

LA SPADA DI GRARTZ

DI GIANMATTEO TONCI



CHIMERAE

DUNGEONS & DRAGONS

Modulo di avventura – livello Base

LA SPADA DI GRARTZ

Autore:

Gianmatteo Tonci

Illustrazione di copertina:

Themis Polydoros

Illustrazioni nel testo:

Charles-Emmanuel Ouellette

Chelsea Phaneuf

Daoel

Hannah Fraser

Jay Javier

Laura Fazio

Max Bertuzzi

Ville V. Vuorinen

Mappe:

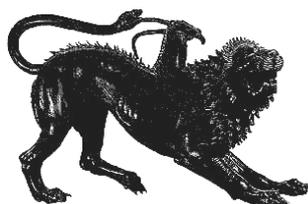
Gianmatteo Tonci

DUNGEONS & DRAGONS® e **D&D**®

sono marchi registrati di proprietà della *TSR Inc.*, una divisione della *Wizards of the Coast 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.

© 2004 Chimerae Hobby Group



CHIMERA E

chimeraehobbygroup@yahoo.it

SOMMARIO

Introduzione	3
La Vallata di Stornheim	7
Iniziare la ricerca	13
Il tumulo sepolcrale di Wulfius	18
La fortezza di Veleskant	21
Il monastero di Rookbird	33
Le caverne di Faglia Profonda	44
Concludere l'avventura	54
Personaggi pronti per l'uso	55
Elenco delle abbreviazioni usate	57
Gli autori	58

MAPPE

La Vallata di Stornheim (mappa per il DM)	8
La Vallata di Stornheim (mappa per i giocatori)	13
Annotazioni sulla Vallata (mappa per i giocatori)	14
Il tumulo sepolcrale di Wulfius Grartz	19
La fortezza di Veleskant – piano terra	22
La fortezza di Veleskant – piano superiore	26
La fortezza di Veleskant – sotterranei	29
Il monastero di Rookbird – piano principale	35
Il monastero di Rookbird – catacombe	41
Le caverne di Faglia Profonda	45

A nonna Wanda e nonno Bruno

INTRODUZIONE

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 lo leggessero in anteprima. 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.

Prefazione

“La Spada di Grartz” è un'avventura D&D per 5-7 avventurieri di livello 1-3, con una media di 12 livelli di esperienza.

Il DM può collocare la Vallata di Stornheim, dove l'intera avventura è ambientata, in qualunque zona ritenga opportuna per la propria campagna di gioco. All'interno del Mondo Conosciuto di Mystara, i luoghi più adatti sono il Granducato di Karameikos e le terre circostanti. Il DM può facilmente adattare questa avventura ad una qualsiasi altra campagna fantasy, semplicemente cambiando i nomi delle principali località.

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

Informazioni generali

Nel corso di questa avventura, ambientata nelle terre di confine che circondano la Vallata di Stornheim, i personaggi hanno il compito di recuperare la leggendaria Spada di Grartz, un tempo appartenuta al valoroso condottiero Wulfius Grartz. Egli guidò, in tempi ormai remoti, le popolazioni umane della Valle contro le orde tribali di goblin ed hobgoblin che volevano invaderne i territori e sterminarli.

Furono anni cupi, densi di guerre e sofferenze, al termine dei quali però gli eserciti di Grartz riuscirono, dopo

innumerevoli battaglie in campo aperto e guerriglia, a ricacciare indietro le aggressive tribù umanoidi e a dare finalmente la pace ai villaggi umani ed a tutta la Valle.

Sfortunatamente, Wulfius fu colpito a morte nella battaglia decisiva, trafitto dalla lama del grosso e malvagio re hobgoblin, e tutti i tentativi dei guaritori di salvargli la vita si rivelarono vani. Il grande condottiero venne sepolto in un tumulo sul luogo del suo ultimo combattimento, assieme alla sua spada ed a tutto il suo equipaggiamento di guerra, come si addice ad un valoroso del suo rango.

L'erba tornò a crescere sulla terra macchiata di sangue, e per lunghi anni i fiori selvatici ed il sibilo del vento furono i soli custodi dell'ultima dimora terrena di Grartz. Innumerevoli lacrime vennero versate per lui, assai più numerose delle gocce di pioggia autunnale che bagnavano il suo solitario tumulo, nella parte più nord-orientale della Vallata di Stornheim. Le imprese ed il coraggio di Wulfius non furono dimenticate dai suoi conterranei, che gli dovevano la libertà e la vita.

Così, quando finalmente la Valle tornò a prosperare, venne deciso che le spoglie del valoroso Wulfius dovessero riposare in un mausoleo di marmo e bronzo, appositamente costruito nel cimitero della cittadina di Stornheim con l'apporto finanziario di tutta la comunità. Quando infine tutto fu pronto, una spedizione venne inviata al tumulo per recuperare il corpo di Grartz e trasferirlo nella tomba eretta per lui. Ma una brutta sorpresa attendeva gli ignari abitanti di Stornheim: essi trovarono infatti il tumulo violato e vuoto, spogliato sia del corpo di Wulfius che di tutti i suoi averi lasciati a giacere assieme a lui nella fredda oscurità.

Ciò che gli zelanti cittadini non potevano sapere era che gli hobgoblin della tribù dei Denti Gialli, una delle più luttuosamente colpite dalla guerra, avevano deciso di vendicare i loro innumerevoli caduti in battaglia. Dopo qualche tempo, assicuratisi che il tumulo non era sorvegliato, alcuni dei maschi più grossi e coraggiosi si spinsero nella tetra sala dove giaceva il corpo di Grartz, e consumarono la loro rivalsa.

Il cadavere di Wulfius venne fatto a pezzi e poi bruciato, e le ceneri furono poi calpestate e maledette, cosicché nessuno fosse mai in grado di resuscitare il guerriero dalla morte. La sua armatura e lo scudo erano talmente

LA SPADA DI GRARTZ

malridotti, dopo la furiosa battaglia in cui Grartz aveva perso la vita, che gli hobgoblin non si presero nemmeno la briga di portarle con loro e li gettarono in un dirupo poco distante, dove rimasero finchè alla fine il tempo e gli agenti atmosferici non li trasformarono in ruggine. Ma i predoni hobgoblin trovarono nella fredda umidità del sepolcro un grande tesoro, la spada incantata di Grartz. Appartenuta per generazioni alla sua famiglia, l'arma non poteva però venire brandita impunemente dai seguaci del male. Infatti, dolorose scosse elettriche ne percorrono la lama e l'impugnatura quando una creatura maligna anche solo la sfiora. Così gli hobgoblin, spaventati dal potere latente dell'arma che sembrava ancora combatterli, persino dopo la morte del suo antico padrone e nonostante fossero trascorsi anni dalla fine della guerra, la gettarono in un sacco maleodorante e se la trascinarono dietro fino alle profonde caverne ove dimoravano i superstiti della loro tribù. Vennero accolti con grandi onori ed una grande festa venne celebrata per la vendetta compiuta contro Grartz, la

cui spada venne letteralmente fatta a pezzi. Protetti dalla magia degli sciamani del clan, i più abili fabbri hobgoblin smantellarono l'arma in quattro parti: lama, elsa ed impugnatura, da cui estrassero la gemma che vi era incastonata. Le quattro parti erano ormai inoffensive, e vennero distribuite tra i membri del clan che avevano partecipato al raid nel tumulto. Solo la gemma finì nel tesoro della tribù, quale parziale risarcimento alle tante perdite subite in guerra dai Denti Gialli.

Ma il fato era ancora in agguato. Qualche tempo dopo, la tana del clan dei Denti Gialli venne infatti attaccata e raziata da un gruppo di avventurieri in cerca di fortuna. La tribù, già decimata dalla guerra nella Valle, fu facilmente sopraffatta. Quasi tutti gli hobgoblin vennero uccisi quel giorno, tranne alcuni che riuscirono a fuggire per stretti passaggi segreti, noti solo a pochi, che si spingevano fin nel cuore delle montagne, nei luoghi profondi dove nessuno osava avventurarsi.

Al termine della razzia, gli avventurieri si divisero il bottino e, così facendo, separarono per sempre le varie parti della spada.

La lama, che uno degli hobgoblin aveva innestato su un rozzo manico di osso legandola con dello spago, venne presa da un cavaliere che aveva

intenzione di ricavarne un'arma degna di tale nome. La buona fattura del metallo non era passata inosservata al suo occhio esperto, e così la tenne con sé e la portò nel proprio castello sulle colline a nord.



L'elsa e l'impugnatura, che apparivano comunque preziose per i materiali di cui erano intarsiate, furono consegnate ai chierici che seguivano la compagnia, come offerte a Skardos, dio della guerra e della battaglia, assieme a numerosi altri oggetti preziosi. Fu così che vennero portate fino al monastero di Rookbird, sugli inaccessibili altopiani occidentali.

Infine, la gemma venne portata via dai superstiti degli hobgoblin. I pochi che riuscirono a fuggire salvarono le loro vite e, col tempo, tornarono alle loro caverne. Qui ricostituirono la tribù e, sebbene i Denti Gialli non riuscirono più a ritornare potenti come in passato, sopravvissero agli anni ed alle avversità, fino ai giorni in cui questa avventura è ambientata.

Il ritorno in città degli emissari inviati a recuperare il corpo del loro amato liberatore venne accolto con disperazione, ma nessuno riuscì a trovare una soluzione efficace. Col passare del tempo, il mausoleo nel cimitero di Stornheim venne chiuso e al suo interno, dentro al grande sarcofago di pietra, riposano solo polvere e nulla, avvolti nella soffocante oscurità e cullati dalla glaciale monotonia del silenzio.

