opportuna.

9) Il bordello

Le due porte d'accesso a questa stanza sono chiuse a chiave. Le serrature sono identiche e la sola chiave che può aprirle si trova nell'ultima stanza (la **7** o la **8**) che i PG visiteranno, accuratamente posata in bella vista sul comodino. Fate fallire tutti i tentativi dei PG atti a scassinare, abbattere o sfondare tali porte!

Il bordello contiene un certo numero di poltrone, più o meno eleganti, sulle quali le dame di compagnia mostravano agli avventori le loro doti. Nell'angolo SE si trova la cassa, un banco dove gli ospiti segreti effettuavano i pagamenti prima di lasciare il castello. Sulla parete S, infine, vi è una statua animata, il cui compito era di impedire truffe, raggiri o furti. In questa stanza vi è anche il conte Roman, posizionato nell'angolo più lontano dalla porta dalla quale i PG entrano, intento a maneggiare uno scudo.

Ricordate che tra lui ed il gruppo si trova la statua, pronta a fungere da guardiano e proteggere il Conte.

Statua guardiana

CA 0; DV 3* (G); PF 22; THAC0 17; #Att 1 spruzzo acido; F 1d10; TS G4; MV 27 m (9 m); ML 12; In 0; All N; PX 125.

La Statua spruzza il suo getto acido contro chi ruba qualcosa dalla stanza o contro chi assale il suo proprietario, ovvero il Conte. Non sarà possibile cogliere di sorpresa Roman, in quanto è necessario aprire la porta con la chiave, facendo quindi rumore.

Il combattimento avrà inizio non appena il primo PG entrerà nella stanza. Roman indicherà l'avversario con una mano marcescente e putrefatta, gridando in un roco lamento: *"Maledetti coloro che osano disturbare il sonno del Conte Roman"*

Sokolow!” È una maledizione, che infligge per tutto l'incontro una penalità di -1 ai TpC della vittima (nessun TS per evitarne gli effetti).

Contemporaneamente, la Statua si volgerà contro l'intruso ed inizierà a spruzzare acido (è possibile effettuare un TS vs. Raggio della Morte per dimezzare i danni subito), continuando a bersagliarlo fino a quando non lo avrà eliminato, poi si volgerà contro qualcun altro, determinato casualmente (Ljudmila compresa, se è con il gruppo).

Nota dell'Autore: E' indispensabile che almeno un PG muoia! Poi capirete il perché.

La tattica della Statua è sempre la stessa e non muterà mai. Roman invece cercherà di abbracciare qualche PG nei primi round, se non vi riesce, o se le cose vanno piuttosto male, passerà a colpire alla cieca, menando due pugni contro avversari differenti.

Fine dell'incontro

Al termine dell'incontro, il corpo di Roman si scioglierà a terra e, nella pozza limacciata di acido e carne sciolta, galleggerà una piccola chiave dorata, indispensabile per aprire il passaggio **10**. Ai PG il compito di prenderla senza liquefarsi le carni.

Contemporaneamente, la mummia della Contessa Ljudmila (se presente) si immobilizzerà ed emetterà dei suoni simili ad una roca risata. Il suo corpo marcescente si smembrerà in una nube di polvere che, per un solo, effimero e fugace istante, creerà l'impalpabile visione del bellissimo volto della Contessa. Ai PG sembrerà di leggere la parola “Grazie” sulle sua labbra. Quindi la visione si disperderà nell'aria.

Quando l'incontro ha termine, la Statua (se non è ancora stata distrutta) cesserà di spruzzare acido e tornerà nella posizione originale, immobilizzandosi nuovamente.

Nella stanza, la cui esplorazione al momento è stata ancora trascurata, si trovano lo scudo (il famoso **Scudo di Brace**) che la mummia di Roman ha fatto cadere al suolo, un pentacolo ancora ben visibile dipinto sul pavimento ed alcune pergamene consumate ed ormai illeggibili.

Oltre ai normali Punti Esperienza dovuti all'incontro, assegnate ad ogni PG sopravvissuto un premio di 2d100 PX.

