

Aiotto... Aiotto

di Stefano "Abi" Olivieri



La quarta avventura della campagna "DEMONI"



CHIMERÆ

DUNGEONS & DRAGONS

Modulo di avventura – livello Base

AIOTTO... AIOTTO

Quarta avventura della campagna “Demoni”

Autore:
Stefano “Abi” Olivieri

Illustrazione di copertina:
Adam Beckett

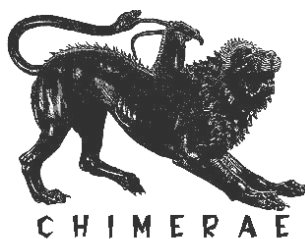
Illustrazioni nel testo:
Kevin Lau
Stefano “Abi” Olivieri

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
Ferborea	6
Il manicomio	15
Il Piano di Esistenza degli Esclusi	18
La casa di Rotomol	24

APPENDICI

Appendice I – Nuovi mostri	27
Appendice II – Nuovi oggetti magici	28

MAPPE

La città di Ferborea	7
Porte di ingresso a Ferborea	8
Il manicomio	15
Il Piano di Esistenza degli Esclusi	19
La villa stregata - Pianterreno	20
La villa stregata – Secondo Piano	23
La casa di Rotomol	24

Elenco delle abbreviazioni usate	29
Gli Autori	30

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

"Aiotto... Aiotto" 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 Cyclopeda*, 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 quarto 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 sghemba 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 quarto 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.

Nella terza avventura (*CHA12 Il Castello dei Sokolou*) i PG non si sono nemmeno accorti di aver recuperato per il vecchio Amarkan uno scudo dai poteri magici. Per loro, l'intera avventura si è svolta in un castello abitato da spettrali individui, alla ricerca della via per tornare a casa.

Questa avventura

In "Aiotto... Aiotto", i PG saranno chiamati a svolgere un ruolo molteplice: da quello di detective a quello di avventurieri, da quello di eroi e a quello di... cadaveri. Sì, avete capito bene: saranno proprio dei cadaveri, ma non nel senso che pensate voi.

Il tutto perché Rotomol, un escluso dalle sfere divine, ha intuito i piani del malvagio demone Xaboo e sta cercando di intralciarli. Ma non voglio rovinarvi la sorpresa, leggete attentamente il modulo e poi capirete tutto.

Solo una precisazione. In questa avventura i PG affronteranno diverse prove in diversi posti. All'interno del modulo sono minuziosamente dettagliate prove e luoghi importanti, ma non gli spostamenti. Questo per contenere le dimensioni fisiche dell'avventura. È a carico del DM organizzare gli spostamenti dei PG, seguendo eventualmente le linee guida fornite di volta in volta nel testo.

FERBOREA

Una nuova convocazione

Il gruppo viene nuovamente contattato dal vecchio mago Amarkan, che questa volta li incarica di recuperare un elmo, senza mezze misure e mezzi termini. Tale elmo, dice loro, è un oggetto magico sul quale il proprietario gli ha commissionato una magia di incantamento per potenziarne i poteri. L'elmo è reperibile presso il Barone Sebastian Lafayette, abitante nella gloriosa città di Ferborea, sita nel cuore delle Altan Tepes, ovvero l'impressionante catena montuosa che segna il confine tra Thyatis, Karameikos ed Ylaruam.

Come ricompensa per il recupero dell'elmo, Amarkan offrirà 200 MO a testa ad ogni membro del gruppo. Se i PG pongono altre domande, il DM si sbizzarrisca a non fornire spiegazione alcuna, Amarkan resterà estremamente ermetico in merito.

Il Viaggio

Per raggiungere Ferborea, i PG necessitano di almeno sei giorni di viaggio, durante i quali deve avvenire almeno un incontro, preferibilmente nella zona montuosa. Il DM potrebbe (e dovrebbe) utilizzare l'apposita tabella di incontri riportata nel regolamento, relativa alle montagne, oppure crearne una propria in base alla potenza del gruppo.

Durante i primi tre giorni, il viaggio si dovrebbe snodare in pianura o bassa collina. Diversi piccoli villaggi (fino a 500-600 abitanti) potranno fornire riparo, vitto ed alloggio al gruppo. L'ultimo giorno di pianura fate accampare i PG in un grosso villaggio ben fornito di tutto, in quanto è l'ultimo avamposto prima delle Altan Tepes. Tali montagne sono molto alte e scarsamente abitate. In questo avamposto, i PG potranno parlare con vecchi esploratori che li indirizzeranno verso la città di Ferborea, consigliando loro svariati percorsi e sentieri.

Nota dell'Autore: Il DM potrebbe, se lo desidera, creare situazioni "particolari" già durante questo viaggio. Se la stagione lo consente, ad esempio, una bella tempesta potrebbe essere una cosa realistica. Altrimenti, ricordate che le Altan Tepes sono sempre abitate da orsi, giganti e roc! Senza pensare, infine, che alcuni esploratori – magari Caotici – potrebbero fornire al gruppo indicazioni false e tendenziose.

Per concludere, la città si trova a più di 2.000 metri d'altezza. L'ultimo giorno di viaggio i PG lo dovrebbero percorrere, tra mille peripezie, su un ripido quanto pericoloso sentiero.

Ferborea

Ferborea è una città fortificata, situata a strapiombo sul lato Sud-Ovest della Cima Ferrebor. La città, o per meglio dire, l'Antica Città è un agglomerato urbano autosufficiente, più simile ad una città-stato che ad una comunità montana.

La sua peculiarità è quella di essere praticamente inespugnabile. A Sud Ovest confina infatti con il suddetto precipizio, profondo quasi 400 m, sul fondo del quale scorre il fiume Feerbor. A Nord e ad Est, le mura di cinta terminano contro la parete rocciosa della Cima Ferrebor.

La porte di accesso alla città (tre in tutto), sono ad Est, verso il picco del Toro ed in direzione di Thyatis, a Nord, verso Ylaruam, e ad Ovest. Quest'ultima è caratteristica, in quanto accessibile solo da un lungo ponte in corda e legno sospeso sopra il precipizio.

Tale passerella, solida e larga oltre dieci metri, è caratterizzata dalla presenza di innumerevoli focolari magici e perenni. L'intera città è difesa da uno spesso muro di cinta in pietra, sul quale sorgono diverse torri ben fortificate, armate di catapulte leggere e balliste.

L'interno della città è ben ordinato, caratterizzato da larghi viali alberati e muniti di piccoli canali d'acqua laterali multifunzionali, che rinfrescano, nutrono i vegetali e servono come fogne (autodepuranti, ovviamente). Tali vie si intersecano quasi prevalentemente ad angolo retto, tranne nei quartieri più poveri, ovvero quelli ad Ovest, fuori dalle mura di cinta.

Le case sono stabili alti fino a 3 piani e realizzati in tufo e pietra porosa. Potenti incantesimi ne garantiscono la stabilità (sono infatti a prova di terremoti) e la resistenza.

Nel complesso, immaginatevi una tipica cittadina d'alta montagna, caratterizzata da edifici con molto legno a vista e da ampi tetti spioventi, abitata da brulicanti ed operosi individui alti, grossi e biondi. Un'eccezione rispetto alla popolazione di etnia Traldariana che normalmente dimora sulle montagne del Granducato.

Informazioni utili

Ferborea è una “magocrazia”, ovvero una città governata da un concilio di maghi di alto livello. La città è estremamente magica ed ha uno stile simile a Gl'antri. I lampioni che adornano le strade sono illuminati magicamente, così come i canali sono autopulenti, i muri si verniciano e puliscono da soli, e così via. Il DM si sbizzarrisca nello scovare simili trucchetti ad effetto per stuzzicare e stimolare la fantasia dei giocatori.

Nella città ci sono diverse stamberghe, taverne, pensioni e persino un paio di alberghi di lusso. Ristoranti e osterie sono disseminate praticamente in quasi tutte le vie, così come i negozi di alimentari e di varia natura. Vi sono diversi empori in grado di rifornire i rari avventurieri di passaggio di quasi tutto l'equipaggiamento necessario.

Come regola di massima, il DM deve lanciare 1d100. Se il risultato è inferiore a 90, l'equipaggiamento richiesto è disponibile. Oltre a botteghe e negozi, ogni giorno della settimana si tiene almeno un mercato in una delle numerose piazze della città.

I prezzi, viceversa, sono una nota dolente. Vista l'ubicazione e l'isolamento della città, sono superiori rispetto a quelli riportati nel regolamento. In teoria, la merce subisce aumenti che oscillano dal 150 al 300%, il DM si basi però sulle proprie esperienze per stabilire i prezzi finali.

Passiamo ora alla popolazione, composta da Umani (80%), Nani (15%) e Gnomi (5%). Tutte e tre le razze sono ben disposte verso gli stranieri, quasi esclusivamente rappresentati da mercanti di passaggio da e per Ylaruam, Thyatis e Karameikos. I mercanti amano soffermarsi per qualche giorno nella ridente Ferborea, sia per fare tappa nella lunga traversata delle Altan Tepes, che per vendere le loro mercanzie a prezzi particolarmente vantaggiosi.

Riguardo alla lingua, a Ferborea si parla il Comune, ma con una fortissima influenza dialettale.

Infine, resta da dire che il florido passaggio di mercanti e la presenza di ricche miniere di materiale pregiatissimo (come oro e platino) rende la città – ed i suoi abitanti – estremamente ricchi, tanto che intere orde di umanoidi si azzardano a compiere le lunghe traversate delle montagne per cercare di impadronirsi di tali ricchezze. Inutile dire che la magia che permea la città e la milizia cittadina sono praticamente imbattibili, almeno per gli umanoidi.

Ogni medaglia presenta un rovescio. Le miniere sono fonte di

estrema ricchezza ma sprigionano potenti e violenti gas nocivi che incidono pesantemente sulle capacità intellettive di chi ne respira i vapori per un periodo superiore a qualche anno.

Luoghi rilevanti

In questa sezione vengono descritte in dettaglio le otto aree indicate nella mappa della città.

Potrebbero essere menzionati anche eventi o

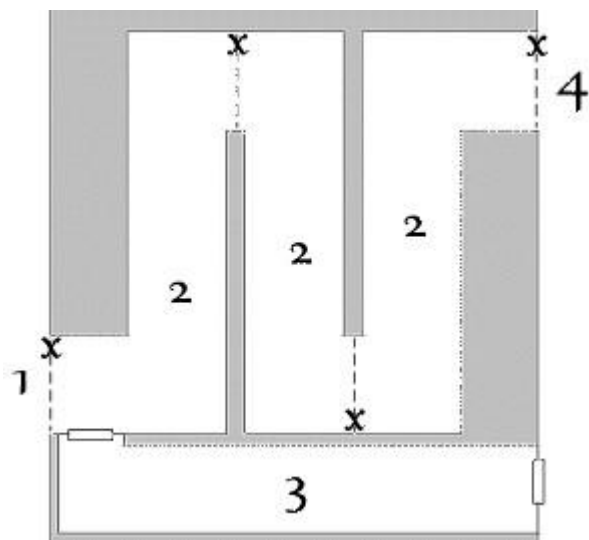
personalità, da ricercare nelle apposite sezioni trattate più avanti nell'avventura.

1. Le porte d'accesso

Sono tre porte sormontate da maschi di varia forma ma tutte visibilmente massicce e ben protette. Come già menzionato, la porta Ovest è accessibile dall'esterno tramite un grosso ponte in legno e viene chiamata Porta del Drago in quando il torrione che la comprende è realizzata a forma di volto di drago. La porta a Nord è detta Porta del Leone e quella ad Est è la Porta dell'Angelo, sempre dalla forma dei torrioni in cui si aprono. Indipendentemente da dove sono



posizionate, tutte le porte hanno lo schema riportato qui a sotto.