Così come l'oblio cadde su Wulfius Grartz e sulla sua spada fatata, anche il suo nome, col passare del tempo, venne dimenticato. Le sue gesta, cantate con orgoglio ed enfasi dai menestrelli, sono diventate solo storie per bambini da raccontare davanti al fuoco nelle serate invernali ammantate di neve. Pochi sono coloro che ricordano la verità sul coraggio e sulle gesta del valoroso che tanti anni prima riconquistò la pace e la libertà per la Vallata di Stornheim, pagando il prezzo dei suoi ideali con la morte e l'oblio.

Entrano in scena i PG

Anche se tutti (o quasi) hanno dimenticato Wulfius e le sue gesta, pure la sua casata è sopravvissuta. Uno degli ultimi eredi della casata dei Grartz è Raggart Brentwood, un lontano discendente del condottiero, un cui avo era nientemeno che uno dei figli della sorella di Wulfius. Raggart è un nobile ed uno studioso, che ha speso quasi tutta la fortuna di famiglia nelle ricerche sul suo glorioso parente. Essendo ormai in età matura e solo al mondo, Brentwood ha un solo desiderio da realizzare, quello di riuscire a ritrovare la spada del suo antenato per ridare nuovo lustro e credibilità alla sua figura che il suo stesso popolo sta dimenticando.

Nel corso degli ultimi anni Raggart ha assoldato maghi ed avventurieri per scoprire cosa avvenne veramente nel tumulto dove era stato sepolto Grartz. L'uomo è giunto persino a consultare alcuni saggi ed oracoli, ed ha inviato emissari o visitato di persona molti degli studiosi di storia antica più rinomati e molte delle biblioteche più fornite delle zone circostanti, ed infine ha visto premiati i suoi sforzi – ha infatti scoperto, tramite i resoconti del tempo e con il cospicuo aiuto della magia, tutto ciò che accadde dall'ingresso dei razziatori hobgoblin nel tumulto fino alla distruzione della loro tribù ed alla successiva spartizione della spada. Ora Brentwood è a conoscenza dell'esatta ubicazione di tutte e quattro le parti dell'arma smembrata ed è in cerca di qualcuno in grado di recuperarle.

Il DM dovrebbe far contattare direttamente i PG da Raggart, che spiegherà loro che ha da affidargli una missione "limitatamente pericolosa e discretamente redditizia". L'uomo rivela le sue intenzioni senza nascondere nulla ai PG, cercando di conquistarne la fiducia con onestà e lealtà. Il prezzo non è un problema (si consiglia al DM di stabilire una cifra accettabile dal gruppo senza mercanteggiare troppo) per il facoltoso nobile, che sarà interessato soprattutto all'affidabilità dei PG sotto tutti i punti di vista, sia quello della correttezza che quello della competenza.

Quando finalmente le parti vengono ad un accordo, Raggart inviterà i PG a cena presso la propria magione e nel corso della serata gli spiegherà il loro incarico, quello appunto di recuperare la Spada di Grartz e riportargliene tutti e quattro i frammenti.

A tal fine racconterà ai PG la storia di Wulfius e delle sue gesta, enfatizzandone il coraggio ed il valore, fino a giungere all'evento della battaglia decisiva e dell'estremo sacrificio del condottiero. Quindi spiegherà gli eventi successivi: la costruzione del mausoleo, la razzia degli hobgoblin, lo sterminio della tribù e la separazione delle parti della spada. Non tralascierà di mettere al corrente i PG del come sia venuto a conoscenza della verità ed avanzerà quindi la sua richiesta di voler tornare in possesso del cimelio di famiglia.

L'unico punto su cui Raggart tace è quello sul come riunire la spada una volta che tutti i pezzi siano stati recuperati. Infatti solo lui, grazie agli studi compiuti, è in grado di ricostruire correttamente la spada, con l'aiuto di un incantesimo appositamente creato a tale scopo da un potente stregone.

LA SPADA DI GRARTZ

Raggart è in grado di fornire ai PG cavalcature ed equipaggiamento per il viaggio, provviste comprese, ma insiste sulla segretezza della missione e sul non voler ricorrere a mercenari o estranei al gruppo, per paura che qualcuno di questi possa sottrargli la spada o una parte di essa. L'uomo fornisce inoltre al gruppo una mappa della Valle, con alcune indicazioni riguardanti i luoghi che dovranno esplorare per recuperare tutti i frammenti dell'arma.

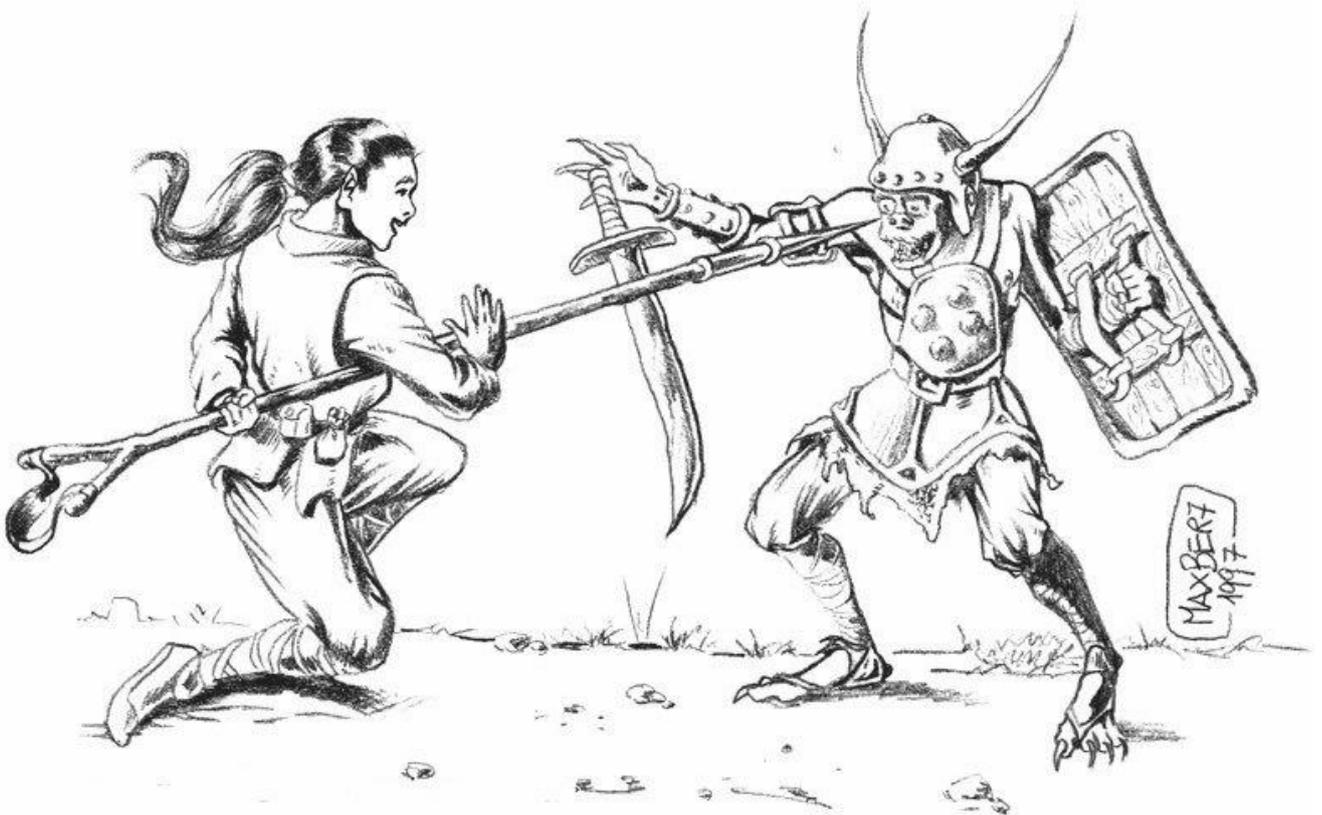
La Spada di Grartz

L'oggetto della ricerca è una potente arma magica appartenuta da sempre alla casata dei Grartz, uno strumento di lotta contro le forze malvagie. Si tratta di una spada lunga magnificamente forgiata in acciaio resistentissimo, sulla cui lama sono presenti intarsi in argento. L'elsa e l'impugnatura sono di ferro meteorico nero con intarsi dorati e d'argento, e sull'elsa è incastonata una pietra preziosa simile ad un diamante dalle molte sfaccettature, di una trasparenza così limpida che sembra scomporre la luce che la attraversa in mille colori differenti.

Si tratta di una *Spada +4*, che causa doppio danno alle creature Caotiche ed ai non morti. Inoltre, se viene pronunciata la parola "Luce" ha gli effetti dell'incantesimo clericale *Luce magica* fino a che viene tenuta in mano e non è riposta nel fodero. In più la spada è capace di lanciare i seguenti incantesimi, ognuno una volta per giorno: *Protezione dal male*, *Protezione dai proiettili normali* e *Cura ferite critiche*. Se chi la impugna è almeno del 29° livello ed ha una Saggiezza di 14 o più, può lanciare una volta alla settimana l'incantesimo *Distruzione del male*.