10) L'uscita

Una volta in possesso della chiave, aprire questo passaggio segreto è una bazzecola. Al

di là della falsa parete scorrevole si apre un buio e ripido cunicolo ricavato nella roccia, che condurrà i nostri eroi verso l'uscita, posta ben al di là del castello e persino della depressione del terreno.

Nota dell'Autore: Se il DM vuole, può organizzare qualche incontro casuale oppure disegnare tale passaggio come un vero e proprio labirinto. Tenga presente che il budello si snoda per un percorso superiore ai 2 km e che i PG dovranno camminare per almeno un'ora prima di uscire all'esterno.

Secondo Piano Segreto

Il Secondo Piano Segreto è, come già detto, il primo che i PG visiteranno quando infine riusciranno ad arrivarci. È completamente scavato nella roccia, levigata e lisciata alla meno peggio.

L'intero piano è buio, salvo ove diversamente indicato, e con il soffitto poco più alto di due m.

1) Scale a chiocciola

Questa stanza è quella dove sfocia il cunicolo segreto. È un locale spoglio, in fondo alla quale vi è un passaggio segreto.

2) Corridoi

Sono dei normali corridoi, sui quali si aprono un certo numero di porte.

Qui i PG incontreranno per la prima volta Ekaterina, la Presenza buona ed amichevole. Il DM, oltre a scegliere il punto che più preferisce per l'incontro, giostrerà l'evento con eccezionale sagacia, cercando di creare dei buoni rapporti tra il gruppo e la Non Morta. Ekaterina sarà infatti amichevole e discreta, ma non accetterà di accompagnare i PG, raccontando loro di essere costretta “a vagare per l'eternità in queste stanze”, non essendo riuscita, in vita, a riparare a delle ingiustizie.

3) Scale

Queste scale conducono al Primo Piano Segreto.

4) La zecca

In questa stanza rettangolare di 6x3 m vi sono – ancora funzionanti – i macchinari per coniare le monete false, dei grossi lingotti dorati o argentati ed un enorme scaffale, sul quale si trovano svariati sacchi di monete, ovviamente false.

Ricordatevi però che i PG non sanno a cosa serve il macchinario né tanto meno che le monete sono false. Potranno scoprire però la

Il Castello dei Sokolov

verità basandosi su alcuni indizi quali, ad esempio, le diverse decine di calchi delle monete, i lingotti che, se analizzati, risulteranno essere di bronzo e stagno e 1 imperfezioni, più o meno vistose, sulle monete coniate.

Un buon modo per vedere se i PG capiscono l'inganno è affidarsi ad un test sull'Intelligenza, applicando bonus o penalità a seconda dei tentativi intrapresi.

5) La piantagione

Questa è l'unica stanza illuminata del piano e l'aria è piuttosto calda e talmente umida che i PG inizieranno a sudare dopo pochi minuti (1 o 2 turni). L'illuminazione ed il tepore provengono da dei piccoli funghi che ricoprono l'intero soffitto. Se vengono staccati, perdono tali poteri e muoiono in 1d4 round.

La camera è arredata con dei lunghi banconi contenenti vegetali ormai secchi ed incartapecoriti, una scrivania ed uno scaffale. In questa stanza, il Conte aveva iniziato a coltivare delle erbe altamente stupefacenti per aumentare l'eccitazione adrenalinica dei suoi clienti.

Fortunatamente per i PG, i vapori tossici si sono quasi del tutto estinti anche se, tuttavia, ne persistono nell'aria alcune tracce, grazie al tepore e al perfetto isolamento durato per secoli.

Gli effetti per i PG sono riportati nella tabella a lato, sono cumulativi e sono annullabili con un TS vs. Veleno eseguito con successo.