L'esterno della città (punto 1) è protetto da una pattuglia di tre soldati (G5), che impongono ai visitatori – uno alla volta, si badi bene – di consegnare tutti gli oggetti metallici più grandi di una moneta di cui sono in possesso. Una volta espletata questa richiesta, il visitatore è libero di entrare, percorrendo un tortuoso sentiero (punto 2), senza essere perquisito.

Nota dell'Autore: E' importante notare che i PG non possono entrare tutti insieme o in coppia. A turno, ogni singolo PG deve consegnare tutti gli oggetti metallici e poi entrare in città.

Nei punti contrassegnati con delle "X" ci sono delle grate perennemente chiuse, che si aprono automaticamente al passaggio di un PG per richiudersi subito dopo. Inoltre funzionano anche da metal detector e, se captano la presenza di materiale metallico di qualsiasi natura eventualmente sfuggito alle sentinelle all'esterno, lanciano contro il bersaglio un *Fulmine magico* che infligge 6d8 PF di danno. La vittima può effettuare un TS vs. Incantesimi con una penalità di -2 per dimezzare il danno subito.

Nota dell'Autore: Le grate bersagliano con i fulmini solamente chi porta oggetti di metallo più grandi di una moneta, che sarebbero dovuti venire consegnati alle guardie al cancello.

Una volta attraversato il sentiero, il PG si trova all'interno della città (punto 4). Nel

frattempo, la guardia che aveva ritirato i suoi oggetti metallici li ha consegnati ad un mago guardiano (presente nell'area 3) che ha provveduto a "marchiarli" per identificarli facilmente in caso di problemi (furti o usi impropri). Tali oggetti vengono quindi restituiti al proprietario da altre guardie presenti all'interno della città (punto 4).

Nota dell'Autore: I PG non sanno cosa è accaduto alle loro armi ed altri possedimenti. Divinazioni o incantesimi di individuazione del magico riescono solo a suggerire che gli oggetti sono stati incantati, ma non forniscono altri dettagli. Si tenga presente che grazie a tali "marchi", tutti gli oggetti metallici (e quindi i proprietari) sono riconoscibili. Usi impropri di tali oggetti (ad esempio scassinare o uccidere qualcuno) vengono segnalati immediatamente alla milizia.

Quando un visitatore lascia la città, la procedura viene fatta in senso contrario; in questo modo, il mago presente nell'area 3 provvederà a togliere il "marchio" agli oggetti metallici.

2. Il Parco dei Cigni

Leggermente spostato a Nord-Ovest rispetto al centro della città, si trova un enorme parco curatissimo e ricco di specie vegetali ed animali altrimenti estinte. Il parco – chiamato "dei Cigni" in quanto originariamente abitato da immense colonie di quegli splendidi palmipedi – è curato da una setta monastica (equivalente ai Druidi), che dimora in un complesso simile ad una moschea al centro del parco, che può essere visitato ed è da considerare un monastero a tutti gli effetti.

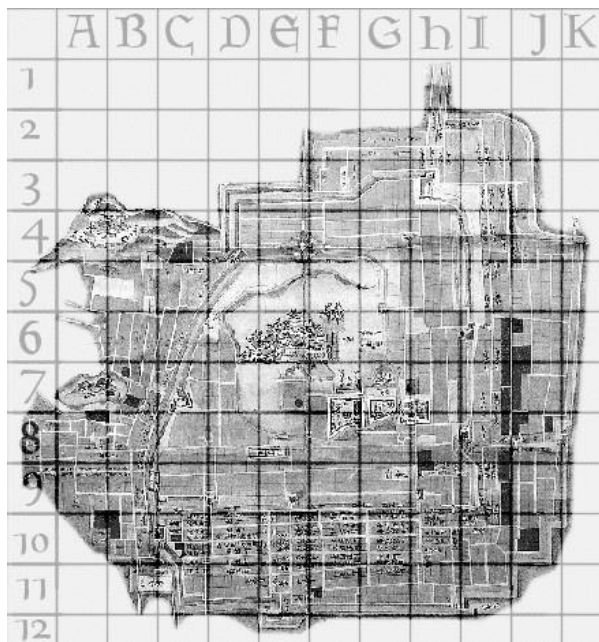
L'ingresso al parco costa 5 MO e prevede una passeggiata lungo un percorso a tappe, durante la quale i visitatori vengono informati sulle meraviglie visitate da una voce magica, proveniente dal nulla. Per qualche moneta d'argento, i PG potranno anche comprare dei sacchetti di cibo da dare ai vari animalotti che popolano il parco. A Nord del fiume (rappresentato sulla mappa con una linea che corre da Ovest ad Est) il percorso si snoda all'interno del famoso Parco Preistorico. In esso, potenti incantesimi rendono docili nei confronti dei visitatori terribili predatori ormai estinti, tra i quali una coppia di *Tirannosauros Rex* e diversi *Velociraptor* (vedi la sezione Eventi in Ferborea per ulteriori dettagli).

3. Il Palazzo dei Magi

Così si chiama il centro economico e societario dell'intera città. In questa serie di tre grossi palazzi in perfetto stile altoatesino, con travi a vista e fiori ai davanzali, vivono i reggenti della città e vi trovano sede la banca, il municipio, la caserma e le sedi delle varie gilde (tra cui quelle dei mercanti, degli orafi e degli agricoltori, più quelle che ritenete appropriato inserire).

Negli stabili vi sono inoltre una biblioteca piccola ma fornita, un negozio di magia (l'unico della città), un cartografo ed un carcere, in cui si trovano solo otto celle, quasi tutte vuote! Incredibilmente, sembra che gli abitanti di Ferborea non abbiano problemi con la giustizia. La sensazione che i PG avranno è che i Ferborini siano persone mansuete ed in pace con tutti.

Una nota a parte merita il grosso affresco presente sulla facciata principale del Palazzo dei Magi, di cui una parte è riportata qui sotto.



Il dipinto rappresenta la mappa di Ferborea, divisa in quadrati contrassegnati da due coordinate; per intenderci. Nella parte della mappa non presente in figura vi è l'elenco delle vie e dei monumenti principali, indicate con il numero di cella dove è possibile rintracciarli. Ad esempio, il Palazzo dei Magi è contrassegnato dalle lettere FGH-78; significa che si trova in sull'intersezione delle colonne F, G ed H con le righe 7 e 8.

I PG si accorgeranno che tale mappa è venduta in molti negozi (al costo di 3d2 MO + 1d10-1 MA) e possono dedurre che gli

abitanti di Ferborea sono molto attaccati alla loro bellissima città. In alcuni dei negozi più raffinati ed eleganti, esistono addirittura stupendi quadri raffiguranti la mappa ed adornati da preziose cornici. In quel caso, il costo si aggira tra le 300-500 MO.

Nota dell'Autore: Tenete ben presente l'esistenza di questa mappa, in quanto risulterà essenziale per i PG.

4. Il cimitero

In un centro autosufficiente e sito in posizione isolata come Ferborea, non può certo mancare un camposanto. È un quadrato di terra collinosa, dal verde curatissimo e dove aleggia un magico profumo di incenso e rose.

La caratteristica unica di questo cimitero è che... non vi sono tombe, anche se in passato c'erano, con i relativi occupanti. Ma alcune comunità di umanoidi, non riuscendo a penetrare nella città, avevano animato i morti seppelliti al cimitero, causando una delle più grosse epidemie di Ferborea. Da allora è stata presa la decisione di eliminare i cadaveri, ma non il luogo di culto. Come funziona, allora, il cimitero?

Semplice. Nel centro del cimitero, sulla sommità di una collinetta, vi è una piccola cappella con altare ed un area antistante, circondata da una stradina di ghiaia bianca. Sull'altare è posata una specie di console con cui è possibile effettuare diverse operazioni.

Nel caso vi sia da espletare un funerale, la bara viene portata nella zona antistante la cappella ed il chierico, operando alla console, apre una botola sotto la bara che cade quindi nel precipizio sotto la città (lato Sud-Ovest), perdendosi nel Feerbor, ovvero il fiume sottostante.

Anche i parenti dei defunti possono operare su tale console, in maniera diversa. Richiamando il nome del congiunto, un'immagine olografica della persona compare al centro dell'area antistante la cappella.



Nota dell'Autore: Questo meccanismo potrebbe essere utilizzato anche come "estrema" – e pericolosissima – via di fuga dalla città, da parte degli abitanti o degli stessi PG.

5. Il Manicomio

Per la descrizione di questo luogo, si veda la sezione Eventi in Ferborea. In questa sede, è sufficiente dire che questo posto è necessario per cercare di curare le malattie psichiche e cerebrali che affliggono i lavoratori della miniera e gli abitanti della zona Nord-Ovest.

6. L'ingresso alle miniere

Questo antro è ricavato in una parete rocciosa, da cui è possibile scendere nel cuore di Cima Ferrebor, dove si estendono immense miniere di oro e platino. Purtroppo, antiche maledizioni e la presenza di giacimenti di gas naturali tossici rendono il posto malsano e pericoloso. I lavoratori delle miniere hanno il 90% di probabilità di impazzire se respirano tali vapori per più di otto ore al giorno, ovviamente se l'esposizione si protrae per tempi sufficientemente lunghi (almeno un anno).

Recenti ritrovati magici hanno consentito ai lavoratori di essere meno esposti a tali rischi, ma i reggenti di Ferborea temono che i vapori riescano, in qualche modo, ad uscire da questo antro e a propagarsi per la città.

Proprio quando i PG sono presenti in città, sono in corso lavori di potenziamento al sistema filtrante delle miniere, che risultano dunque non visitabili – almeno, non ufficialmente. Se i PG volessero decidere di entrarvi ugualmente, magari di notte, troveranno un sistema di grate magicamente chiuse (incantesimi o scassinamento subiscono delle penalità) ed una pattuglia di soldati (composta da tre Guerrieri ed un Mago, tutti del 3° livello) ad attenderli.

Nota dell'Autore: Eventuali scontri o scassinamenti saranno comunicati istantaneamente alla milizia della città (presente nell'area **3**) grazie alla magia che permea tutti gli oggetti metallici dei PG.

Se i PG giungono in miniera – considerate come delle normali caverne – si veda la sezione Eventi in Ferborea e si consideri infine che ogni PG potrà, scavando e picconando, estrarre un pezzo d'oro o platino grezzo dal valore di 3d2x100 MO.

7. Villa Lafayette

In questa ricca casa vive il Barone Sebastian Lafayette. È un'abitazione simile al Palazzo dei Magi, più piccola e senza i fiori ai davanzali, ma altrettanto ordinata e ben curata. Almeno all'esterno. L'interno – se mai i PG riusciranno ad entrare – è esattamente l'opposto. Sembra che la villa sia stata devastata da una violenta guerra. Ovviamente, dell'elmo nessuna traccia.

Si veda la sezione Eventi in Ferborea per i dettagli relativi alla villa.

8. L'arena

In questo luogo, simile ad un piccolo anfiteatro, si tengono i giochi domenicali, che consistono in combattimenti, normalmente al primo sangue, tra gladiatori, animali feroci e mercenari. Il luogo merita di essere menzionato in quanto l'iscrizione ai giochi è aperta a tutti, PG compresi.

Le regole sono le seguenti:

- L'iscrizione è gratuita e comporta l'unico obbligo, per l'iscritto, di partecipare ad almeno un combattimento nella prima domenica successiva all'iscrizione.
- Prima del combattimento, un Chierico appositamente incaricato riporterà i due contendenti nelle condizioni ottimali (PF al massimo e rimozione di tutte le varie malattie, ecc).
- Lo stesso Chierico provvederà a sorvegliare la regolarità dell'incontro ed a provvedere le cure mediche necessarie, anche se raramente un incontro si conclude con la morte di un contendente.
- Il combattimento si svolgerà contro un avversario di pari caratteristiche e prevede l'utilizzo di tutte le armi, incantesimi o capacità magiche e naturali dei contendenti.
- Per ogni incontro vinto, il partecipante riceverà la somma di 100 MO. Ogni iscritto potrà partecipare ad un massimo di tre gare.