I pieni poteri della Spada possono essere utilizzati soltanto da un Paladino di almeno 21° livello, altrimenti l'arma sarà "soltanto" una *spada +3* nelle mani di un Paladino (di livello 20° o inferiore), una *spada +2* nelle mani di un personaggio di allineamento Legale ed una *spada +1* nelle mani di un personaggio di allineamento Neutrale.

Le creature di allineamento Caotico che toccano l'arma subiscono 2d6 punti di danno per ogni round, a causa delle scosse elettriche che si sprigionano dagli intarsi d'oro e di argento di cui la spada è ricoperta.



LA VALLATA DI STORNHEIM

La Valle, come viene semplicemente chiamata dai suoi abitanti, è un territorio rurale ma civilizzato ed abbastanza tranquillo. Ci sono diversi villaggi sparsi lungo tutta la sua estensione ed è attraversata per intero dal Fiume d'Argento e dai suoi affluenti. Le montagne che la circondano sono alte ed inaccessibili e rappresentano un'ottima difesa naturale contro gli aggressori. Richiedono infatti molto sforzo per essere valicate da un esercito, anche se ovviamente un numero relativamente esiguo di invasori abituati alle montagne (come ad esempio gli hobgoblin) potrebbero superarle con poche difficoltà. L'economia della regione si basa sull'agricoltura e sull'allevamento, entrambi molto fiorenti. Lungo il fiume viene praticata la pesca, ma in maniera limitata al fabbisogno dei singoli villaggi, mentre più cospicui sono gli introiti derivati dalla tessitura e dalla realizzazione di stoffe, che vengono tinte in colori vivaci grazie ai colori naturali che si trovano in abbondanza nella Valle.

La zona più settentrionale della Valle è pressoché disabitata ed è quella dove si combatterono la gran parte delle battaglie per l'indipendenza dagli invasori hobgoblin. Dai passi tra queste montagne si accede alle zone dove sono conservati i pezzi della Spada di Grartz.

Oggi la Valle è un luogo pacifico e fiorente, quasi autosufficiente ed ignorata dalla maggior parte di coloro che vivono all'esterno. I forestieri non sono visti di buon occhio, anche se talvolta vengono accompagnati lungo il fiume dai barcaioli dei villaggi. Le zone settentrionali sono universalmente considerate selvagge e nessuno vi mette piede, eccetto i pochi cacciatori che di tanto in tanto vi si spingono alla ricerca di prede, che sono ricche in quella zona.

La casata dei Grartz e la loro storia, così come quella delle invasioni hobgoblin, è stata dimenticata dalla gran parte degli abitanti e

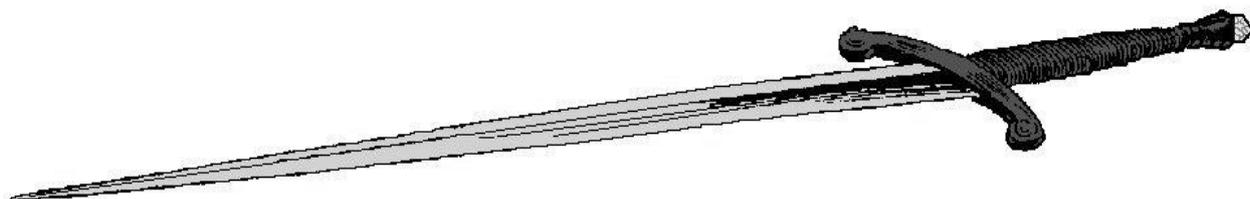
viene considerata dai più una lontana leggenda sbiadita dallo scorrere del tempo. Se i PG porteranno a termine con successo l'avventura, la polvere dei secoli verrà finalmente rimossa dal glorioso nome di questa famiglia e le sue gesta saranno ancora una volta ricordate in tutta la loro grandezza. L'unico a possedere ancora una vestigia dei Grartz è proprio Raggart Brentwood, che ne conserva una cresta araldica che raffigura lo stemma della casata Grartz: tre lune dorate sovrapposte in campo nero ed un fuoco scarlatto in campo bianco.



Esplorare la Valle

Alla pagina seguente è riportata una mappa della Vallata di Grartz. Il DM deve servirsene come base per le esplorazioni dei PG, dato che in essa sono riportate tutte le zone descritte nell'avventura, comprese quelle in cui si trovano le quattro parti della spada. I PG dovranno invece fare riferimento alla mappa che gli verrà consegnata da Raggart (anch'essa riportata più avanti).

Nella mappa per il DM illustrata in questa pagina è raffigurato tutto il territorio della Valle. Le grandi montagne che la circondano sono state delineate, il Fiume d'Argento ed i suoi affluenti sono chiaramente elencati, così come le principali cittadine ed i luoghi di incontro. Infine, le strade praticabili sono segnate scrupolosamente.



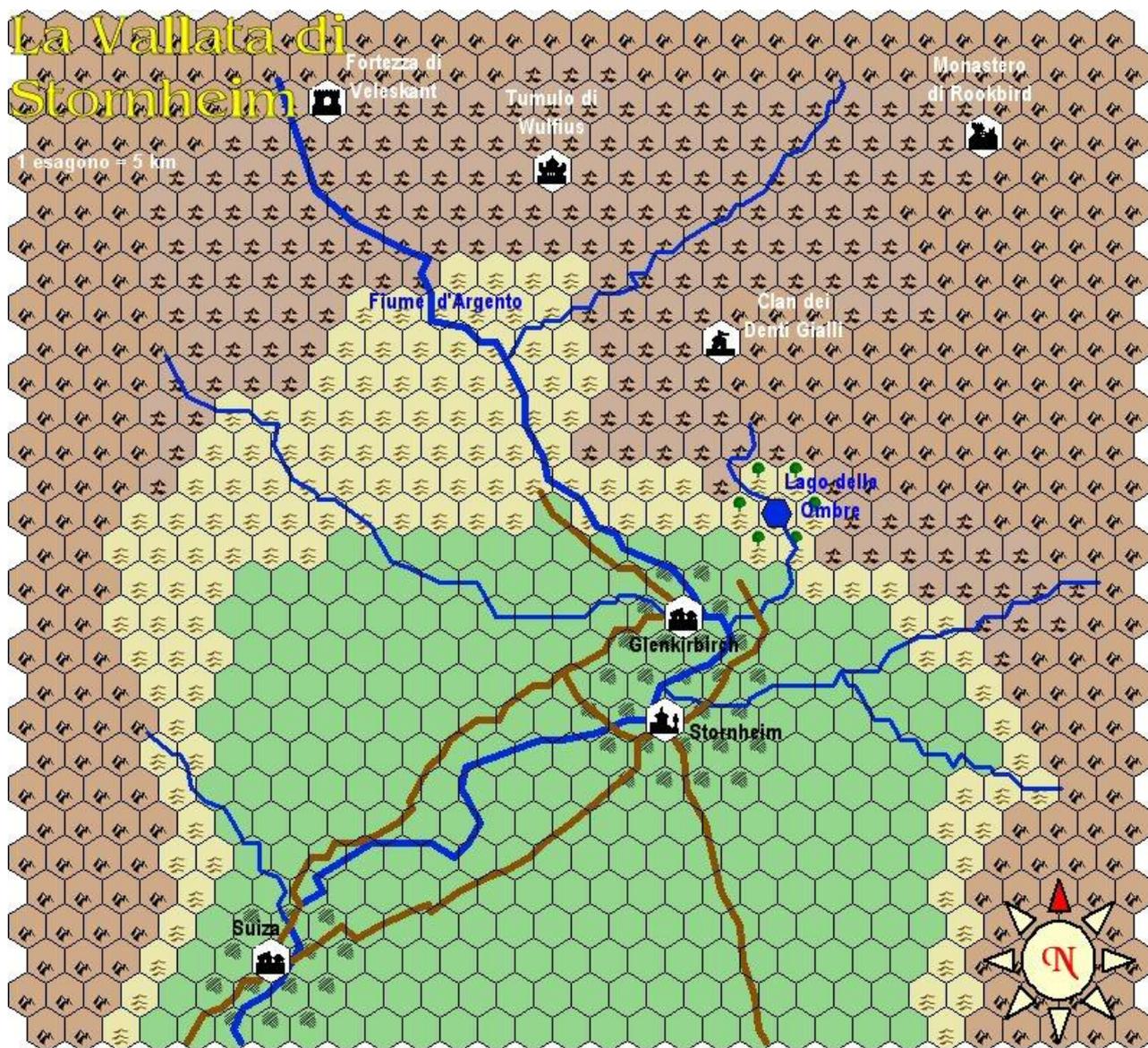
LA SPADA DI GRARTZ

Per la scala, il DM consideri che ogni esagono equivale a cinque chilometri, così da poter calcolare facilmente le distanze tra le varie località.

Nel seguito sono descritti i principali luoghi di incontro che i personaggi possono decidere di visitare nel corso dell'avventura. Tutto il territorio è pianeggiante e verde. Nelle zone più meridionali, all'incirca fino all'altezza di Glenkirbirch, le campagne sono verdeggianti e ben curate, fitte di campi rigogliosi e pascoli prosperosi, mentre più a nord il terreno comincia ad essere incolto ed abbandonato.

Vicino alle montagne che circondano la valle il territorio diviene brullo e collinoso e non vi è alcun segno di attività umana. Le strade sono ben tenute, in terra battuta o persino lastricate in pietra (specie vicino ai villaggi), ed attraversano i fiumi su solidi ponti di pietra, semplici ma ben costruiti.