Tempo	%	Effetto	Turni
1-9 round	—	Nessuno	—
1 turno	10%	-1 ai TpC e +1 CA	2d4
2 turni	20%	-1 a TS e test caratteristica	2d4
3 turni	30%	Inabilità a lanciare incantesimi	1d4
4+ turni	40%	Svenimento (o morte)	4d4

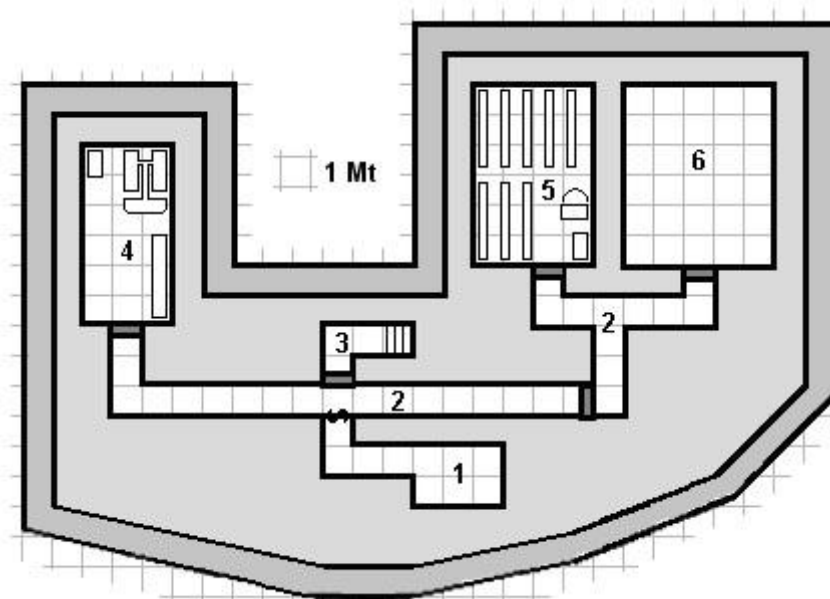
Cosa vuol dire? Che dopo 1 turno, il PG che fallisce il TS avrà il 10% di probabilità di soffrire la penalità di -1 ai TpC ed alla CA; nel secondo turno (se fallisce un nuovo TS) si sommerà a questa la nuova penalità di -1 a TS e test sulle Caratteristiche, e così via. Le penalità permangono per un numero di turni pari a quello indicato nella tabella.

Nell'impietoso caso che un PG permanga più di mezz'ora (3 turni) nella stanza e che fallisca l'ultimo TS, sverrà. Se portato immediatamente fuori dalla stanza (entro 1d4 round), potrà riprendersi, ma solo dopo il numero di turni indicato nella tabella. Altrimenti, se rimane nella stanza, la continua inalazione dei gas lo condurrà a morte certa.

6) La stanza vuota

Si tratta semplicemente di un locale vuoto. Vi è polvere e qualche segno sul muro, fatto con vernice rossa ormai sbiadita e del carboncino. Nelle intenzioni del Conte, questa stanza sarebbe dovuta servire a qualche nuovo e losco traffico, ma nemmeno lui sapeva bene per che cosa.

La Rocca – Secondo Piano Segreto



FINE DELLA STORIA?

I PG escono dal cunicolo ignari di avere con loro, tra le varie cose, lo Scudo di Brace. Ricordate che tra loro vi è (o dovrebbe esserci) almeno un morto, e forse qualcun altro al quale mancano uno o due livelli di esperienza. Ovviamente, il loro unico pensiero sarà quello di salvare il salvabile e, perché no, anche qualcosa in più. E qui entra in scena il vecchio Amarkan.

Nota dell'Autore: Il vostro atteggiamento dovrebbe essere quello consueto di quando concludete un'avventura. I giocatori dovranno infatti essere convinti di aver terminato le fatiche e che quanto segue è un epilogo appositamente inventato "sul momento" da voi per aiutarli in qualche modo. Si tratta invece di un'abile mossa del "buon" Amarkan per acquisire anche lo Scudo di Brace.

Una volta messo al corrente dal demone Xaboo di quanto i PG stanno compiendo, Amarkan prenderà magicamente le sembianze e le fattezze di uno viandante solitario o di quello che il DM pensa sia in grado di evocare al meglio sani sentimenti di amicizia in tutti i PG.

Fate avvenire l'incontro tra Amarkan ed il gruppo in maniera del tutto casuale. Il vecchio mago, sotto mentite spoglie, si offrirà volentieri di aiutarli ed in cambio vorrà solamente un oggetto magico. Ovviamente sceglierà, non a caso, proprio lo Scudo di Brace.