Per quanto riguarda i DM, ecco alcune regole aggiuntive:

- Fino alla data del primo incontro, agli oggetti metallici dell'iscritto vengono tolti i "marchi". Questo significa che il PG è libero di entrare dove normalmente non potrebbe...
- Per ogni colpo andato a segno, il contendente – PG od avversario – subisce l'intero danno, ma solo 1/3 dei PF persi saranno reali. Di conseguenza, quando

uno dei due lottatori raggiunge quota 0 PF non muore, ma sviene, avendo in realtà, perso solo 1/3 dei suoi PF.

- Per avversario di “pari caratteristiche” si intende un PNG di stessa classe e caratteristiche (almeno come livello, CA e PF) del PG che si iscrive alla manifestazione. Se il PG vittorioso decide di continuare nella 2° e 3° gara, aumentate un po’ tali caratteristiche.
- In alternativa, potete scegliere di utilizzare anche umanoidi o animali feroci.

Eventi in Ferborea

Di seguito vengono riportati gli eventi che capitano in determinate circostanze. Ogni evento ha per titolo il luogo dove questo deve accadere. È inutile dire che se il gruppo decide di non recarsi in tale posto, l’evento non avrà luogo.

Se il titolo dell’evento termina con un “*”, è obbligatorio che esso avvenga e spetta al DM fare in modo che ciò accada!

Premessa

Il Barone Sebastian Lafayette (vedi **Evento #3**, di seguito) è stato aggredito da Rotomol. Quest’ultimo ha tentato senza successo di assurgere all’Immortalità, e sembra per ora l’unico ad essersi reso conto del grave pericolo che sta verificandosi. Ha capito infatti le intenzioni del demone Xaboo e lo scopo di tutti gli oggetti che il suo ignaro emissario – il mago Amarkan – gli sta procurando. L’unico modo per fermare la sciagura che si compirà è impedire che i sette oggetti giungano a Xaboo.

Così ha deciso di rubarne uno, ovvero l’Elmo del Drago. Per far questo si è insinuato nella villa e, dopo una lunga, estenuante colluttazione con l’ignaro Sebastian, è riuscito nel suo intento. A causa del combattimento con Rotomol, il Barone giace ora sospeso tra la vita e la morte in una sorta di limbo o di stasi temporale.

Evento #1. Dicerie da taverna

Ovunque i PG si sistemino per il loro soggiorno (in taverna piuttosto che in albergo), sentiranno tra la gente un po’ di dicerie. Se il vostro gruppo trova sistemazioni diverse per la notte, queste voci saranno udibili in una trattoria o al mercato, altrimenti lungo le vie più affollate di Ferborea.

La regola per capire se una diceria è stata udita è la seguente: ogni PG ha il 15% di

probabilità per round di udirne una, ma solo in locali adatti – ovvero quelli appena citati. Le dicerie sono riportate nell’elenco seguente e quelle in *corsivo* sono *false*.

Si tenga infine conto che sarebbe il caso di riportarle ai PG nell’ordine in cui sono esposte, essendo elencate in ordine di importanza.

- Alle porte della città vengono lanciati dei potenti incantesimi sulle armi di chi entra.
- Ferborea è una città altamente magica.
- All’arena arruolano mercenari a prezzi decisamente vantaggiosi.
- *Le miniere sono abitate da mostri malvagi che hanno fatto impazzire la popolazione.*
- Il manicomio è un posto tremendo.
- Nella miniera si trovano svariate quantità d’oro e di platino.
- *Nessuno è mai riuscito a vedere cosa si nasconde nelle viscere delle miniere.*
- I rivoli lungo le strade nascondono un mistero incredibile.

Evento #2. Parco dei Cigni

Ovviamente, qualcosa doveva andare storto. Quando la visita giunge all’estremo punto Nord-Ovest, un dinosauro carnivoro ed aggressivo perde il controllo ed attacca il gruppo. La causa di tale comportamento è da ricercarsi nella posizione della sua tana, posta nelle immediate vicinanze delle miniere. La continua esposizione ai gas tossici hanno reso folle l’animale, che sfugge quindi al controllo e alla docilità magica cui era sottoposto.

A seconda della forza e delle condizioni del gruppo, vi propongo diversi tipi di dinosauri.

Velociraptor

CA 4; DV 8 (G); PF 40; THACO 12; #Att 2 artigli /1 morso; F 4d4/4d4/1d6; TS G4; MV 72 m (24 m); ML 11; In 2; All N; PX 1.125.

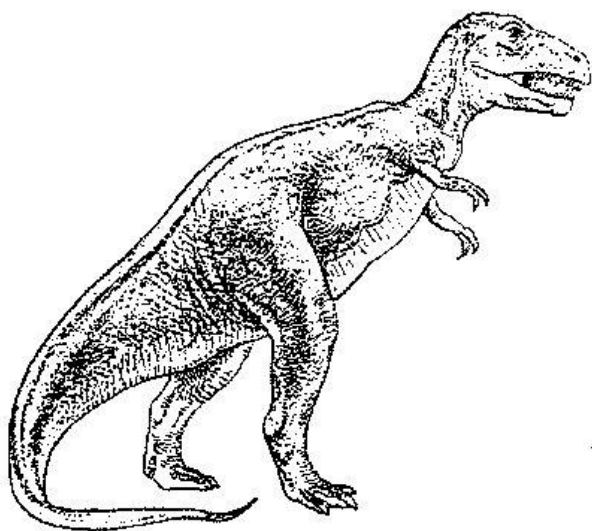


Tirannosauros Rex Giovane

CA 3; DV 14 (G); PF 62; THACO 8; #Att 1 morso; F 2d6; TS G7; MV 36 m (12 m); ML 11; In 2; All N; PX 1.750.

Tirannosauros Rex Adulto

CA 1; DV 20 (G); PF 109; THACO 5; #Att 1 morso; F 6d6; TS G10; MV 36 m (12 m); ML 11; In 2; All N; PX 2.375.



Dopo il combattimento, i Chierici interverranno per scusarsi, mortificati. Offriranno tutte le cure magiche necessarie per ripristinare la situazione ottimale per ogni componente del gruppo ferito nello scontro, offrendosi persino di resuscitare eventuali deceduti. Nel caso la situazione si metta particolarmente male, i Chierici arriveranno prima della fine del combattimento.

Qualche istante dopo i Chierici, giungerà anche una pattuglia (composta da tre Guerrieri ed un Mago, tutti del 5° livello), richiamata dalla magia impressa negli oggetti metallici dei PG al momento dell'entrata in città. Date le circostanze, non verrà preso alcun provvedimento, ma i personaggi potrebbero avere qualche indizio sul fatto che il loro equipaggiamento è tenuto sotto controllo in qualche modo.

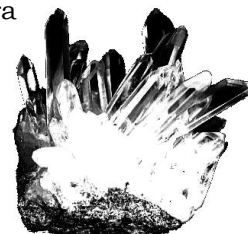
Evento #3. In miniera

La visita dei PG in miniera potrebbe risultare decisamente letale. Tra i cunicoli infatti, vive una colonia di Glomus (vedere l'appendice relativa ai nuovi mostri), in perfetta simbiosi con l'ambiente circostante. I PG ne potranno però incontrare solamente uno – vi assicuro che è sufficiente!

Glomus*

CA 0; DV 6 (M); PF 29; THACO 14; #Att 1; F 6d4; TS G6; MV 27 m (9 m) volando; ML 12; In 11; DS può essere colpito solo da armi magiche +2 o superiori; VS subisce doppio danno dalle armi contundenti; All N; PX 500.

Il DM dovrebbe descrivere ai PG il Glomus come un cristallo di rara bellezza e perfezione. Solo un incantesimo di *Individuazione del magico* potrebbe far capire ai PG che non si tratta di un cristallo normale.



Dopo il combattimento – o durante lo scontro, se la situazione si fa critica – giungerà una pattuglia (composta da tre Guerrieri ed un Mago, tutti del 5° livello), richiamata dalla magia impressa negli oggetti metallici dei PG nel momento dell'entrata in città.

Tale pattuglia condurrà i PG – vivi o morti che siano – al Palazzo dei Magi (edificio **3**), dove verranno curati e condannati a lasciare la città, almeno in prima istanza. Il DM giudichi tutte le scusanti del caso, ascolti la difesa e le motivazioni dei giocatori e decida poi la punizione più adatta (confisca di oggetti, multa, carcere, ecc).

Evento #4. Villa Lafayette*

Nota dell'Autore: Questo è un evento obbligatorio; in caso contrario, l'avventura non potrà continuare.

Ricordate infatti che la missione del gruppo di PG era proprio quella di recuperare un elmo appartenente al Barone Sebastian Lafayette? Quindi, la domanda da porsi non è se l'evento si verificherà o meno, ma come faranno i PG a trovare la villa.

Il modo migliore è quello di chiedere in giro. Il Barone è molto famoso in città e vi è il 60% di probabilità che un cittadino sappia dove vive. Se si rivolgono invece al municipio, ad uno dei chierici presenti nel Parco dei Cigni o al Palazzo dei Magi, le probabilità salgono all'85%.

Comunque facciano, quando i PG giungeranno alla villa e busseranno, nessuno verrà ad aprire.

I PG possono decidere di entrare comunque nella villa, ma l'unico modo è di forzare la

porta, e quando lo faranno troveranno il corpo del Barone nella sua camera da letto.

Nota dell'Autore: Per ragioni di spazio, non ho ritenuto necessario dettagliare la villa con mappe e descrizioni, in quanto sarebbero risultate inutilmente lunghe. Il DM volenteroso potrà divertirsi a realizzare la mappa della villa con le trappole e gli incontri che ritiene opportuni.

Il DM faccia però in modo che l'effrazione non avvenga alla prima visita alla casa. I PG dovrebbero girare la città e vivere alcuni degli eventi sopra menzionati. Se è il caso, il DM potrà ricorrere a dei vicini che comunicano al gruppo che il Barone non è in casa o che si è assentato per qualche giorno (i vicini ficcanasi e bugiardi non esistono solo nella realtà!).

Anche che l'effrazione nella villa causerà la comparsa di una pattuglia (composta da tre Guerrieri ed un Mago, tutti del 4° livello), richiamata dalla magia impressa negli oggetti metallici dei PG. Tale pattuglia li condurrà al Palazzo dei Magi (edificio **3**) dove tuttavia non verranno condannati troppo severamente, in quanto è proprio grazie a loro se è stato possibile scoprire in tempo cos'è capitato al Barone e quindi curarlo.

Comunque vada, i PG avranno il tempo necessario a trovare il Barone ed un grosso baule, dal coperchio sfondato, ai piedi del suo letto. Lo scrigno contiene un **pugnale +2** che può lanciare una volta al giorno l'incantesimo *Volare*, un sacchetto di **polvere levitante** (contenente 15 dosi), un **anello di protezione +2**, 234 MP e 346 MO.

Rotomol ed il Barone

Spieghiamo ora cosa è accaduto veramente alla villa.

Sei giorni prima dell'arrivo dei PG, a Villa Lafayette si presentò Rotomol, sotto le mentite spoglie di un Chierico di Ferborea, venuto a bussare alla porta del Barone per richiedere elemosina e questua. Il Barone, notoriamente persona colta e magnanima, lo fece accomodare, disposto ad acconsentire ad una copiosa elargizione in danaro alla chiesa locale.

Rotomol, sfruttando i suoi poteri magici, rintracciò l'Elmo (era nel grosso baule ai piedi del letto, quello con il coperchio ora divelto), riprese le sue normali sembianze e si catapultò verso il forziere, stordendo il Barone, con l'intento di rubare l'elmo, non di uccidere o ferire il suo proprietario.