Dirigendosi verso nord i sentieri diventano meno marcati e battuti, fino a scomparire del tutto nel nulla, segno inequivocabile che un tempo si spingevano ancora più a settentrione, ma che in quella direzione sono stati abbandonati da tempo. Il Fiume d'Argento scorre verso l'esterno della Valle ed è quindi navigabile solo verso sud, questo impedisce ai PG di utilizzarlo come via di trasporto, anche se resta il maggior elemento geografico di riferimento dell'intero territorio. In un piccolo bassopiano rigoglioso, uno dei suoi affluenti dà vita al Lago delle Ombre, così chiamato perché è circondato da grandi ed antichi alberi che ne oscurano le acque dalla luce del sole. Il lago è placido, poco profondo e sfocia nuovamente in un torrente che alimenta quindi il Fiume d'Argento. Il traffico lungo le strade è scarso ed ancora meno frequentemente capita di incontrare imbarcazioni sul fiume.



LA SPADA DI GRARTZ

Per determinare se i PG si imbattono in un incontro errante, il DM deve tirare 1d6 all'inizio della giornata: se il risultato è 6 allora un incontro avrà luogo in quel giorno, nel momento e nella situazione ritenuta più

adatta dal DM. I possibili incontri sono elencati di seguito, in due tabelle a seconda della zona della Valle in cui i PG si stanno muovendo.

Territorio meridionale			Risultato d8	Territorio settentrionale		
Incontro	Numero	Reazioni*		Incontro	Numero	Reazioni*
Paesano	1 - 6	Amichevole	1	Cacciatore	1	Neutrale
Cacciatore	1 - 3	Amichevole	2	Vespe Giganti	3 - 18	Casuale
Paesano	1 - 8	Amichevole	3	Hobgoblin	2 - 12	Ostile
Hobgoblin	1 - 6	Ostile	4	Ippogrifo	1 - 3	Casuale
Mercante	1	Neutrale	5	Cacciatore	1 - 2	Neutrale
Vespe Giganti	2 - 12	Casuale	6	Cervo Volante Gigante	1 - 6	Casuale
Paesano	1 - 10	Amichevole	7	Manticora	1	Casuale
Cervo Volante Gigante	1 - 4	Casuale	8	Hobgoblin	3 - 18	Ostile

Paesano: abitante dei villaggi meridionali della Valle.
CA 9; DV 1-1 (M); PF 3; THACO 20; #Att 1; F 1d8 spada o 1d6 accetta o 1d4 pugnale; TS UC; MV 36 m (12 m); ML 6; In 10; All L o N; PX 5.
Equipaggiamento: nessuna armatura, è armato con un pugnale (80% dei casi), un'accetta (15%) o una spada (5%). Porta con sè 3d8 MR.

Cacciatore: abitante dei villaggi meridionali della Valle, fuori per una battuta di caccia nei territori circostanti.
CA 7 (armatura di cuoio); DV 1 (M); PF 6; THACO 19; #Att 1; F 1d8 spada/ascia da battaglia o 1d6 arco lungo; TS G1; MV 36 m (12 m); ML 8; In 11; All L o N; PX 10.
Equipaggiamento: è armato con una spada (40% dei casi) o un'ascia da battaglia (60%) e con un arco lungo e 20 frecce. Indossa un'armatura di cuoio. Porta con sè 1d6 MA e 1d8 MR.

Hobgoblin: membro della tribù dei Denti Gialli, in missione di razza o di caccia.
CA 6; DV 1+1 (M); PF 6; THACO 18; #Att 1; F 1d8 spada/ascia da battaglia o 1d6 lancia/arco corto; TS G1; MV 27 m (9 m); ML 8; In 10; All C; PX 15.
Equipaggiamento: è armato con una spada (35% dei casi), un'ascia da battaglia (30%) o una lancia (30%) e con un arco corto e 20 frecce. Indossa un'armatura di cuoio. Porta con sè 3d6 MA frutto di precedenti ruberie.

Mercante: in viaggio nella Valle per vendere le sue mercanzie. Sul suo carro i PG hanno il 50% di trovare ogni oggetto che stanno cercando, eccetto armi ed armature, ad un prezzo del 120% del normale.
CA 9; DV 1-1 (M); PF 3; THACO 20; #Att 1; F 1d8 spada; TS UC; MV 36 m (12 m); ML 6; In 10; All N; PX 5.
Equipaggiamento: nessuna armatura, è armato con una spada. Porta con sè 10-60 MO in monete e 10-100 MO in gemme, custodite in una cassa chiusa a chiave.

Vespe Giganti: questi insetti si aggirano per il loro territorio.
CA 7; DV ½* (P); PF 2; THACO 20; #Att 1 pungiglione; F 1d3 + speciale; TS G1; MV 45 m (15 m); ML 9; In 0; All N; AS la vittima punta deve effettuare con successo un TS contro Veleno o morirà all'istante; anche se il TS ha successo il pungiglione infligge 1 PF per round alla vittima finchè non viene estratto; PX 6.

Cervo Volante Gigante: uno scarafaggio gigante lungo 1,2 m e con due corna di pari dimensioni.
CA 3; DV 3+1 (M); PF 17; THACO 16; #Att 1 morso o 2 cornate; F 2d6 o 1d4+1/1d4+1; TS G2; MV 45 m (15 m); ML 9; In 0; All N; PX 50.

Ippogrifo: un ibrido con corpo e zampe posteriori di cavallo mentre ali, testa e zampe anteriori sono quelle di un'aquila.

CA 5; DV 3+1 (G); PF 19; THACO 16; #Att 2 artigli/1 morso; F 1d6/1d6/1d10; TS G2; MV 54 m (18 m) o 108 m (36 m) volando; ML 8; In 3; All N; PX 50.

Manticora: un ibrido con corpo di leone, il volto umano, ali e corna di drago ed una coda irta di aculei.

CA 4; DV 6+1 (G); PF 34; THACO 13; #Att 2 artigli/1 morso o 6 aculei; F 1d4/1d4/2d4 o 1d6; TS G6; MV 36 m (12 m) o 54 (18 m) volando; ML 9; In 3; All C; AS ogni manticora ha 24 aculei che può lanciare (un massimo di 6 per round) con la gittata di 15/30/45; PX 650.

Tesoro: nella tana, poco distante dal luogo dell'incontro, la manticora ha raccolto i beni delle sue precedenti vittime, racimolando un tesoro composto da monete di vario conio per un valore di 350 MO, due piccole gemme del valore di 20 MO l'una, ed una *Pozione di Invisibilità*.

* Per **determinare le reazioni** si tenga conto che:

- ❖ una creatura Amichevole non attaccherà se non per difendersi ed aiuterà i PG come meglio può;
- ❖ una creatura Neutrale non attaccherà a meno che non venga provocata apertamente ma non farà nulla per aiutare i PG senza un'adeguata ricompensa;
- ❖ una creatura Ostile attaccherà sempre a vista.
- ❖ le reazioni Casuali vanno determinate normalmente, lanciando 2d6 e consultando la tabella seguente:

Risultato 2d6	Reazione della creatura
2-3	La creatura attacca
4-6	La creatura è aggressiva; tirare nuovamente nel round successivo con una penalità di -4 al risultato
7-9	La creatura è cauta; tirare nuovamente nel round successivo
10-11	La creatura è neutrale; tirare nuovamente nel round successivo con un bonus di +4 al risultato
12	La creatura è amichevole

Il villaggio di Stornheim

Stornheim è il villaggio principale della Valle omonima. E' un paese di circa 700 anime, per lo più agricoltori ed allevatori pacifici e sonnolenti. Due dozzine di persone si dedicano alla pesca ed al trasporto sul Fiume d'Argento e risiedono nelle baracche sulle sue sponde, a poca distanza ad ovest del villaggio. L'artigianato tessile è il vanto di Stornheim, che produce stoffe e tessuti di discreta qualità, principale fonte di guadagno e di esportazione. I magnifici colori e la qualità superiore della produzione della zona sono rinomati in tutti i territori circostanti e molti mercanti si spingono nella Valle solo per riportare indietro un prezioso carico di stoffe.

Qui vivono anche alcune vecchie famiglie nobili ormai decadute, che si aggrappano ad un titolo vuoto e puramente onorifico. Raggart Brentwood è uno degli ultimi aristocratici rimasti in paese ed uno dei pochi a conservare memoria della gloria passata della sua casata. Proprio a Stornheim egli contatterà i PG per affidare loro la missione di recupero della Spada di Grartz.

In paese ci sono un paio di locande: il Serpente Addormentato è quella più economica e frequentata dalla gente comune, mentre chi ha qualche spicciolo in più da spendere può rivolgersi alla Carpa Dorata, che funge anche da luogo da ritrovo per gli aristocratici e gli intellettuali del posto. Vi sono vari empori e negozi di ogni tipo, così i PG non avranno problemi a reperire ciò che gli serve per completare il proprio equipaggiamento, ai normali prezzi di mercato. L'unica eccezione è rappresentata dalle armi ed armature: vi è infatti solo il 75% che una data arma sia disponibile, e ad un costo aumentato del 10-40% rispetto al normale. Le armature (elmi e scudi compresi) sono ancora meno reperibili: la probabilità di trovare quello che si sta cercando è del 55%, come al solito ad un prezzo maggiorato del 10-40% rispetto al normale.

La persona più colta – che possiede tra l'altro una ben fornita biblioteca a carattere storico e geografico – è Raggart, il mentore dei PG. Se ai cittadini vengono poste domande su Grartz, sulle guerre contro gli hobgoblin o cose simili, questi indicheranno senza indugio ai PG la casa di Brentwood per trovare informazioni dettagliate.