Ai fini della campagna è fondamentale che, in un modo o nell'altro, Amarkan riesca ad impossessarsi dello Scudo. Qualora non riesca a farselo consegnare spontaneamente dai PG, si consiglia di farlo rubare o trafugare in qualche altro modo, alla prima occasione utile e senza destare i sospetti dei giocatori.

APPENDICE I – NUOVI MOSTRI

‘D-Fret-Zej (Guardiano delle Stanze)

Classe d’Armatura:	7
Dadi Vita:	Speciale (2d20+40 PF) (P)
Movimento:	0 m (0 m)
Attacchi:	1
Ferite:	Speciale
N° di mostri:	1 (1)
Tiro Salvezza:	G5
Morale:	12
Tipo di tesori:	Nessuno
Intelligenza:	15
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	525
<i>Tipo di mostro:</i>	<i>Mostro Planare (Molto Raro)</i>

Il Guardiano delle Stanze appare in tutto e per tutto come una statua. Viene posizionato normalmente in una stanza e posto a guardia di altre stanze. Anche se la maggior parte delle persone lo ritiene un pezzo di pietra animata – esattamente come per un Golem o una Statua Animata – il Guardiano è in realtà una potente creatura proveniente da un altro dei Piani di Esistenza, che può essere evocato, ma solo in rarissimi casi e con un incantesimo appropriato, descritto nell’appendice relativa ai nuovi incantesimi. Essendo il Guardiano paziente, resistente ed altamente magico di natura, è considerato perfetto per cercare di impedire il trafugare di oggetti da luoghi (tipicamente una o più stanze) riservati.

Il Guardiano delle Stanze non ha una forma di attacco fisica, non si può muovere ed è molto debole. Per questo, anche nel suo Piano di Esistenza, l’evoluzione lo ha dotato di straordinari poteri, che può utilizzare al ritmo di uno per round. Si tenga presente che il Guardiano viene “attivato” quando il primo oggetto trafugato giunge nella stanza dove è confinato.

Ecco la lista dei suoi poteri:

- **ESP:** nel primo round di combattimento in cui il Guardiano viene attaccato, si mette in contatto con chi lo ha evocato e con gli altri eventuali ‘D-Fret-Zej evocati dalla stessa persona, avvisandoli del tentativo di incursione in atto. L’uso di questo potere non impedisce al Guardiano di compiere un’altra azione.
 - **Creazione spettrale:** Normalmente, il Guardiano crea un mostro alle spalle del gruppo o una voragine appena davanti a sé stesso, ma il DM è libero di sbizzarrirsi ad inventare altre illusioni diverse ed efficaci, sfruttando l’alto punteggio di Intelligenza del mostro.
 - **Nebbia distortente:** Rende impossibile vedere chiaramente il Guardiano e comporta una penalità di –4 ai TpC per gli attacchi diretti contro di esso.
 - **Fulmine magico:** (da 1d6 PF); Simile alla scarica elettrica e lungo al massimo 1,5 m, infligge 1d6 PF di danno alla vittima, dimezzabile effettuando con successo un TS vs. Incantesimi. Dato che scaturisce dagli occhi, il Guardiano può scagliarne due per ogni round.
- Per il resto, il Guardiano non subisce danni dalle armi da taglio e dimezza quelli inflitti da armi contundenti. È immune a tutti gli incantesimi di controllo ed a quelli basati sul freddo ed elettricità. I danni da fuoco, invece, gli infliggono il doppio del normale danno. Non è indispensabile stabilire i suoi DV, ma il mostro dispone di 2d20+40 PF.
- **Pianto degli insolenti:** Chi fallisce un TS nel primo round di combattimento o di avvicinamento al Guardiano, è costretto a piangere e ad autocommiserarsi. Il TS va ripetuto all’inizio di ognuno dei 5 round successivi, con una penalità cumulativa di –1 per ogni round trascorso. Quando il TS viene fallito, la vittima può solo sedersi a piangere e disperarsi, per le prossime 1d6 ore.