Tuttavia, il barone, uomo robusto e dal temperamento di ferro, si riebbe molto più rapidamente di quanto Rotomol si attendesse. Entrò in camera in tempo per sorprendere il ladro a trafugare l'Elmo e profferire alcune parole circa la sua destinazione finale.

Lafayette si scagliò contro Rotomol ed iniziò così una violenta colluttazione che terminò in maniera tragica per il nobile. Il Barone giace infatti esanime, con il cervello quasi totalmente annientato dalla potenza della magia di Rotomol.

Quando i PG entreranno nella stanza, leggete il testo seguente:

A terra, in una pozza di sangue, giace un uomo abbigliato con un elegante vestaglia da camera, siglata con un ghirigoro d'oro sul taschino. Le sigle sono "S" e "L": Sebastian Lafayette!

I suoi occhi, di un azzurro quasi trasparente, fissano con sguardo assente il soffitto. Grossi grumi rappresi di sangue gli incorniciano il volto deciso e macchiano la vestaglia, altrimenti candida. Il braccio sinistro, che ancora impugna un'elegante spada in ferro, è parzialmente bruciato.

L'arma è una **Spada di Mercurio** (vedere l'appendice nuove armi per maggiori dettagli), di allineamento Legale. Se un Caotico la impugna, subisce 2d6 PF di danno, che scende ad 1d6 PF se ad impugnarla è un Neutrale. Analizzando bene la scena, ci si accorge che la spada è macchiata di sangue. Fate effettuare ai giocatori un TS vs. Soffio del Drago. Chi lo fallisce, capterà nell'aria un quasi impercettibile e velato odore di mandorle amare, ossia di arsenico! Tale controllo servirà sicuramente più avanti nel corso dell'avventura, quindi è meglio che un PG riesca nel TS.

Al secondo round che il gruppo è intorno al corpo del Barone, leggete quanto segue:

State ancora osservando quegli occhi così immobile quando un improvviso movimento del Barone vi sorprende. Un rantolo, un fiotto di saliva mista a sangue, poi i suoi occhi vi passano in rassegna.

La sua voce è un bisbiglio appena udibile "Aiotto... Aiotto", la sua mano ha un tremito, cerca di sollevarsi ed indicare qualcosa, poi crolla nuovamente al suolo. I suoi occhi sono tornati fissi, immobili come prima, e puntano in maniera assente verso il soffitto.

Nota dell'Autore: Quando dite “*Aiotto... Aiotto*”, cercate di strascicare le parole, in modo da renderlo simile ad un sibilo di un morente. Vedrete che l'effetto sarà molto più divertente.

Inoltre dovrebbe essere chiaro, a questo punto, che il soffitto è importante. Se infatti i PG alzano il naso e vi danno un'occhiata, vedranno dipinta una mappa della città, come quella affrescata sulla parete del Palazzo dei Magi (vedi immagine a pagina 9).

Aiotto... Aiotto ?

Ma che cosa vuol dire “*Aiotto... Aiotto*”?

I PG crederanno che sia una richiesta di aiuto, effettuata da un essere umano che parla un dialetto molto chiuso e per di più in punto di morte. Esatto, direte voi.

E invece no! “*Aiotto... Aiotto*” significa “A I-8, A I-8”. Ovvero, la casella I-8 della mappa della città. Il Barone, in questo modo, ha voluto indicare ai PG che il ladro – ovvero Rotomol – si è diretto, dopo il furto, verso la casella I-8 della città e, non avendo il fiato né la forza necessaria per riuscire ad articolare un'intera frase, ha pensato bene di fornire le coordinate.

Ma che cosa c'è, nella casella I-8 della città? Naturalmente, c'è... il manicomio.



IL MANICOMIO

Il manicomio è una grossa struttura in mattoni, nettamente diversa da tutte le altre costruzioni della ridente ed elegante città. È una costruzione opprimente, alta, grossa e dalle finestre che ostentano pesanti inferiate adunche. È l'unico edificio che non si pulisce né si imbianca da solo e si vede che la manutenzione non è stata fatta troppo di recente. La via dove si trova è buia, senza alberi né canali di scolo, ed è insolitamente silenziosa. L'interno è anche peggio, ma lo vedremo dopo. Prima è il caso di fare il punto della situazione.

Il punto della situazione

A che punto sono adesso, i PG?

Se capiscono al volo che Aiotto significava A I-8 sono davvero abili e vanno premiati con qualche centinaio di PX. Anche se lo capiscono solo dopo un po', qualche bel PX lo meritano sempre. E anche se li aiutate voi, dategli ugualmente qualche PX.

L'ideale è che voi riusciate ad essere convincenti quando pronunciate "Aiotto... Aiotto". I PG dovranno indagare un po' e sbattere la testa in diversi punti per capire qualcosa.

Infatti saranno nella situazione che segue: hanno trovato il Barone, che è inutilmente vivo. Tutte le divinazioni e le magie non altereranno la situazione. Anche i Chierici locali necessitano di un tempo troppo lungo per rimetterlo a posto (almeno due mesi). L'Elmo non è in casa e non vi è nessuna traccia di esso, anche se la casa presenta segni di colluttazione. Il Barone ha detto loro qualche strana parola ed ha fissato la mappa della città.

La conclusione più ovvia è che qualcuno abbia rubato l'Elmo e sia scappato. Se i PG non ci arrivano, queste teorie sono espresse dagli inquirenti – ovvero i soldati che li hanno sorpresi nella villa – durante il loro processo. La domanda è perché sia stato rubato solo l'Elmo e non tutti gli preziosi monili e le altre armi ed oggetti magici, presenti sia nel baule ai piedi del letto che in tutta la casa.

Se i dubbi dei PG persistono troppo a lungo – cosa di cui dubito – aiutateli. Una volta che avranno capito dove devono andare, fate esporre i loro ragionamenti al prefetto della città, il quale li valuterà attentamente e infine consegnerà loro un lasciapassare per entrare nel manicomio.

Inutile dire che la visita dei PG avrà luogo di sera, per rendere l'atmosfera più inquietante.

Nota dell'Autore: Se i PG giungono al manicomio prima del dovuto, ovvero durante la normale visita alla città, l'ingresso sarà loro vietato. Il portone è chiuso e serrato, e nessuno vi può accedere, salvo i parenti dei malati muniti di appositi permessi.

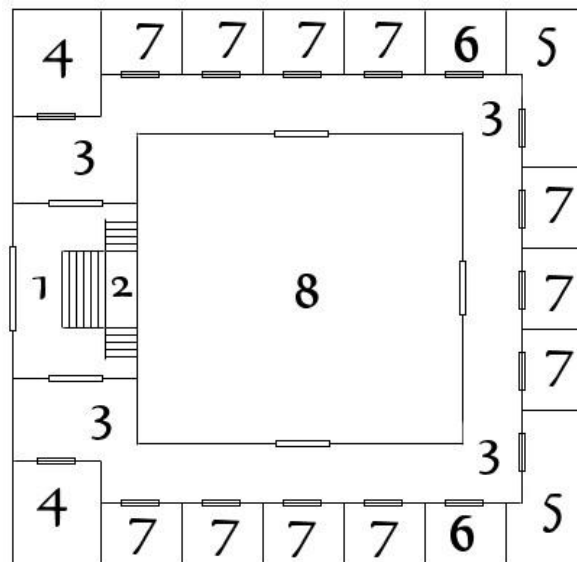
Dentro il manicomio

L'interno del manicomio è ancora peggio che fuori, si diceva.

Ovunque, nei tetri ed inquietanti ambienti scrostati, sudici e dal fetore di urina e muffa, aleggia un angosciante senso di oppressione e di terrore. La scarsa illuminazione è fornita solamente dalla luce lunare che riesce a filtrare dalle finestre sbarrate. A completare la situazione, i continui lamenti, pianti ed urla di dolore e di sofferenza dei ricoverati.

A causa dell'atmosfera opprimente, per tutta la permanenza all'interno dell'edificio, i PG subiscono una penalità di -2 a TS, TpC ed a tutti i test sulle caratteristiche.

Come si può osservare nella mappa qui sotto, l'interno del manicomio è decisamente semplice.



Un grosso corridoio centrale (area 3) sul quale si aprono le celle (aree 7) e alcune sale adibite al personale (aree 6). All'ingresso del corridoio, in prossimità dell'atrio (area 1) e delle scale (area 2), vi sono due postazioni di controllo (aree 4), dove alcune guardie

(Guerrieri di 1° o 2° livello) garantiscono ordine e protezione. Negli angoli NO e SO si trovano le sale operatorie (aree **5**). Le aree **4**, **6** e **7** presentano delle finestre (con le solite grate) che danno verso l'esterno dell'edificio. Le porte tra il corridoio (area **3**) e le celle (aree **7**) sono formate da solide sbarre. Le celle sono occupate da 1d3 malati, tutti mostruosamente deformi (il gas delle miniere non influisce solo sul cervello) ed attirati verso le porte dal passaggio dei PG. Ad ogni round, questi ultimi devono effettuare con successo un TS vs. Paralisi per non restare inorriditi per 1d3 round a guardare quelle povere creature sofferenti.

Lo stabile è composto da tre piani esterni più uno interrato. Per ogni piano vale la mappa rappresentata alla pagina precedente, ma il piano interrato che presenta delle differenze, la principale delle quali è rappresentata dalle tre porte che conducono al cortile interno (area **8**), che agli altri piani sono invece sostituite con grossi finestroni. Viceversa, il lato esterno del piano interrato non presenta finestre, essendo posto al di sotto del livello della strada.

I PG potranno esplorare tutto il manicomio, senza però trovare nulla. Ad ogni piano, le guardie presenti nelle aree **4** e qualche medico di passaggio – in prossimità delle aree **5** e **6** – chiederanno lumi sulla loro presenza. Se il gruppo mostra il lasciapassare ricevuto dal prefetto, tutto si risolverà per il meglio.

Il piano interrato

I problemi per i PG iniziano al piano interrato. Infatti, Rotomol si è diretto proprio qui, in quanto deve raggiungere un portale magico, sito nel cortile interno (area **8**).

Nota dell'Autore: Come già detto in precedenza, ricordate che l'accesso al cortile interno (area **8**) è possibile solamente attraverso le porte che si aprono al piano interrato.

Durante il suo passaggio, tuttavia, è stato ostacolato dalle tre guardie presenti nel corridoio, ma inutilmente. Rotomol, deciso a completare la missione, ha facilmente messo fuori combattimento quegli ultimi ostacoli ed è riuscito a tornare al suo piano di esistenza. I tre guardiani, impazziti a causa della magia, hanno finito con l'aprire le porte delle celle, liberando i folli che vi erano rinchiusi. Quando i PG arriveranno al piano interrato, troveranno un demente comitato di accoglienza pronto a riceverli.

Guardie (3)

CA 3; DV 3 (M); PF 16; THACO 17; #Att 1 spada; F 1d8+2; TS G3; MV 36 m (12 m); ML 12; In 3; All N; PX 175.

Equipaggiamento: ogni guardia è armata con una spada ed indossa una cotta di maglia.

Note: a causa dello stato di follia causato dalla magia di Rotomol, le guardie sono considerate di 3° livello e hanno un bonus di +2 ai TpC e al danno inflitto e di -2 alla CA.

Folli (10)

CA 9; DV 1 (M); PF 6; THACO 20; #Att 1 pugno o 1 morso; F 1 / 1d2+follia; TS UC; MV 36 m (12 m); ML 12; In 3; All N; PX 75.

Nota: se un morso va a segno, la vittima deve effettuare un TS vs. Raggio della Morte per evitare di impazzire. Tale follia comporta la perdita temporanea di un punto di Intelligenza e Saggezza al giorno, fino a giungere a 3. Ogni giorno la vittima può effettuare un nuovo TS vs. Raggio della Morte, con un bonus pari al numero di punti di caratteristica perduti, per interrompere gli effetti della follia. Quando il TS ha successo (o i punteggi di In e SG arrivano a 3), il personaggio comincia a recuperare le caratteristiche perdute, al ritmo di un punto di In e di Sg al giorno.