Nel locale cimitero, un quadrato di terra poco fuori dal paese, sorge il mausoleo preparato per il corpo di Wulfius e mai utilizzato. E' rimasto chiuso sin dall'epoca dei fatti esposti

nell'introduzione e nessuno al momento ricorda con precisione la sua funzione: la gran parte degli abitanti di Stornheim crede che sia semplicemente la tomba di famiglia dei Grartz, una antica casata nobile del villaggio estintasi moltissimi anni fa. Attualmente il mausoleo è ben chiuso a chiave e completamente vuoto. Malauguratamente, la chiave di accesso è andata perduta secoli fa ed una irruzione dei PG (qualunque siano le ragioni da loro addotte) non sarebbe certo vista di buon occhio.

Una milizia di quasi cento uomini si occupa di mantenere l'ordine, il che in pratica significa che passa gran parte del suo tempo a sbronzarsi nelle taverne, dato che Stornheim è un paese tranquillo e nessun evento clamoroso accade da molti anni. Per ciò che li riguarda, agli abitanti va benissimo così.

Il villaggio di Suiza

Questa piccola comunità di circa 500 anime è la più vicina ai confini della Valle e per questo accoglie un discreto flusso di stranieri. E' una comunità di agricoltori ed allevatori, con diversi barcaioli che accettano di traghettare gli stranieri lungo il fiume fino all'esterno della Valle per un giusto compenso. I mercanti la visitano spesso per comperare stoffe e tessuti di qualità pregiata, molto richiesti all'esterno del territorio. Ci sono un paio di locande economiche – il Gatto Strabico e la Zingara dal Dente d'Oro – in cui è meglio dormire con una mano sulla borsa del denaro ed un occhio aperto. Ovviamente non mancano taverne ed alloggi più rispettabili, tra cui il migliore è senza dubbio la Botte Invecchiata, famosa per le oltre cinquanta qualità di vini che offre ai suoi avventori.

Gli avventurieri troveranno ben poco di interessante in questa cittadina commerciale, quel poco che si narrava delle imprese dei Grartz è stato del tutto dimenticato e non ci sono biblioteche o saggi a cui rivolgersi. In compenso è possibile trovare qualsiasi articolo di equipaggiamento, comprese armi ed armature di ogni tipo, al normale prezzo di vendita.

Il villaggio di Glenkirbirch

Questa è la cittadina più profondamente incassata nel cuore della Valle, un avamposto di circa 250 anime circondato da un'alta palizzata di legno per proteggersi dalle poco amichevoli visite degli animali selvaggi e degli altri abitanti delle regioni

setentrionali. Una milizia permanente di 50 uomini, tutti armati con spade, lance e lunghi archi di legno di tasso e protetti da cotte di maglia brunite, monta la guardia sulle mura e mantiene l'ordine all'interno del paese.

Di tutti gli insediamenti umani, questo è ciò che più rassomiglia ad un fortino militare. L'unica locanda è il Sergente di Ferro, dove sia la milizia che i comuni cittadini trascorrono il tempo libero. I soldati montano una guardia abbastanza attenta e sono poco gentili con chi procura grane, più di una volta è capitato che dei viandanti che avevano alzato un po' troppo il gomito si siano ritrovati a smaltire la sbornia in una fredda cella di due metri per tre. Molti dei cittadini girano armati, anche se stanno bene attenti a tenere le armi nel fodero per non incorrere nell'ira dei soldati.

A capo della guarnigione c'è un veterano di molte guerre, Tarsius Bottchar, un umano sulla cinquantina segnato dalle cicatrici e dal carattere più simile a quello di un orso che a quello di un uomo. Irascibile e scontroso, Tarsius è comunque un ottimo conoscitore di uomini, un valente guerriero ed un comandante coraggioso. Se i PG causano troppi guai, non esiterà a metterli personalmente in riga, sbraitando come un ossesso e minacciando di rinchiuderli in prigione e gettare via la chiave.

Tutto sommato comunque Glenkirbirch non è un posto così male per trascorrerci qualche giorno. Nuove carovane di merci arrivano quasi tutte le settimane, dato che non ci sono che pochi campi coltivati attorno alla palizzata, che spesso vengono devastati dagli animali selvaggi. Anche il bestiame è stato decimato dagli assalti delle creature che vivono nelle aree circostanti e quindi l'allevamento è scarsissimo. Tutti i pezzi di equipaggiamento, armi ed armature comprese, possono essere acquistati presso l'Emporio del Vecchio Jeffrey, un avventuriero in pensione che ha deciso di restare nel campo dell'esplorazione fornendo il necessario per la sopravvivenza nelle terre selvagge alle nuove schiere di ardimentosi. Ogni singolo pezzo di equipaggiamento sarà disponibile il 90% delle volte ad un prezzo aumentato dell'1-10% rispetto al normale. Armi ed armature saranno disponibili solo nel 75% dei casi ed con un rincaro dell'1-20% sul prezzo originale. E' altresì possibile ordinare articoli specifici, ma i tempi di attesa variano da una a tre settimane ed i prezzi possono lievitare fino al 150% del normale.

Qui nessuno sa nulla di Grartz e della sua spada, ma alcuni possono fornire informazioni sulle zone selvagge a nord del villaggio. Soprattutto i soldati ed i cacciatori, che più volte si sono spinti fin nelle regioni disabitate a nord, sono una preziosa fonte di informazioni, che saranno ben lieti di fornire in cambio di una buona bevuta alla taverna. Se sta cercando attivamente, ogni PG può venire a sapere fino ad un massimo di due dicerie, determinate a caso dalla lista che segue lanciando 1d20:

1. *Le rovine della vecchia fortezza di Veleskant sono infestate da un enorme drago rosso (Falso).*
2. *Sul fondo del Lago delle Ombre è nascosto il tesoro di un clan di Nixie (Vero).*
3. *Gli hobgoblin delle regioni settentrionali sono comandati da un terribile gigante a due teste (Falso).*
4. *Un tumulo si erge nelle pianure a nord e si dice che lì riposi un grande condottiero del passato (Vero).*
5. *Le montagne nord-occidentali brulicano di orchi (Falso).*
6. *I morti infestano la vecchia strada che scompare nelle brughiere settentrionali (Falso).*
7. *Un clan di hobgoblin vive da qualche parte nelle montagne nord-orientali (Vero).*
8. *Mucchi d'oro incustodito aspettano chi li reclami in un castello fatato in cima alle montagne (Falso).*
9. *Una tribù di centauri attacca chiunque cerchi di raggiungere le sorgenti del Fiume d'Argento (Falso).*
10. *Un monastero abbandonato sorge a nord-est ed è infestato dagli spiriti dei morti (Vero).*
11. *Tutti coloro che si sono avventurati a nord da soli non sono mai più ritornati (Falso).*
12. *Su di un altopiano perduto giace una pietra caduta dal cielo preta di potere magico (Falso).*
13. *Una banda di predoni attacca gli incauti che si avventurano sulla strada a nord-ovest (Vero).*
14. *Numerosi hobgoblin sono stati visti razzare il bestiame nei dintorni di Glenkirbirch (Vero).*
15. *Un mago abita le rovine della fortezza di Veleskant insieme alle sue schiere (Falso).*
16. *Nel monastero di Rookbird si trovano delle reliquie del dio della guerra Skardos (Vero).*
17. *Le vecchie strade a nord sono ormai cancellate, impraticabili ed invase dalle erbacce (Vero).*

LA SPADA DI GRARTZ

18. *Una tribù di barbari berserker è pronta ad attaccare la Valle scendendo dalle montagne (Falso).*
19. *Un pozzo dei desideri è situato nel cortile della fortezza di Veleskant (Falso).*
20. *Non bisogna disturbare le acque del Lago delle Ombre o si cadrà vittima della loro magia (Vero).*

Ovviamente la maggior parte di queste dicerie è appunto solo una... diceria. Se i PG ricevono due volte la stessa informazione il DM è libero di ritirare finché non ottenga un risultato differente.