Zombie Corrosivo

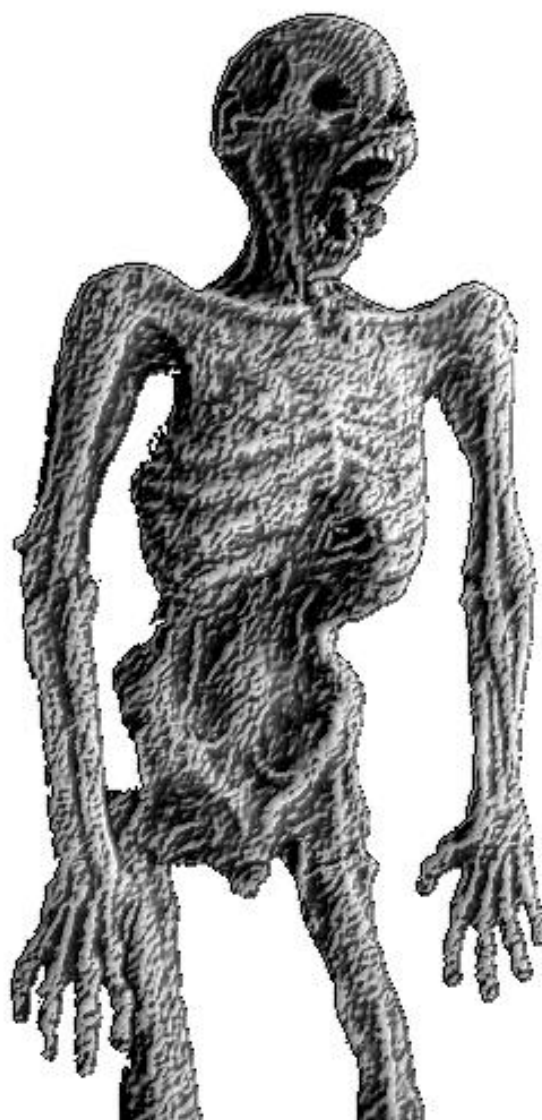
Classe d'Armatura:	8
Dadi Vita:	4 (M)
Movimento:	27 m (9 m)
Attacchi:	2 pugni
Ferite:	1d8+1d4/1d8+1d4
N° di mostri:	2d10 (2d10)
Tiro Salvezza:	G2
Morale:	12
Tipo di tesori:	Nessuno
Intelligenza:	1
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	75
<i>Tipo di mostro:</i>	<i>Non Morto (Molto Raro)</i>

Sono Zombi resi albini dall'acido che stilla continuamente dai loro pori, rendendone la pelle lucida e, apparentemente, sudata. Queste creature gemono come se soffrissero in continuazione ed in combattimento questo lamento aumenta di volume.

Un pugno infligge, oltre ai normali danni (1d8 PF), un ulteriore 1d4 PF di danno da acido. Se entrambi i pugni vanno a segno contro lo stesso bersaglio in un solo round, lo Zombie abbraccia la vittima, causandole altri 3d4 PF di danno da acido. Inoltre, il bersaglio deve effettuare un test sulla Forza per liberarsi, altrimenti continuerà a subire automaticamente 3d4 PF di danno anche nei round successivi.

Chi colpisce uno Zombie Corrosivo causa la fuoriuscita dal corpo del mostro di uno zampillo di acido e deve effettuare con successo un TS vs. Soffio del Drago per evitare di venire colpito dal fiotto corrosivo, subendo ulteriori 1d4 PF di danno da acido.

Come i normali Zombie, anche quelli Corrosivi sono estremamente lenti e per questo motivo agiscono sempre per ultimi nel round, possono essere scacciati dai Chierici e sono immuni agli incantesimi del sonno e dello *charme*.



APPENDICE II – NUOVI INCANTESIMI

Evocazione di un 'D-Fret-Zej

Incantesimo dei Maghi del Quinto Livello

Raggio d'azione:	0
Durata:	Permanente
Effetto:	Evoca un 'D-Fret-Zej

Una volta che il 'D- Fret-Zej è stato evocato, normalmente in una stanza di passaggio, all'imbocco della zona da proteggere, il Mago gli comunica cosa non può essere portato fuori dalla zona protetta, semplicemente descrivendoglielo.

Da quel momento, il Guardiano delle Stanze (vedi l'appendice relativa ai nuovi mostri per i dettagli) inizia il suo lavoro perenne.