Inoltre, all'inizio di ogni round di combattimento contro un folle (che è comunque deforme e angosciante nei suoi lamenti), ogni PG impegnato nel corpo a corpo deve effettuare con successo un TS vs. Paralisi o resterà inorridito ed immobile per 1d3 round.

A partire da questo combattimento, nessuna guardia accorrerà più richiamata dalla magia lanciata sugli oggetti magici dei PG, in quanto il prefetto di Ferborea ha diramato notifica del permesso speciale conferito al gruppo di avventurieri.

Una volta che il gruppo è riuscito a sconfiggere il drappello di avversari, potrà accedere al cortile interno (area **8**). Descrivete loro la seguente scena:

Finalmente, un po' d'aria fresca! Aprite la porta e vi riversate in un piccolo cortile interno, felici di esservi lasciati alle spalle odori, lamenti e brutture. Contemplate la scena intorno a voi, nel buio della notte solo parzialmente rischiarata dalla luce lunare. Il cortile interno presenta tre ampie porte, proprio come quella dalla quale siete entrati, sopra le quali sono allineati i tre finestroni dei piani superiori.

Per il resto, i muri sono uguali a quelli esterni, grigi e scrostati. Il pavimento, in terra e ghiaia rozzamente compattata, è costellato da piccole pozzanghere oleose. Una famiglia di topi vi sta fissando attentamente con i minuscoli e curiosi occhi rossi, per poi sparire nei recessi di minuscoli anfratti. L'arredamento del cortile è tutto qui e consiste in due panche di legno contrapposte e separate da una piccola aiuola spelacchiata, un bidone metallico maleodorante viene utilizzato per gettarvi i rifiuti e, appoggiati in un angolo, ci sono due scope di saggina ed un paio di grossi secchi vuoti.

Se i PG osservano il pavimento, anche per un solo round, potranno notare una serie di orme, oleose e bagnate, che escono da una pozzanghera e conducono in prossimità del bidone.

Osservando la figura qui sotto, ci si può accorgere che il piede sinistro presenta una vistosa alterazione ed ha solamente due dita, oltre all'alluce. Per i PG, il discorso è diverso: le impronte non sono molto nitide, l'ambiente è buio e il pavimento è inoltre già bagnato di suo. Insomma, per accorgersi dell'anomalia, avranno bisogno di effettuare con successo un test sulla Saggazza. Quello che invece apparirà subito evidente, invece, sono le dimensioni delle impronte, molto più grosse (almeno una volta e mezzo) rispetto a quelle di un uomo normale.



E' insomma evidente che qualcuno di grosso è uscito da una porta ed è andato verso il bidone! Se anche i PG fanno la stessa cosa e vanno a sbirciare dentro il grosso fusto metallico, si accorgono subito che il suo fondo sembra una spirale di luce, appena offuscata da una patina di nebbia. La spirale mulina lentamente e sembra una galassia intenta a ruotare su sé stessa. Fate effettuare a chi si avvicina al bidone un TS vs. Soffio del Drago con penalità -4. Chi lo fallisce, come nella stanza del Barone, si accorge che nell'aria aleggia un forte odore di arsenico.

Voi direte: qualcosa non quadra! Com'è possibile che il furto sia avvenuto sei giorni prima e vi siano ancora per terra le impronte? E la porta dimensionale? Come fa ad essere ancora aperta?

La spiegazione delle orme è semplice perché, come dicevo prima, sono bagnate ed oleose; questo non significa che l'impronta sia recente, ma che è profonda. Il peso di Rotomol ha infatti infossato il terreno e, alla prima pioggia – o quando il cortile viene pulito – come testimoniano le ramazze e i secchi nell'angolo, queste buche si riempiono inevitabilmente d'acqua. I PG possono accorgersene con un ulteriore test sulla Saggazza, ma con evidenti penalità a vostra scelta.

Per quanto riguarda il portale, posso solo dirvi che se fosse stato chiuso, l'avventura non sarebbe potuta proseguire. Fortunatamente, una volta aperto il portale si chiude da sé e soltanto dopo un certo tempo, cosa che naturalmente permetterà ai PG di proseguire nel loro inseguimento a Rotomol.

I PG dovranno, a questo punto, fare delle congetture. Se provano a tirare dei sassi nel barile, non sentiranno alcun tonfo metallico, ma vedranno una leggera alterazione della nebbiolina ed un improvviso aumento di luminosità della spirale di luce. Insomma, si devono calare dentro al bidone. Solo così potranno accedere al piano d'esistenza di Rotomol.

IL PIANO DI ESISTENZA DEGLI ESCLUSI

Piani di Esistenza

Essenzialmente, in che mondo siamo? Non è un mondo vero e proprio, bensì un Piano di Esistenza.

Cosa si intende per Piano di Esistenza? Immaginate di avere diversi lucidi per proiezione (ovvero i Piani di Esistenza), sui quali sono tracciate delle linee casuali. Sovrapponete quindi i lucidi e vedrete che ognuno avrà la propria vita (ovvero le sue linee) e che solo in alcuni punti (ovvero le intersezioni) combacia con quello di altri Piani.

Si tenga conto che alcuni incantesimi possono creare delle intersezioni, temporanee o perenni, che prendono il nome di portali – il passaggio nel bidone del manicomio ne è un esempio.

Il Piano degli Esclusi

Il piano di Rotomol è il “Piano degli Esclusi”, che ospita tutte le creature defunte che hanno tentato la via dell’Immortalità senza successo. È una sorta di purgatorio, nel quale le anime hanno tempo per espiare i propri torti od insuccessi e prepararsi quindi ad affrontare nuovamente la prova.

Rotomol, nel tentativo di superare una nuova prova, ha iniziato a “studiare” le ultime faccende tra umani e divinità, scoprendo infine la tresca del demone Xaboo ai danni del mago Amarkan e, di conseguenza, di tutta l’umanità. Ha intenzione, quindi di fermare il demone, non tanto per salvare il mondo e la razza umana, quanto per la sua nuova prova alla conquista dell’Immortalità.

Il Piano degli Esclusi appare come un mondo normale, proprio come quello dove vivono i personaggi. I principali cambiamenti tra il Primo Piano Materiale (dove vivono i PG) e quello degli Esclusi si manifesta essenzialmente negli effetti di incantesimi e magie, che sono leggermente diversi dal normale, anche se non in maniera drastica. Tutti gli incantesimi basati sul fuoco hanno efficacia dimezzata (danni, area d’effetto, raggio d’azione e durata), quelli basati sull’aria non hanno alcun effetto, mentre quelli relativi all’elettricità hanno efficacia raddoppiata. Tutti gli altri incantesimi non sono influenzati in alcun modo e funzionano normalmente.

Di seguito sono riportati alcuni esempi di incantesimi per agevolare il compito del DM,

con indicato tra parentesi il tipo ed il livello di potere:

- **Fuoco:** *Crea fuoco* (D2), *Evoca elementali (del fuoco)* (D7), *Evocazione degli elementali (del fuoco)* (M5), *Muro di fuoco* (M4), *Palla di fuoco* (M3), *Palla di fuoco ad effetto ritardato* (M7), *Scalda metalli* (D2), *Sciame di meteore* (M9).
- **Aria:** *Controlla tempo atmosferico* (D7), *Controlla vento* (D5), *Controllo del tempo atmosferico* (M6), *Creare aria* (M3), *Evoca elementali (dell’aria)* (D7), *Evocazione degli elementali (dell’aria)* (M5), *Evocazione del tempo atmosferico* (D6), *Nube esplosiva* (M8), *Nube mortale* (M5).
- **Elettricità:** *Evoca fulmini* (D3), *Fulmine magico* (M3).

Interazione dei PG

I PG giungeranno su questo Piano di Esistenza all’alba di una chiara giornata, come se il passaggio nel portale – che è avvenuto in piena notte – fosse accaduto diverse ore prima. Gli avventurieri si troveranno in una desolante piana nebbiosa, dalla quale emergeranno solamente le cime degli alberi e di qualche alta collina. Il loro compito, a questo punto, sarà quello di raggiungere il ladro dell’Elmo e recuperare il maltolto.

Probabile esito degli eventi

I PG giungeranno alla villa ed inizieranno ad esaminarla convinti che sia il nascondiglio dell’autore del furto in casa del Conte. Giunti nell’area **6**, subiranno gli attacchi naturali della villa e presumibilmente qualcuno di loro fuggirà in preda al panico. Gli altri continueranno la perlustrazione, ma non troveranno nulla. Usciranno demoralizzati e proveranno quindi a cercare nelle zone adiacenti, fino a quando non raggiungeranno la casa di Rotomol, mezzo-gigante allevatore di Uccelli Stigei.

Questi dirà loro di stare lontani dalla villa, in quanto pericolosa. In realtà, iniziando a temere i giovani avventurieri giunti fino a lui attraverso il portale, cercherà di farli ritornare indietro proprio alla villa infestata, buttando lì frasi relative a tesori e potenti segreti ivi nascosti. Sa che la villa può essere pericolosa ed i PG dovranno ritornarvi.

Scopriranno così – scombinando i piani di Rotomol – il passaggio segreto e sbucheranno

nella voliera, intuendo così chi è in realtà quell'innocuo allevatore di uccelli.

Avrà luogo un duro combattimento, al termine del quale i PG potranno trovare il tesoro del mezzo-gigante, sepolto sotto la terra smossa nella voliera.

Prologo di un nuovo mondo!

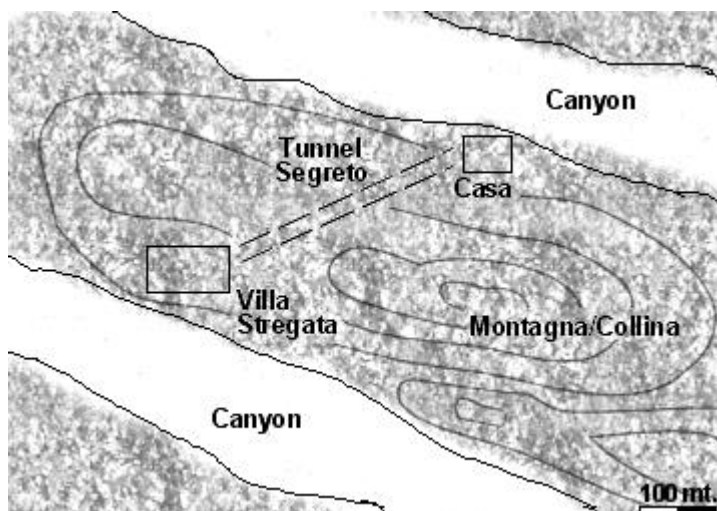
L'obiettivo dei PG è innanzitutto quello di rintracciare Rotomol. I personaggi potranno considerare che non dovrebbe essere difficile, visto che il ladro è un gigante alto almeno una volta e mezzo un essere umano e con un piede con tre sole dita. Se a questo aggiungiamo il fatto che le sue orme persistono abbastanza a lungo nella piana fangosa dove i PG vengono teletrasportati, il trovarlo non dovrebbe proprio essere un grosso problema.

Il vero problema non è il cercare dove è andato, quanto piuttosto il capire dov'è esattamente!

Mi spiego meglio. Le impronte conducono ad una sorta di villa, costruita su un costone di una parete all'interno di uno stretto canyon. Dall'esterno, l'aspetto è quello tipico di una casa stregata. Il difficile è proprio riuscire a trovare il ladro all'interno della villa.

Nota dell'Autore: Si tenga conto che i personaggi non sapranno a priori con chi hanno a che fare, né tanto meno che si trovano in un Piano di Esistenza parallelo.

La mappa qui sotto mostra la zona in cui si trova la villa e l'area ad essa limitrofa. Il particolare più importante è la presenza di un tunnel segreto che congiunge la villa ad una casa presente nel canyon parallelo, poco distante. In pratica, sono due case costruite sui versanti opposti di una bassa montagna e collegate tra loro da un tunnel.