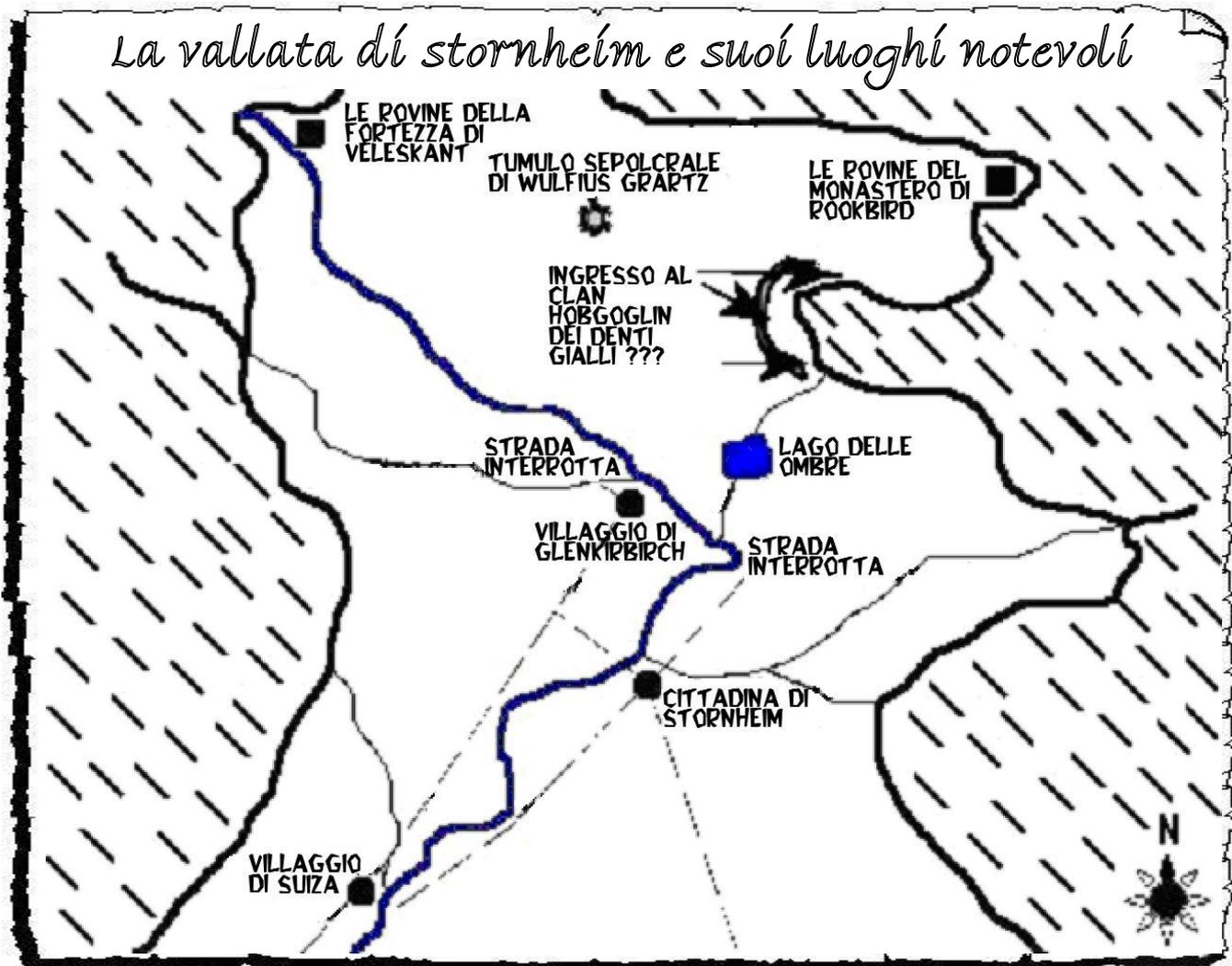
INIZIARE LA RICERCA

La mappa fornita ai PG da Raggart è senza dubbio l'oggetto che più di ogni altro potrà aiutarli nella ricerca. Infatti, ben pochi sono coloro che hanno a malapena sentito nominare il nome Grartz, e nessuno ne sa ovviamente più di Brentwood sul conto del suo illustre antenato.

La mappa, schizzata con discreta abilità su una pergamena di ottima qualità, raffigura la Valle e riporta evidenziati tutti i luoghi di un certo interesse. Sul retro sono scarabocchiate diverse annotazioni, in una calligrafia piccola ed angolosa, ma molto precisa ed ordinata, che descrivono i posti indicati. Ovviamente tutto il carteggio è opera di Raggart e contiene pressoché tutte le informazioni che egli è riuscito a racimolare in anni di ricerche. Il DM deve consegnare la mappa ai giocatori, assieme ai vari appunti di Brentwood, affinché questi possano studiarli e decidere il proprio piano di azione.

Il movimento nelle terre selvagge è difficoltoso, specie a cavallo, ed è praticamente impossibile portare le cavalcature all'interno dei luoghi di incontro, così il DM deve fortemente incoraggiare i PG a lasciare eventuali bestie da soma a Glenkirbirch, dove saranno al sicuro fino al loro (presumibile) ritorno. Questo consiglio gli sarà ripetuto fino alla noia praticamente da tutti gli abitanti del villaggio, specie dai militari.

In base alle informazioni in loro possesso i PG potranno dirigersi verso la fortezza di Veleskant, a nord-ovest, oppure esplorare il tumulo sepolcrale di Wulfius direttamente a nord, o ancora deviare a nord-est alla ricerca del monastero di Rookbird e dell'entrata delle caverne del clan hobgoblin dei Denti Gialli, infine potrebbero voler curiosare attorno al Lago delle Ombre ad est. Le descrizioni di tutte queste zone sono fornite in dettaglio nel seguito del modulo, con piantine e dettagli sulle aree di incontro.



In ogni caso, l'esplorazione del Lago delle Ombre e del tumulo di Wulfius non è indispensabile per il ritrovamento delle parti della Spada di Grartz e quindi per il completamento dell'avventura. Lasciate comunque i PG liberi di scegliere la propria meta, ricordando loro che le montagne sono semplicemente invalicabili (e comunque dall'altra parte ci sono terre selvagge di nessuna utilità ai fini della risoluzione della

ricerca), mentre a nord la Valle – nella zona non mappata – si chiude ad imbuto tra due alte catene montuose dopo una ventina di chilometri, senza presentare null'altro di interessante.

Di seguito sono riportate le note apposte sul retro della mappa dallo stesso Raggart, a beneficio dei PG, che vanno consegnate ai giocatori assieme alla cartina della Vallata.

*Annotazioni sui luoghi più importanti della vallata di
Stornheim, a cura di Raggart Brentwood*

La Fortezza di Veleskant è ormai in rovina; qui giace l'incorrrotta lama della spada di Grartz. Attenzione perché l'oggetto della vostra ricerca potrebbe essere ovunque, nei sotterranei così come in uno dei due piani del vecchio maniero. Non credo che nulla disturberà le vostre indagini qui, dato che il castello è disabitato ed in rovina da anni.

Nel Monastero di Rookbird troverete l'elsa e l'impugnatura della gloriosa arma. Questo luogo di culto è abbandonato da secoli, ma le sue mura dovrebbero essere solide a quel che mi è dato di sapere. Non profanate questi luoghi sacri al dio della guerra e della battaglia e riportate veloci le due parti della spada.

L'ingresso del complesso sotterraneo delle caverne del clan hobgoblin dei Dentì Gialli si trova da qualche parte nella zona che vi ho segnato sulla mappa, poco a sud di Rookbird. Non ho altre indicazioni, salvo che vi si trova la gemma che ornava l'impugnatura della spada. A voi il compito di trovare l'ingresso e la pietra. Attenti ai malvagi hobgoblin, le cui orde ancora infestano le buie sale sotterranee, anche se non più numerosi come un tempo, sono comunque molto pericolosi secondo i soldati della milizia! Il Tumulo Sepolcrale di Wulfius Grartz è ormai vuoto. Non so nemmeno se sia davvero lì e comunque se sia il vero tumulo. Le notizie sono troppo scarse, ma forse vale la pena di darci un'occhiata prima di proseguire. Portatemi qualsiasi cimelio del mio glorioso avo potreste trovare in questo luogo.

Infine, evitate il Lago delle Ombre, perché si dice che una strana magia gravi sulle acque e al di sotto di esse, capace di stregare gli incauti che osano disturbarle.

Le scarse informazioni racimolate dal volenteroso Raggart non sono completamente accurate ma possono comunque aiutare i PG nella loro ricerca, specialmente per ciò che riguarda i pericoli che li attendono al monastero di Rookbird ed al Lago delle Ombre.

Il Lago delle Ombre

Questo specchio d'acqua apparentemente tranquillo si trova a nord-est della cittadina di Stornheim, poco oltre il punto in cui la vecchia strada lastricata di pietre bianche dirada lentamente nell'incuria fino a perdersi completamente tra le praterie circostanti. Un tempo questa stessa strada giungeva fino alle rive del lago, ma da moltissimi anni ormai non viene più percorsa da carri né dagli abitanti della Valle, salvo per sporadici cacciatori o avventurieri che si recano a nord.

Il Lago delle Ombre deve il proprio nome al fitto boschetto che lo circonda completamente, una striscia di alberi larga all'incirca mezzo chilometro in cui abbonda la vita animale e così intricata da sembrare impenetrabile. Il sottobosco è lussureggiante ed i rampicanti balzano di ramo in ramo, mentre il bosco è pieno dei trilli di mille specie di uccelli diversi e dei rumori più disparati prodotti dalla miriade di creature selvagge che lo abitano. L'impressione generale è quello di una foresta rigogliosa, abbastanza fuori luogo nel piatto verde dell'erba della Valle, raccolta attorno al lago come un grosso animale in procinto di abbeverarsi ad una piccola pozzanghera.

Oltre alla ricchezza di flora e fauna, il bosco non è più pericoloso del normale. Non vi sono Uomini Albero o altre creature del genere che vi dimorano, anche se il suo aspetto estremamente "vegetale" potrebbe far pensare il contrario. La cosa più interessante nella zona è senza alcun dubbio il lago stesso. Le sue acque sono costantemente immerse nella fitta ombra dato che il fogliame non permette ad alcun raggio di sole di giungere fino al suolo. La superficie dell'acqua appare di colore grigio argento ed è punteggiata da migliaia di foglie di tutti i colori e dimensioni, appartenenti alle più svariate specie di piante. Soltanto nelle zone in cui scorre il fiume da cui origina il lago l'acqua è relativamente sgombra dai detriti, mentre nel centro e lungo i bordi della pozza si ammassano residui di ogni genere, compresi ramoscelli levigati dall'acqua e strani fiori di un inquietante pallore bianco-argenteo, simili a grandi ninfee su foglie

dorate. Si tratta di fiori incantati, coltivati dalla piccola comunità di nixie che dimora sul fondo del lago e vengono chiamate nella lingua comune "Carezza delle Acque", anche se il nome che gli danno le nixie è sconosciuto.