La riuscita dell'incantesimo non è automatica, vista la scarsità di tali mostri nel loro Piani di Esistenza nativo. La probabilità che l'evocazione avvenga correttamente è pari al 18% + 2% per ogni livello dell'evocatore.

Un Mago non può avere più di tre Guardiani attivi contemporaneamente, pena il ritorno di tutti al loro Piano di Esistenza ed una penalità permanente del 50% ai successivi tentativi di evocazione.

Topolino

Incantesimo dei Maghi del Secondo Livello

Raggio d'azione:	Tocco
Durata:	1 ora/livello
Effetto:	Un oggetto

L'oggetto sul quale è stato lanciato questo incantesimo deve avere un peso inferiore a 5 mon + 1 mon per livello del Mago.

L'oggetto incantato si anima di vita propria e raggiunge un posto lontano dal pericolo. Se è cercato da qualcuno, l'oggetto potrà cambiare posto quante volte vuole, ad una velocità massima di 6 m per round.

L'incantesimo cessa quando il Mago lo vuole o se l'oggetto viene trovato, anche se per poterlo afferrare occorre effettuare un TpC a mani nude contro CA 0.

Il Mago può inoltre comandare all'oggetto di tornargli in mano.

Elemosina

Incantesimo dei Chierici del Primo Livello

Raggio d'azione:	7 m
Durata:	Istantaneo
Effetto:	Una creatura

L'incantesimo obbliga un passante ad elargire al Chierico l'1% degli averi che porta con sé, sia sotto forma di monete d'oro che di oggetti di varia natura (abbigliamento, equipaggiamento, ecc).

La scelta del tipo di donazione spetta al passante.



Angelo guardiano

Incantesimo dei Ladri su pergamena

Raggio d'azione:	0
Durata:	10 round
Effetto:	5 m + 1,5 m per livello

Quando la lettura della pergamena è terminata, chiunque si trovi nell'area di effetto ottiene un bonus di -2 alla CA, che permane per l'intera durata dell'incantesimo. Tale bonus viene applicato contro tutti gli attacchi subiti.

Nota: Questo incantesimo può venire utilizzato solamente dai Ladri e viene trovato esclusivamente vergato su pergamena, non può essere appreso a memoria e si cancella dopo l'uso. Per poterlo lanciare, il Ladro deve essere almeno del 4° livello.

APPENDICE III – INDIZI PER I GIOCATORI

Diario di Ekaterina

23 Wohjur

La mia cara mamma è scomparsa ieri mattina. Papà sostiene che sia andata in paese e che qualcuno l'abbia rapita.

26 Wohjur

Papà crede che la mamma sia morta, o perlomeno, così ha detto a tavola, oggi. Non so in base a cosa abbia detto questo, ma l'ha detto.

1 Thajur

Oggi papà si è fradito. Ci ha detto che mamma non

Diario di Roman

Debo trovare il modo di liberarlo, nel bene o nel male. Qualcosa mi spinge a farlo, qualcosa di molto potente, forse di malefico. Non capisco, ma non mi interessa. Devo farlo!

Ecco! Mi ha contattato e mi ha fornito lo Seudo. E' molto potente, lo sento. Un tremito perverso si e' impossessato della mia mano. Ora, ho tutto preparato' il tutto per una di queste notti.

Questa notte e' la notte buona: l'allineamento delle stelle e' quello giusto, la luna e' piena ed il sangue degli innocenti e' stato copiosamente versato. Penso che Xaboo sara' contento del mio operato. Tra qualche ora, ci potremo finalmente vedere in faccia...

Diario di Vasja

23 Wohjur...

Mamma non è tornata a casa, questa notte. Papà dice che è andata in paese, ma mi sembra molto strano: non ci va mai...

26 Wohjur ...

Oggi, a tavola, papà ha detto qualcosa di strano, relativo alla morte della mamma. Ekaterina deve aver realizzato solamente adesso ed ha pianto. Continua a piangere.

La odio, quando fa così... non la sopporto!!