I PG non troveranno, come si anticipava in precedenza, alcuna difficoltà od ostacolo nel loro percorso fino all'ingresso della villa. Seguendo le tracce, il gruppo giungerà esattamente davanti alla pesante inferriata della villa stregata, ignorando tuttavia completamente l'esistenza del canyon parallelo e della casa ivi presente, tunnel segreto compreso.

Di seguito viene illustrata la falsariga di quanto dovrebbe accadere. Per i dettagli, il DM è rimandato ai relativi paragrafi.

- La prima perlustrazione della Villa non dà luogo a nessuna scoperta. I PG potranno così tornare sui loro passi e, eventualmente seguendo i vostri suggerimenti, cercare nelle zone circostanti.
- Potranno così scorgere la casa presente nel canyon parallelo, abitata da Rotomol, uno stravagante ma tranquillo – almeno all'apparenza – allevatore di Uccelli Stigei.
- Una nuova visita, stavolta più fortunata, alla villa stregata li condurrà alla meta finale delle loro ricerche: Rotomol stesso!

La villa stregata

Originariamente era un'abitazione privata, abbandonata ormai da diversi decenni. Come tutte le ville del terrore che si rispettino, la sua fama è sufficiente per tenere lontano intrusi e ficcanaso. Rotomol infatti acquistò la casa sul versante opposto della montagna proprio per questo motivo: la zona era, effettivamente, tranquilla e poco trafficata, l'ideale per condurre studi e ricerche senza distrazioni o fastidi. Dopo qualche anno dal suo insediamento, scoprì il passaggio segreto ed iniziò ad utilizzarlo, specialmente per spaventare ulteriormente quei pochi vagabondi che si intrufolavano abusivamente nella villa o per sfuggire da ospiti inattesi o indesiderati. Comunque, queste sue presenze nella villa alimentarono le voci secondo le quali tale dimora era abitata da fantasmi.

In realtà la villa presenta dei fenomeni paranormali, ai quali tuttavia si possono dare spiegazioni più che normali. Tali fenomeni verranno trattati nella descrizione delle singole stanze.

Esterno

L'esterno della villa è un comune giardino mal tenuto, con arbusti, rampicanti, sassi e pietrisco a farla da padroni. Decadente e vistosamente abbandonata,

la costruzione presenta quattro porte finestre sui lati lunghi ed una porta d'accesso sul lato corto, a sud. Come si può notare, la parte nord della villa (stanze **6** e **7**) è ricavata all'interno della parete rocciosa.

Pianterreno

1) Corridoio

Il corridoio collega la porta d'accesso, che i PG troveranno aperta, con le altre stanze della villa tramite dei grossi ed impreziositi archi, senza porte. In questo corridoio, i PG potranno udire (più o meno a partire all'altezza delle porte delle stanze **4** e **5**) rumori di catene e lamenti provenire dalla stanza **6**.

2) Sala Est

Questa stanza è vuota, ma in origine era la cucina. La porta che collega la villa con l'esterno è chiusa e sbarrata. Se i PG la vogliono aprire, devono abbatterla, infliggendole un totale di 75 PF.

3) Sala Ovest

il pavimento di questa stanza è letteralmente ricoperto di frammenti di mobilio. I PG che riescono in un test sulla Destrezza possono notare che, sotto tali detriti, il pavimento è pieno di buchi dal diametro di circa 5 cm (che fanno parte della trappole della stanza **5** del Secondo Piano). Anche in questa stanza la porta verso l'esterno è sbarrata e se i PG la vogliono aprire, devono abbatterla, infliggendole un totale di 75 PF.

4) Sala da pranzo

Questa grossa stanza contiene i resti di un grosso tavolo con relative sedie, dei mobili che una volta dovevano essere preziosi e lungo le pareti molte mensole ingombre di polvere e cianfrusaglie. Alla parete Est è appeso uno specchio che nasconde un passaggio segreto, attivabile inserendo il gambo appuntito di un fiore di legno in un apposito foro sulla cornice. Il fiore giace a terra, poco lontano dallo specchio. Il passaggio segreto conduce oltre lo specchio (lato sud della stanza **8**) ed è una ripida

scalinata che conduce in basso, nelle profondità del terreno. Infine, la porta che conduce all'esterno è accostata, ma non chiusa.

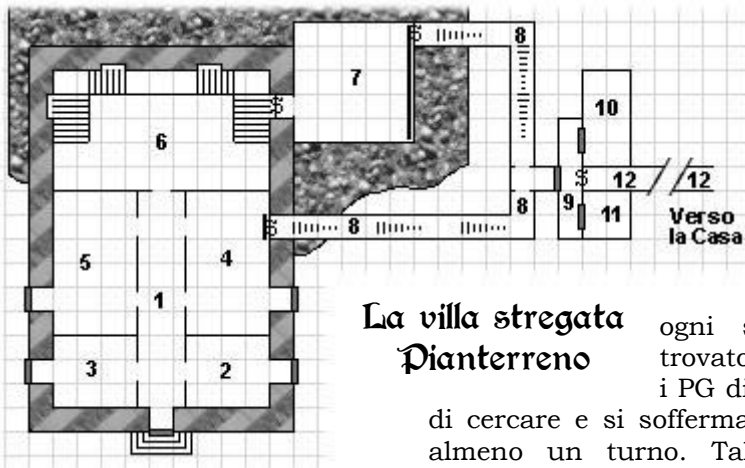
Nota dell'Autore: Durante la prima visita, non fate trovare il fiore ai PG. Se i giocatori, in seguito, vi faranno notare questo ammanco, potete sostenere che il fiore era appoggiato su una mensola, dal quale è caduto proprio in seguito alle loro perlustrazioni.

5) Libreria

La porta che conduce all'esterno è chiusa e sbarrata. Se i PG la vogliono aprire, devono abbatterla, infliggendole un totale di 75 PF.

Le pareti di questa stanza sono coperte di scaffali contenenti una notevole quantità di libri. Ce n'è per tutti i gusti e per tutte le esigenze. In mezzo a tali tomi, alcuni possono essere

particolarmente apprezzati dai nostri PG. Di seguito sono illustrate le caratteristiche di tali volumi, si tenga conto che la probabilità che



La villa stregata Pianterreno

ogni singolo libro venga trovato è applicabile solo se i PG dichiarano l'intenzione di cercare e si soffermano nella libreria per almeno un turno. Tale probabilità è da controllare per ogni PG che compie la ricerca. Tenendo conto che esiste un'unica copia per ogni libro, due PG non potranno trovare lo stesso volume. Ovvio, no?

- *Balliamo Insieme*, scritto in Comune, tempo di lettura un mese, possibilità del 50% di apprendere l'abilità secondaria Ballare, valore 111 MO, percentuale di ritrovamento 15%.
- *Uso delle Corde*, scritto in Comune, tempo di lettura un mese, possibilità del 50% di apprendere l'abilità secondaria Uso delle Corde, valore 270 MO, percentuale di ritrovamento 12%.
- *Tutti Cantanti*, scritto in Comune, tempo di lettura un mese, possibilità del 50% di apprendere l'abilità secondaria Cantare, valore 622 MO, percentuale di ritrovamento 10%.
- *Guida alla Negromanzia*, scritto in Comune, tempo di lettura due mesi,

possibilità del 50% di apprendere le basi della negromanzia, valore 1.451 MO, percentuale di ritrovamento 8%.

- *Calligrafia*, scritto in Comune, tempo di lettura un mese, possibilità del 75% di apprendere l'abilità secondaria Calligrafia, valore 1.742 MO, percentuale di ritrovamento 6%.
- *Ultimi Giorni di Erendhill*, scritto in Elfico, tempo di lettura due mesi, possibilità del 35% di apprendere l'abilità secondaria Storia Elfica, valore 4.240 MO, percentuale di ritrovamento 4%.
- *Esaltazione Mentale*, scritto in una lingua antica a discrezione del DM, tempo di lettura tre mesi, possibilità del 75% di mutare l'allineamento del lettore da Caotico a Legale, valore 12.119 MO, percentuale di ritrovamento 2%.
- *Libro delle Pozioni*, scritto in una lingua antica a discrezione del DM, tempo di lettura un mese, possibilità del 95% di apprendere l'abilità secondaria Alchimia, valore 23.456 MO, percentuale di ritrovamento 1%.

6) La sala delle scale (o dei fenomeni naturali)

Questa stanza presenta i fenomeni che hanno spesso indotto i visitatori a scappare dalla villa in preda al panico. Si presenta come una stanza alta due piani ed ospita due grosse scalinate che partendo dai lati convergono al centro, a metà della sua altezza. Le scale hanno diverse nicchie nelle quali sono alloggiate statue ed armature. Il resto delle pareti è ricoperto da vecchi arazzi laceri, polverosi e sbiaditi.

Elenchiamo ora i fenomeni, più o meno naturali:

- In questa stanza è sempre presente uno strato di 25-30 cm di densa nebbia azzurrognola sul pavimento. Il materiale con cui sono realizzati il pavimento e le pareti della stanza è particolarmente poroso e consente all'umidità presente in una falda acquifera del sottosuolo di manifestarsi sottoforma di vapore.
- La presenza del vapore, degli spifferi e del materiale così poroso, abbassa inoltre sensibilmente la temperatura. I PG proveranno freddo e brividi, specialmente quelli con armature di metallo.
- Gli spifferi provenienti dall'esterno inducono gli arazzi sulle pareti ad ondeggiare in maniera sinistra. In alcuni momenti (sceglia il DM la frequenza), i PG potranno notare un brusco movimento di

un arazzo a caso, seguito da uno spostamento via via più tenue di quelli adiacenti. Il gruppo avrà la sensazione di qualcosa che passa da un arazzo all'altro.

- Rotomol, per sfruttare tali correnti, ha appeso dietro agli arazzi catene e pezzi di metallo che, spinti dal vento, causeranno i rumori ed i cigolii terrificanti che i PG udivano nella stanza **1**.
- Nella camera attigua (stanza **7**) vi è un organo a canne. Rotomol ne ha modificate alcune, accorciandole, allargandone o ostruendone i fori in modo opportuno. Il vento, soffiando attraverso le canne, genera i lamenti che i PG udivano nella stanza **1**.
- Sempre il vento, soffiando attraverso le canne più grosse dell'organo, produce un sub-suono non udibile dalle orecchie umane ma che ha il potere prima di agitare e poi di terrorizzare un individuo, specialmente se già inquietato da una stanza come la presente. Al 2° round di permanenza, i PG dovranno effettuare un TS vs. Raggio della Morte con penalità di -2. Chi lo fallisce, si sentirà piuttosto agitato. Al 4° round di permanenza, i sub-suoni influiranno in maniera più decisa sull'inconscio ed il fallimento di un nuovo TS vs. Paralisi con una penalità di -4, indurrà i PG già agitati a fuggire dalla stanza. Il senso di pericolo e terrore che li attanaglia svanirà uscendo dalla villa. Sarà necessario un test sulla Saggiezza per poter rientrare.

Inoltre, approfittando di una fenditura nella roccia, dall'esterno sono penetrati due pitoni:

Pitoni delle Rocce (2)

CA 6; DV 5* (G); PF 22; THACO 15; #Att 1 morso/1 stritolamento; F 1d4/2d4; TS G3; MV 27 m (9 m); ML 8; In 2; All N; PX 300.

Il primo attacco di un pitone è sempre un morso; se questo va a segno, si avvolge automaticamente intorno alla vittima e la stritola nello stesso round.

La presenza del vapore rende i serpenti invisibili e concede loro un attacco a sorpresa che consiglio al DM di rendere particolarmente... efficace!

Come si può notare, infine, sulla scalinata di destra, celato dietro ad un'armatura, vi è un altro passaggio segreto, che conduce alla stanza **7**.