Sul fondo del lago, che è profondo al centro quasi 25 metri, dimorano 23 nixie, spiritelli acquatici dalle fattezze di donne minute e bellissime. Sono alte all'incirca un metro, hanno la pelle albina, di un tenue azzurro cielo o di un lievissimo color dorato, ed i loro lunghi capelli sono del colore del miele. Gli occhi, affascinanti e profondi, sono viola o blu intenso, e le loro orecchie terminano leggermente a punta. I loro corpi sono bellissimi e perfetti, con le gambe affusolate, e dalle loro movenze aggraziate e dalla voce suadente sprigiona un fascino incantatore ignoto ai mortali. Le nixie non amano essere disturbate, anche se di quando in quando attirano gli incauti che si avvicinano troppo al lago fin nelle sue profondità, dove li prendono come schiavi per qualche tempo. Al termine della loro esperienza i poveretti non ricordano nulla, come se il periodo passato sott'acqua non fosse mai trascorso. Le nixie proteggono il loro tesoro, la cui diceria si è sparsa ed ingrandita a dismisura tra gli abitanti della Valle: in una grossa ostrica di fiume usata a mo' di scrigno questi esseri fatati conservano le reliquie del loro clan che sta sempre più diminuendo in numero ed è ormai destinato a scomparire.

Se i PG si avvicinano alle sponde non subiranno alcuna conseguenza, a meno che non si mettano a disturbare l'acqua o la foresta circostante, o peggio ancora cerchino di immergersi nel lago per arrivare al presunto tesoro di cui potrebbero essere venuti a conoscenza dalle dicerie nel villaggio di Glenkirbirch. Solo in questo caso le nixie reagiranno con intenzioni ostili, cercando di impedire qualsiasi atto che possa arrecare danno al loro clan ed al territorio in cui dimorano. Se possibile le nixie utilizzeranno il loro potere di ammaliare gli avversari, concentrandosi prima sui PG con il punteggio di Carisma più elevato.

Le nixie sono disposte a combattere fino alla morte e non si arrenderanno in nessun caso, ma sono disposte a barattare la liberazione dei PG che potrebbero aver preso prigionieri – e portato con sé sott'acqua fino al centro del lago – pretendendo in cambio che il gruppo lasci il bosco e non vi ritorni mai più, oltre a non fare ovviamente parola con nessuno dell'incontro.

I PG charmati dalle nixie sentono un irresistibile desiderio di entrare in acqua e come inebetiti interromperanno qualsiasi altra azione per raggiungere il lago. Una volta dentro all'acqua, una delle nixie bacerà il PG sulle labbra conferendogli il potere di respirare sia aria che sott'acqua, scongiurandone così l'annegamento. Questa capacità dura finchè il PG rimane sotto l'influsso dello charme, il che vuol dire fino ad un massimo di un anno di tempo, se gli spiritelli non decidono di ridargli prima la libertà.

contenere comodamente un uomo di grossa taglia ed ermeticamente chiusa. La conchiglia può essere aperta solo in due modi: uno o più PG potrebbero tentare di forzarla, se riescono a combinare una Forza di almeno 45 punti (in questo caso l'ostrica verrà irrimediabilmente danneggiata e finirà in pezzi), oppure basta portarla fuori dall'acqua e lasciarla all'asciutto per 1-4 giorni: dopo tale periodo la creatura morirà e si aprirà, sgretolandosi progressivamente in scaglie senza valore a causa della



Qualsiasi tentativo di trattenere un PG charmato dall'entrare in acqua comporta una reazione dello stesso, che tenterà di svincolarsi dai suoi "assalitori" anche in maniera brusca se necessario. Un PG sotto l'influsso della magia delle nixie non è comunque in grado di utilizzare incantesimi. Se in qualche modo i PG riescono a sbarazzarsi dell'intero clan, che come detto combatterà fino all'estremo sacrificio, dovrà poi trovare il modo di raggiungere il centro del lago sul cui fondo si trova una grande ostrica biancastra coperta di alghe di fiume e coralli scarlatti, grande abbastanza da poter

disidratazione. In entrambi i casi i PG potranno mettere le mani sul tesoro delle nixie, che consiste in 2.000 MO sparpagliate all'interno della conchiglia, sopra cui riposano una collana di corallo e madreperla con una grande perla al centro del valore complessivo di 1.000 MO ed una lancia con l'asta in metallo nero e la punta di acciaio lucidissimo. Si tratta di una *Lancia* +2 capace di triplicare il danno inflitto se il TpC ottiene come risultato un "20" naturale, sottratta tempo prima ad uno degli umani schiavizzati dalle nixie.

**Myarmaydya,
Signora del Lago,
Nixie Wokan di 4°
livello**

CA 5; DV 4** (P); PF 26; THACO 15; #Att 1+speciale; F 1d4+2 o a seconda dell'incantesimo + charme; TS E4; MV 36 m (12 m); ML 12; In 15; All N; AS charme, incantesimi (vedi sotto); PX 175.

Equipaggiamento: è armata con un tridente di corallo e madreperla, simbolo del potere sull'intero clan (danno 1d4+2). Il tridente può essere usato solo da una nixie.

Incantesimi (2/2):

I livello: *Luce magica, Sonno*

II livello: *Individuazione dell'invisibile, Invisibilità*

**Kyaldya,
Protettrice delle
Acque,
Nixie
Sciamano di 6°
livello**

CA 6; DV 6*** (P); PF 38; THACO 14; #Att 1+speciale; F 2d4+paralisi o a seconda dell'incantesimo + charme; TS E6; MV 36 m (12 m); ML 12; In 14; All N; AS charme, incantesimi (vedi sotto); PX 950.

Equipaggiamento: è armata con un tridente di corallo ricoperto di alghe, che causa 2d4 punti di danno e paralizza la vittima per 2d6 round se fallisce un TS contro Paralisi. Il tridente può essere usato solo da una nixie.

Incantesimi (2/2/1):

I livello: *Cura ferite leggere, Luce magica*

II livello: *Benedizione, Blocca persone*

III livello: *Maledizione*



Nixie (21)

CA 7; DV 1* (P); PF 5; THACO 19; #Att 1+speciale; F 1d4 + charme; TS E1; MV 36 m (12 m); ML 12; In 13; All N; AS charme; PX 13.

Equipaggiamento: ogni nixie è armata con un pugnale o un tridente che infligge 1d4 punti di danno. Le armi possono essere usate solo dalle nixie.

IL TUMULO SEPOLCRALE DI WULFIUS

Nelle brughiere settentrionali, all'incirca a metà strada tra la fortezza di Veleskant ed il monastero di Rookbird, si trova il tumulo in cui venne sepolto il corpo di Wulfius Grartz. La leggenda vuole che egli abbia trovato la morte in quel luogo, nel corso dell'ultima decisiva battaglia tra gli uomini della Valle da lui capeggiati e le orde di hobgoblin delle montagne circostanti.

Negli anni immediatamente successivi alla battaglia fiorirono numerosi canti e leggende sulle gesta di Wulfius, che ne narravano l'ascesa e la tragica caduta, invalicabile baluardo nella lotta contro i malvagi invasori. Stando a queste cronache, ormai per lo più dimenticate e di cui solo gli storici ed i saggi ricordano qualche frammento, Grartz guidò i suoi eserciti contro le ultime schiere degli hobgoblin nelle pianeggianti distese su cui sorge ora il tumulo. Dopo una battaglia lunga un giorno ed una notte, finalmente riuscì a raggiungere, assieme alle sue truppe scelte, il cuore dell'esercito rivale – il re hobgoblin e la sua guardia scelta.

L'aria stava schiarendosi rapidamente, mentre le brume della notte svanivano dissolvendosi come fumo spazzato dalla tempesta. Wulfius incrociò la sua lama con quella dell'ascia bipenne del re rivale. Lo scontro che ne seguì fu epico, dato che entrambi i contendenti erano valorosi ed esperti nel maneggiare le armi. Più di una volta le scintille sprizzarono dalle lame incandescenti, mentre i due antagonisti si ricoprivano di una fitta rete di ferite sanguinolente. L'erba si chiazzò del rosso sangue dei contendenti, ed infine l'hobgoblin vibrò un terribile fendente che colpì in pieno petto Grartz. Il condottiero vacillò mentre il malvagio re snudava le gialle fauci in segno di trionfo ed allargava le braccia verso il cielo. Con un ultimo, disperato guizzo delle sue braccia logore ed esauste, Wulfius penetrò la guardia scoperta dell'avversario e gli infilò la lama della sua spada nel cuore fino all'elsa, trapassandolo da parte a parte. L'ululato del re degli hobgoblin si tramutò in un lamento funebre carico di odio e disperazione, mentre la vita lo abbandonava veloce come il balenare del lampo nel cielo notturno.

Un attimo dopo anche Wulfius, stremato dalla fatica del combattimento e provato dalle molte ferite, chiuse per sempre gli occhi su questo mondo, mentre il primo raggio del sole mattutino gli illuminava il volto immerso nella radiosità e nella serenità del sonno eterno dei giusti.