ELENCO DELLE ABBREVIAZIONI USATE

#Att	Numero di attacchi per round
(G)	Taglia Grande
(M)	Taglia Media
(P)	Taglia Piccola
All	Allineamento
AS	Attacchi Speciali
C	Caotico
Ca	Carisma
CA	Classe d'Armatura
Ch	Chierico
Co	Costituzione
d	Dado (tipo di)
DM	Dungeon Master
Ds	Destrezza
DS	Difese Speciali
DV	Dadi Vita
E	Elfo
F	Ferite inflitte
Fr	Forza
G	Guerriero
H	Halfling
In	Intelligenza
L	Legale
La	Ladro
Liv	Livello
M	Mago
MA	Moneta d'Argento
ME	Moneta di Electrum
ML	Morale
MO	Moneta d'Oro
MP	Moneta di Platino
MR	Moneta di Rame
MS	Muoversi in Silenzio
MV	Movimento
N	Neutrale
Na	Nano
NA	Non Applicabile
NO	Nascondersi nelle Ombre
PF	Punti Ferita
PG	Personaggio Giocante
PNG	Personaggio Non Giocante
PX	Punti Esperienza
QS	Qualità Speciali
RaM	Resistenza alla Magia
RT	Rimuovere Trappole
Sg	Saggezza
SP	Scalare Pareti
SR	Sentire Rumori
SS	Scassinare Serrature
STr	Scoprire Trappole
SvT	Svuotare Tasche
Tg	Taglia
THAC0.	Tiro per Colpire Classe d'Armatura 0
TpC	Tiro per Colpire
TS	Tiro Salvezza
UC	Uomo Comune
VS	Vulnerabilità Speciali

GLI AUTORI

Ideazione e stesura:

Stefano “Abi” Olivieri

Stefano.Olivieri@siemens.com

Illustrazione di copertina:

Kelly Bennett

<http://elfwood.lysator.liu.se/art/k/b/kbennett3/kbennett3.html>

Illustrazioni nel testo:

Ryan Bourret (pagg. 10, 23, 33)

Stefano “Abi” Olivieri

<http://samuraislider.50megs.com/>

Mappe ed indizi:

Stefano “Abi” Olivieri

Impaginazione e realizzazione file PDF a cura del **Chimerae Hobby Group**.

Copyright © 2006 CHIMERAЕ HOBBY GROUP

Tutti i diritti riservati



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHA12 – 1ª Edizione – Settembre 2006

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE ALTRI

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questo manuale, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail chimeraehobbygroup@yahoo.it. Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore del presente manuale "Il Castello dei Sokolov".

Il copyright del testo è di Stefano Olivieri. Le immagini sono copyright dei rispettivi autori, e sono utilizzate con il permesso scritto degli stessi. La compilazione del presente manuale è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale - integralmente o parzialmente - in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note all'autore.

Il manuale "Il Castello dei Sokolov" può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versione modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale "Il Castello dei Sokolov" implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

D&D e Dungeons & Dragons sono marchi registrati della *Wizards of the Coast Inc.*, una controllata *Hasbro, Inc.*, ed il loro utilizzo **NON** intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questo manuale **NON** è materiale D&D ufficialmente approvato.

Questo manuale è scaricabile **gratuitamente** dal sito del **Chimerae Hobby Group**

www.chimerae.it

Il Castello dei Sokolow

Stefano "Abi" Olivieri

La terza avventura della campagna "DEMONI"

Questo è il terzo modulo di una campagna divisa in otto avventure complete, giocabili singolarmente o come una coinvolgente storia unitaria. Durante una tremenda tempesta, un fulmine incendia la foresta che state attraversando e siete costretti a ripararvi in un antico maniero.

La spettrale rocca e l'alta torre in rovina sembrano un rifugio sicuro dalla furia degli elementi e dalla devastazione selvaggia delle fiamme, ma dopo qualche esplorazione non siete più così sicuri che imbattervi in quel sinistro castello sia stato propriamente un colpo di fortuna...

Quali strane presenze, inquietanti rumori ed oscuri segreti si celano nella tenuta in rovina, tra le cui mura apparentemente disabitate sembrano aggirarsi creature terrificanti e malevole, in agguato per strapparvi l'anima e divorare le vostre ossa?

Scopritelo nel terzo, avvincente capitolo della campagna "DEMONI"!



CHIMERA E