Il settimo scalino di entrambe le scalinate che conducono alla stanza **7** è stato rotto da Rotomol. Se i PG non lo saltano (lo devono dichiarare), il primo della fila cadrà, subendo 1d6 PF di danni.

7) La sala degli svaghi

Questa sala era utilizzata dal ricco possessore della villa come luogo segreto, evidentemente per trascorrervi dei momenti di solitudine e di relax o forse per celare alla moglie i suoi divertimenti. Vi si trovano infatti un certo numero di oggetti di svago, tra i quali un biliardo, alcune scacchiere, dei tavoli da gioco ed il famoso organo a canne – tuttora funzionante – responsabile del terrore provato dal gruppo nella stanza **6**.

Sul lato Est della stanza vi è un enorme affresco raffigurante scene di ballo, che cela alla vista un nuovo passaggio segreto, che conduce al corridoio nord della stanza **8**. Nel centro della stanza vi è un grosso carillon, alto circa 1,5 m, che rappresenta una ballerina, tuttavia senza il suo tutù. Quest'ultimo, anche se lacerato dal tempo, giace per terra, in un angolo della stanza.

I PG possono scoprire, grazie ad un test sull'Intelligenza con una penalità a scelta del DM, che il la ballerina sul carillon è uguale ad una rappresentata nell'affresco, anche se quest'ultima indossa il suo tutù.

L'unico modo per aprire il passaggio segreto è quello di azionare il carillon, ma solo se la ballerina indossa il suo tutù, anche se ormai logoro e marcescente. Nel caso in cui i PG attivino il carillon senza far prima indossare il tutù alla ballerina, tutti i danzatori dell'arazzo inizieranno a piroettare al ritmo del carillon e, dal round successivo, dall'arazzo verranno scagliate una serie di lame che formeranno una barriera (simile all'omonimo incantesimo

clericale di 6° livello).

Tale barriera – che riempirà la stanza e che permarrà per 12 turni – infligge 7d10 PF di danno per round a chi si trova all'interno del locale. Per i primi due round, vista la lentezza con la quale la barriera si forma, i danni inflitti saranno, rispettivamente, di 1d10 PF e 4d10 PF.

Nota dell'Autore: Se i PG entrano in questa stanza durante la prima visita alla villa, il tutù non sarà presente nella stanza. Se i giocatori, in seguito, vi faranno notare questa differenza, potete sostenere che Rotomol lo aveva portato con sé durante il suo ritorno dal Primo Piano d'Esistenza, per poi riportarlo nella stanza in seguito.

8) Il passaggio segreto

Questo passaggio è ricavato nella roccia e conduce direttamente alla stanza **9**, scavata in profondità del terreno. Le scalinate riportate sulla mappa sono estremamente ripide e scivolose, a causa dell'umidità presente nell'ambiente. Se il gruppo non presta attenzione o non prende provvedimenti, ogni membro ha una probabilità del 15% di cadere, subendo 1d4-1 PF di danno.

Un Nano – o un PG con l'abilità secondaria Ingegneria, Architettura o simile – potrà capire, effettuando con successo un test sull'Intelligenza, che questa zona (così come le stanze **9**, **10**, **11** e **12**) è stata realizzata in un tempo antecedente rispetto alla costruzione della villa stessa.

9) Il corridoio sotterraneo

Questo piccolo, stretto, buio ed umido corridoio è completamente vuoto.

10) Il magazzino

Questa stanza, la cui porta può essere chiusa a chiave dall'interno, contiene derrate alimentari, coperte ed indumenti di dimensione straordinaria. Un'analisi anche superficiale rivelerà che questi oggetti, diversamente a quanto trovato nel resto della villa, sono in ottimo stato di conservazione.

Si tratta infatti di equipaggiamento portato qui da Rotomol, che potrebbe servirgli in caso di permanenza prolungate in questo nascondiglio.



11) La prigione

Questa stanza, la cui porta è massiccia, rinforzata e chiusa da due lucchetti dal lato del corridoio (verso la stanza **9**) contiene uno scheletro, vecchio di molti anni. Si tratta dei resti di un vecchio nemico di Rotomol, che è stato da lui brutalmente assassinato (i segni di colluttazione sono ancora evidenti sulle sue ossa) e qui rinchiuso.

12) Il tunnel segreto

Oltre una finta parete, questo tunnel, buio e ricavato direttamente nella roccia umida e fredda, conduce direttamente alla casa di Rotomol. La lunghezza del tunnel è di circa 800 m. Quando i PG finalmente ci entreranno (cosa che dovrebbe avvenire almeno dalla seconda visita alla villa), si legga la descrizione dell'area **1** della casa di Rotomol.

Secondo Piano

1) Il corridoio sospeso

Questo corridoio, sospeso sopra la stanza **6** del Pianterreno, è quello che collega le scale (la cui sezione nord è ancora rappresentata nella mappa) alle stanze vere e proprie del Secondo Piano.

Le aree tratteggiate indicate ai lati del corridoio rappresentano lo spazio aperto. Esattamente a metà corridoio, Rotomol ha costruito una trappola. Se i PG non la scoprono, il corridoio si aprirà in due (nella direzione delle frecce) e tutti quelli che vi sono sopra cadranno, subendo 2d6 PF di danno. I PG più vicini al centro del corridoio riusciranno a saltare all'ultimo momento sul pavimento del Pianterreno senza subire alcun danno, a patto che effettuino con successo un test sulla Destrezza.

2) Il corridoio superiore

Su questo corridoio si aprono cinque porte, ognuna delle quali conduce in una stanza diversa. Questo corridoio, al pari delle stanze che seguono, non è stato quasi mai visitato nemmeno dallo stesso Rotomol, eccezion fatta per la stanza **5**.

3) La sala familiare

In questa grossa stanza, arredata con divani, caminetto, studio e librerie, si riuniva la famiglia dei proprietari della villa. Sul lato Ovest si apre una finestra, dalla quale si

gode il bel panorama del canyon e della brulla vegetazione.

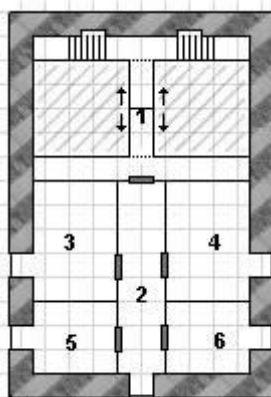
In un doppio fondo della scrivania vi è ancora il tesoro dei proprietari, che consiste in 150 MP, un **anello del controllo delle piante** ed un **pugnale +2, +3 contro i Non Morti**.

4) La stanza dei giochi

In questa stanza ci sono mobili, un caminetto con rete protettiva, delle piccole poltroncine e dei tavolini.

Il pavimento è costellato da balocchi di legno – alcuni dei quali ancora utilizzabili – evidentemente appartenuti ai figli dei proprietari della dimora. Ogni gioco in buone condizioni è valutato fino a 10d10 MO sul mercato. L'ingombro di ogni gioco è pari a 2 mon per ogni MO di valore (ad esempio, se il gioco vale 23 MO, ha un ingombro di 46 mon).

La villa stregata Secondo Piano



5) La camera dei genitori

Nella stanza ci sono un letto, un caminetto ed un piccolo studio. Il pavimento è ricoperto da listelli di legno disposti a lisca di pesce. Appeso sulla parete Sud c'è uno **scudo +2**, sovrastato da due spade incrociate. Tali spade sono collegate, con un filo nascosto all'interno del muro, ad un marchingegno collegato ai due listelli centrali del pavimento.

Se i PG rimuovono le spade, tali listelli scivolano di lato, facendo crollare tutto il pavimento con

tutto quello che vi è sopra, PG compresi, nella stanza sottostante (stanza **3** del Pianterreno), il cui pavimento era costellato di grossi buchi. Ovviamente, anche tali fori fanno parte della trappola e da essi usciranno infatti delle punte acuminate.

Ogni PG che precipita subisce 2d6 PF di danno da caduta e 1d8 PF di danno a causa degli spuntoni.

6) La camera dei figli

Nella stanza ci sono due lettini in vimini, quasi distrutti dal tempo.

Per terra, in mezzo alla polvere penetrata dalla finestra rotta, vi è una bambola di pezza alla quale mancano un occhio ed una gamba.

Al suo interno, ben nascosto nell'ovatta, è celato un anello di platino (valore 450 MP), appartenuto alla madre e da lei ritenuto, per sempre, smarrito.

LA CASA DI ROTOMOL

Nella mappa in fondo alla pagina è rappresentata la casa – piuttosto modesta, a onor del vero – di Rotomol. Si può notare che, in pratica, è composta da tre edifici separati, costruiti non molto distanti dal canyon parallelo a quello della villa stregata. Si noti che anche questa casa, proprio come la villa, ha una parete (quella Sud) a contatto con la parete rocciosa.

Eventi

I PG giungeranno in questa casa dopo aver visitato la villa, ma senza aver scoperto il tunnel che collega i due edifici. Il gruppo noterà facilmente l'abitazione di Rotomol, essendo l'unica costruzione in un discreto raggio. Inoltre, la presenza della voliera (area **2**), con gli stridii ed i gorgheggi dei suoi abitanti servirà sicuramente a richiamare l'attenzione del gruppo.

- Rotomol si presenterà ai PG come un umanoide alto 2,5 metri ed indosserà degli stivali chiusi che non consentiranno ai PG di identificarlo per certo come il ladro dell'Elmo. Viceversa, sarà cordiale ma sulle sue, offrirà da bere ai personaggi e, orgogliosamente, mostrerà loro l'allevamento di Uccelli Stigei, nutrendoli con un paio di lepri vive. Descrivete bene la voracità di tali volatili.
- Se interrogato sulla villa, dirà che ogni tanto sente ululati e suoni agghiaccianti provenire dall'alto della montagna, ma di non esservi mai andato personalmente. Teme la villa e le cose che ci vivono e consiglia anche ai PG di starne alla larga. I suoi avvertimenti saranno però mirati proprio all'opposto, ovvero a farveli tornare. Userà infatti frasi sibilline del tipo: *"Si dice che la villa nasconde tesori inimmaginabili..."*, oppure *"Certo che è pericolosa, anche se delle voci... Ma è meglio non parlarne, nemmeno nominarla"*, o anche *"Nasconde segreti pericolosi. Pericolosi e potenti..."* e cose del genere. Perché, vi chiederete voi?! Perché Rotomol sa bene che la villa è pericolosa e, vedendo nei PG dei potenziali pericoli, è interessato a sbarazzarsene cercando di non immischiarsi direttamente. Se qualcuno dovesse morire nella villa, tanto meglio per lui! Un morto in più è un ficcanaso in meno!

- Se interrogato sulla quantità di carta e libri sparsi nell'appartamento, dirà che sono tutti trattati e volumi relativi all'allevamento di razze animali più o meno pericolose.
- Tuttavia, ogni PG ha 1d4+5% di probabilità di intravedere il titolo di un volume: "Divinità e Demoni". Con un test sulla Saggezza, tale PG potrà intuire che Rotomol sta mentendo. Se interrogato al riguardo, lo sciamano si giustificherà dicendo che quel libro contiene dei riferimenti importanti.
- Inoltre Rotomol sarà interessato ai PG e gli porrà domande relative alla loro professione e provenienza, sul perché sono lì e soprattutto come mai sono così interessati alla villa. Vorrà capire come hanno fatto a giungere fino al suo Piano di Esistenza, tenendo conto che è ignaro di aver lasciato così tante impronte, che crede di aver ucciso il Barone e che pensa che il portale non sia ormai più aperto. Lo sciamano considera tutto quello che si intromette tra lui ed il suo tentativo di salvare il mondo un intralcio. Non tanto per il mondo, quanto per la sua nuova prova alla conquista dell'Immortalità.

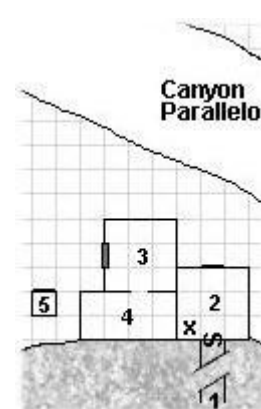
Descrizione della Casa

1) Il tunnel segreto

Questo è lo stesso tunnel, buio e ricavato direttamente nella roccia umida e fredda, che conduce direttamente alla stanza **12** della villa stregata. La lunghezza del tunnel è di circa 800 m.

Quando i PG giungono vicino alla porta segreta che lo collega all'area **2**, vedranno

La casa di Rotomol



filtrare della luce (anche di notte, sarà quella lunare), in quanto Rotomol ha lasciato parzialmente aperto il passaggio.

Se volete, potete fare incontrare al gruppo qualche Uccello Stigeo, intrufolatosi per sbaglio nell'apertura del passaggio segreto. All'inizio, complici il buio e le ombre, i PG li potranno scambiare per innocui pipistrelli.

2) La voliera letale

In questa gabbia, Rotomol alleva i suoi temibili Uccelli Stigei.

Uccelli Stigei (16)

CA 7; DV 1* (P); PF 7; THACO 19; #Att 1; F 1d3; TS G2; MV 9 m (3 m), 54 m (18) volando; ML 9; In 1; AS bonus di +2 al TpC del primo attacco se sono in volo; All N; PX 13.

Quando l'attacco va a segno, l'Uccello Stigeo rimane con il becco conficcato nella vittima e continua a succhiarne sangue automaticamente, al ritmo di 1d3 PF per round.

Nota dell'Autore: Il DM deve modificare il numero di Uccelli Stigei presenti nella voliera in base alle effettive condizioni dei PG. Un incontro con questi killer potrebbe risultare infatti letale anche per un gruppo di abili combattenti.

Nell'angolo contrassegnato con una "X" sulla mappa, Rotomol ha scavato una buca in cui ha nascosto i suoi averi, ritenendo – a ragione – che le sue creature fossero un buon deterrente contro i ladri e degli ottimi guardiani.

Se i PG scavano, trovano una sacca contenente i seguenti oggetti:

- Alcune scaglie di Drago di colore a discrezione del DM (ingombro 1.200 mon, valore 700 MO). Tali scaglie possono essere utilizzate per realizzare un'armatura protettiva equivalente ad una corazza a bande (CA 4), ma dello stesso ingombro di una corazza di cuoio (200 mon). L'armatura protegge chi la indossa dai danni basati sullo stesso elemento soffiato dal Drago da cui provengono le scaglie, dimezzando il danno subito da quella fonte. Ad esempio, se il DM decide che si tratta di scaglie di Drago Rosso, l'armatura dimezza il danno subito dal fuoco, mentre se si tratta di scaglie di Drago Nero ad essere dimezzato è il danno da acido. Le percentuali per la corretta realizzazione dell'armatura oscillano tra il 60-90%, il costo per la manifattura è tra i 100-300 MO ed il tempo di lavorazione deve essere almeno di quattro settimane. Ovviamente, il lavoro va effettuato da un PNG competente, ed il DM potrebbe decidere che non ce ne

siano molti in grado di lavorare le scaglie di Drago.

- Un tappeto malandato (ingombro 300 mon, valore 25 MO).
- Un medaglione d'oro a forma di quadrifoglio, estremamente rovinato (ingombro 10 mon, valore 1.250 MO).
- Una **pozione di forza dei giganti**.
- Due **pozioni di extra-guarigione** (ognuna cura 2d6+2 PF).
- L'**Elmo del Drago**.

3) La zona giorno

Questa stanza è ammobiliata con una stufa a legna, una poltrona, un tavolo e diversi scaffali. Il mobilio è di basso costo ed ingombro di fogli, libri e pergamene. Questo è il luogo dove Rotomol compie i suoi studi e dove i PG lo incontreranno durante la loro visita.

4) La zona notte

In questa stanza vi sono un letto, un armadio e poco altro.

5) La turca

Questo è il servizio igienico, ovviamente all'esterno. Non vi è nulla di interessante.



Rotomol

Rotomol è uno sciamano mezzo-gigante di allineamento Caotico, il cui livello di esperienza è poco più alto della somma dei livelli dei PG e comunque compreso tra l'8° ed il 12°. Prestate comunque attenzione a tararne la potenza in base alla condizione generale del gruppo. Inoltre, al momento dell'incontro, Rotomol non dovrebbe conoscere alcun incantesimo di 5° livello.

Esteticamente, Rotomol è un omone grande e grosso, con capelli, barba e baffi folti ed ispidi ma curati alla moda vichinga. Ha due profondi occhi azzurri, intelligenti e penetranti.

Nota dell'Autore: Le statistiche fornite di seguito devono essere alterate dal DM per bilanciare l'incontro in base all'effettiva potenza del gruppo di personaggi.

Rotomol, Sciamano Mezzo-Gigante

CA 2 (corazza di piastre, scudo, penalità Ds); DV 9d6+18+9+18** (G); PF 77; THAC0 8 in mischia e 12 a distanza; #Att 1; F 1d6+5 (mazzafrusto +2 e bonus Fr) o incantesimo; MV 36 m (12 m); Fr 18, In 13, Sg 15, Ds 7, Co 16, Ca 7; All C; PX 2.300.

Equipaggiamento: **anello della velocità**; **bastone del comando** (2d4 cariche rimaste); corazza di piastre; **mazzafrusto +2**; scudo; **stivali elfici**.

Incantesimi (3/3/3/2):

- I livello: *Cura ferite leggere, Protezione dal bene, Terrore.*
- II livello: *Benedizione, Blocca persona, Silenzio nel raggio di 5 m.*
- III livello: *Tenebre perenni, Infliggi malattie, Infliggi maledizioni.*
- IV livello: *Animazione dei morti, Creaveleni.*

Tattiche di battaglia

Prima del combattimento, Rotomol lancerà su sé stesso gli incantesimi *Benedizione* e *Protezione dal bene*, quindi tenterà di lanciare *Silenzio* sul lanciatore di incantesimi più potente del gruppo.

Cercherà poi di lanciare il *Blocca persona* su un combattente ed ucciderlo (a quel punto è sufficiente un solo colpo), per poi riportarlo in "vita" con una *Animazione dei morti*.

Se il *Blocca persona* fallisce, utilizzerà il **bastone del comando**.

Si consideri inoltre che l'**anello della velocità** gli consentirà per un intero turno (pari a 10 round) di muoversi ed attaccare (ma non di lanciare incantesimi) al doppio della velocità normalmente consentita.

Il DM è libero di assegnare a Rotomol gli incantesimi che preferisce, includendo però anche quelli già menzionati in precedenza.

Epilogo

Dopo aver recuperato l'Elmo (e gli altri oggetti, naturalmente), i PG potranno tornare a Ferborea sempre attraverso il portale, contattare il Barone che, anche se non è ancora completamente lucido, nel frattempo è stato rimesso in piedi dai chierici locali.

Il gruppo può finalmente portare l'Elmo al vecchio mago Amarkan, che pagherà loro le 200 MO convenute.

APPENDICE I – NUOVI MOSTRI

Glomus*

Classe d'Armatura:	0
Dadi Vita:	1-10 (P o M)
Movimento:	27 m (9 m) volando
Attacchi:	1
Ferite:	1d4 per ogni DV
N° di mostri:	1d6 (0)
Tiro Salvezza:	G di livello pari ai DV
Morale:	12
Tipo di tesori:	Nessuno
Intelligenza:	11
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	A seconda dei DV:
	1 DV = 13
	2 DV = 25
	3 DV = 50
	4 DV = 125
	5 DV = 200
	6 DV = 500
	7 DV = 850
	8 DV = 1.200
	9 DV = 1.600
	10 DV = 1.750

Tipo di mostro: Mostro (Molto Raro)

Sembra una normale formazione cristallina di dimensioni variabili, tenuta insieme da una forza pseudo-magnetica, che gli conferisce una forma sferica (del diametro di 30 cm per ogni DV).

Nonostante questo aspetto ordinario, il Glomus è però in grado di volare, anche attraverso la roccia.

Dalla sua superficie si protendono vari cristalli appuntiti, con angolazioni diverse. Questo implica che il Glomus non ha fronte né retro e non subisce quindi attacchi alle spalle.

Se impegnato in combattimento, vola verso un nemico, infliggendogli 1d4 PF di danno per ogni DV.

Inoltre, può essere colpito solo con armi magiche con un bonus di +2 o superiore. Le armi normali vengono "semplicemente" distrutte al contatto.

Data la sua peculiare natura, il Glomus subisce doppio danno dalle armi contundenti che sono in grado di danneggiarlo (quindi che siano magiche con almeno un bonus di +2).

Se viene ridotto a 0 PF, la forza che lo lega si disperde, causando una violenta esplosione dei singoli cristalli, che vengono scagliati fino a 6 m di distanza ed infliggono a tutte le creature in questa zona 1d4 PF di danno per ogni DV del Glomus. Questo danno può essere dimezzato effettuando con successo un TS vs. Soffio del Drago dimezza tali danni. La distruzione del Glomus è però solo apparente perché, dopo appena un'ora, i cristalli tendono a riunirsi e completano l'operazione in un numero di giorni pari ai DV originari del mostro.

Per eliminare definitivamente un Glomus, occorre infliggergli un danno complessivo pari al doppio dei suoi PF. Soltanto in questo modo i cristalli che lo compongono non potranno riunirsi, in quando risultano completamente frantumati.



APPENDICE II – NUOVI OGGETTI MAGICI

Spada di mercurio

La lama di questa spada sembra d'argento, ma al tatto ci si accorge che, pur essendo compatta, è in realtà formata da metallo liquido.

L'arma equivale ad una spada magica +2, ma se il risultato del dado del TpC è un 20 (naturale non modificato), la spada penetra profondamente nel corpo della vittima e ne dilata la ferita, straziandola ed infliggendo quindi doppio danno.

Statistiche di gioco:

Danno base:	1d8
Gittata:	–
Costo:	7.500 MO
Peso:	60 mon
Dimensione:	Media



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:

Adam Beckett

<http://elfwood.lysator.liu.se/art/b/e/beckett2/beckett2.html>

Illustrazioni nel testo:

Kevin Lau (pagg. 14, 22, 25, 28)

Stefano “Abi” Olivieri

<http://elfwood.lysator.liu.se/loth/k/e/kevin/kevin.html>

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

#CHA13 – 1ª Edizione – Dicembre 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.

I testi e le immagini sono copyright dei rispettivi Autori e sono utilizzati 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 al Chimerae Hobby Group.

Il presente manuale 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 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, in quanto si tratta di una produzione amatoriale senza fini di lucro.

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

www.chimerae.it

Aiotto... Aiotto

Stefano "Abi" Olivieri

La quarta avventura della campagna "DEMONI"

Questo è il quarto modulo di una campagna divisa in otto avventure complete, giocabili singolarmente o come una coinvolgente storia unitaria. Il vecchio Amarkan ha un nuovo incarico per voi, quello di recuperare un elmo presso un nobile Barone che vive in una sperduta città sulle Altan Tepes. Il lungo viaggio fino alla vostra meta, la favolosa città di Ferborea, è stato duro e faticoso, ma la visita alla città incantata vi ripaga di tutte le fatiche. La magocrazia che governa la città ha trovato soluzioni prodigiose che rendono Ferborea un luogo unico e straordinario. Ma alla villa del Barone qualcosa è andato storto ed il vostro compito, dopo aver soccorso il nobile in punto di morte, sarà quello di indagare. Riuscirete a recuperare l'elmo e ad assicurare alla giustizia il ladro, oppure verrete inghiottiti dai tenebrosi segreti della città incantata di Ferborea? Scopritelo nel quarto, avvincente capitolo della campagna "DEMONI"!



CHIMERA E