Come inebetiti dall'accaduto, gli hobgoblin rimasero immobili e quindi, resisi conto della morte del loro sovrano, gettarono a terra le armi e fuggirono. Pochi furono coloro che riuscirono a scampare alla furia degli uomini della Valle, che li inseguirono e li sterminarono uno ad uno fin nelle profonde gole incassate tra i monti o sulle creste più alte della corona montagnosa. I canti narrano che meno di un quarto dei guerrieri delle tribù hobgoblin sopravvisse quel giorno, e la Valle ebbe per sempre pace e prosperità da allora.

I superstiti umani della battaglia raccolsero poi tutti i cadaveri degli hobgoblin e li gettarono nei profondi dirupi della zona, ma i loro compagni caduti vennero composti con deferenza in grandi pire funerarie e bruciati. Il fumo dei roghi a lungo indugiò sulla Valle prima di venire disperso dal fresco vento di cambiamento portato da una nuova alba di speranza. Wulfius Grartz, il valente condottiero che aveva guidato alla riscossa i suoi compatrioti ed aveva pagato con la vita il prezzo delle sue eroiche imprese, venne posto a riposare in un tumulo di terra e pietra eretto velocemente sul luogo in cui era caduto. Sul corpo esanime dell'eroe i suoi fedeli posero la sua fidata spada, che mai aveva conosciuto la sconfitta.

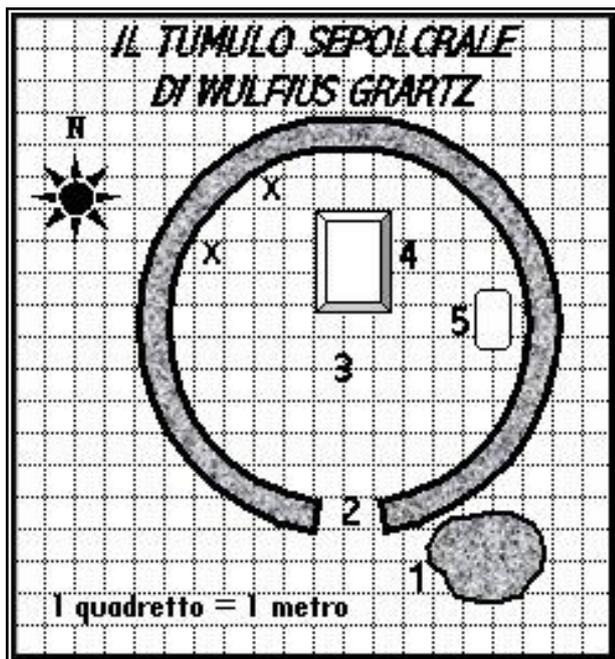
Il tumulo venne ricoperto di zolle di verde erba e l'ingresso fu sbarrato con una grossa pietra che vi venne fatta rotolare davanti, e così rimase fino alla venuta dei razziatori hobgoblin narrata in precedenza.

Oggi il tumulo è facilmente avvistabile anche a distanza nella piatta brughiera verdeggianti, una solitaria collinetta di verde terra che spicca nel monotono panorama circostante. Si tratta di una costruzione alta circa 4 metri e con un diametro di una dozzina di metri, il cui unico ingresso è un buco nella parete meridionale. Dopo la razzia degli hobgoblin, il posto è stato a lungo disabitato finché due Mostri di Su non lo hanno eletto, qualche tempo fa, a loro domicilio personale. Queste malvagie creature hanno il corpo simile a quello di un mastino, con un torace spropositatamente grande e la testa che rassomiglia a quella di un gorilla. Le quattro zampe sono prensili e terminano con lunghi artigli affilati, che utilizzano per attaccare le loro malcapitate prede.

Man mano che i PG si avvicinano al tumulo, vedono in lontananza un collinetta verde, che sembra risaltare nel paesaggio circostante e

non presenta alcuna traccia di vita né attività nei dintorni. L'ingresso, che si trova sul lato sud, è costituito da un buco scavato nella parete, mentre una grossa pietra rotonda giace indisturbata e coperta di muschio pochi metri ad est dell'apertura.

I Mostri di Su sono perfettamente immobili all'interno della costruzione, mimetizzati in attesa delle nuove prede su cui pasteggiare. In alcun modo i PG hanno la possibilità di notarli senza entrare all'interno della camera sepolcrale.



1. Il masso spostato

Questo grosso masso, alto e largo quasi il doppio dell'apertura di entrata, è evidentemente quello che un tempo veniva utilizzato per bloccare l'ingresso al tumulo. E' stato fatto rotolare lateralmente dagli hobgoblin che hanno profanato la tomba e questo spostamento ha lasciato evidenti tracce sul terreno circostante. Oggi, la grossa pietra è ricoperta di muschio, segno che non viene utilizzata da moltissimo tempo.

2. Ingresso al tumulo

Questa apertura ricavata nel fianco della camera sepolcrale è alta poco più di due metri e larga quasi altrettanto. Su un rozzo architrave di pietra è stata incisa una scritta in un Comune piuttosto arcaico, e mezza cancellata dalle intemperie e dal logorio del tempo: "Ivi giace il glorioso Wulfius Grartz, condottiero d'uomini e liberatore della Valle". All'imbocco dell'apertura l'aria si fa più fredda e maleodorante, ma non vi sono tracce evidenti del passaggio di una qualche

creatura. L'interno è buio e sembra emanare un senso di oppressione e soffocamento.

3. La camera sepolcrale

L'interno del tumulo è una grossa camera circolare del diametro di circa 12 metri, col soffitto a cupola che giunge a sfiorare i tre metri di altezza. La stanza è buia, dato che poca luce vi penetra dall'esterno, ma nella penombra è subito possibile individuare il sarcofago centrale e lo scrigno poggiato contro la parete est. Se i PG portano una qualsiasi luce, o ne accendono una mentre sono all'interno, i due Mostri di Su in agguato appesi al soffitto gli balzano subito addosso. Le creature sono appese a testa in giù nei punti indicati dalla "X" e sono praticamente invisibili nell'oscurità. Se invece i PG non hanno alcuna fonte di illuminazione, attaccheranno i primi due che si avvicineranno al centro della sala. In ogni caso i Mostri ottengono il vantaggio di un attacco libero a sorpresa prima che i PG possano reagire, e godono di un bonus di +2 al TpC dato che balzano dall'alto sui bersagli. Il pavimento è cosparso dalle ossa delle vittime uccise e divorate in precedenza, anche se non sembrano esserci ossa umane e la maggior parte dei resti appartiene ad animali di taglia medio-piccola o agli sfortunati hobgoblin. Un fitto tappeto di escrementi ricopre in più punti il pavimento, contribuendo ad aumentare il fetido olezzo nella stanza.

Mostro di Su (2)

CA 6; DV 4 (M); PF 25; THACO 16; #Att 2 artigli; F 1d4/1d4; TS G1; MV 36 m (12 m); ML 7; In 2; All N; PX 75.

4. Il sarcofago

Questo rozzo sarcofago di pietra conteneva un tempo le spoglie mortali di Wulfius. Gli hobgoblin hanno gettato in terra da un lato la pietra che lo sigillava e ne hanno profanato il corpo, impadronendosi di tutti gli oggetti di valore che vi si trovavano. Perciò il sarcofago è completamente vuoto, se si eccettuano un paio di ossa particolarmente lunghe, forse dei femori di hobgoblin, parzialmente divorate.

5. Lo scrigno

Questo forziere in legno conteneva un tempo alcuni oggetti appartenuti a Wulfius. Gli hobgoblin che saccheggiarono il tumulo ne hanno fatto razzia, spaccando il coperchio che ora penzola da un solo cardine. Anche il tempo ha preteso il suo dazio, ed il legno è in più punti marcito e deteriorato. I Mostri di

LA SPADA DI GRARTZ

Su utilizzano questo scrigno per conservare i tesori sottratti alle loro vittime: sparsi alla rinfusa tra numerosi stracci puzzolenti ci sono infatti 1.200 MA, due mediocri lapislazzuli del valore di 10 MO l'uno, una collana di denti di lupo infilati in un sudicio

laccio di cuoio e del tutto priva di valore, una fialetta sporca e sigillata con della cera che contiene una *Pozione della Levitazione*, ed una *Bacchetta della Paura* con 9 cariche intagliata dall'osso della zampa di un cane (può essere usata solo da Maghi ed Elfi).



LA FORTEZZA DI VELESKANT

La fortezza di Veleskant è un vecchio maniero ormai diroccato, un tempo sede di un famoso ordine cavalleresco che portava lo stesso nome. Quando i membri dell'ordine caddero in disgrazia, a causa della maggior devozione alla gloria personale ed alle ricchezze materiali che alla causa cavalleresca, il castello venne abbandonato in fretta e furia, per paura di una sommossa contro l'ordine.

Da allora quasi nessuno vi ha più messo piede, solo sporadiche bande di avventurieri lo hanno visitato di tanto in tanto, liberandolo così dai rari mostri che di quando in quando lo eleggevano a loro temporanea dimora. Soffocata dai rampicanti, sgretolata dall'implacabile trascorrere del tempo e dall'azione degli agenti atmosferici, la pietra della fortezza è tuttavia ancora solida ed in grado di mantenere l'intera struttura relativamente intatta.

Da un paio di mesi, la fortezza è stata eletta come dimora da una banda di predoni che si aggirano nei territori nord-occidentali della Valle e sfruttano le montagne circostanti per nascondersi dopo ogni loro impresa. I banditi, una dozzina in tutto, sono capeggiati da un guerriero astuto e malvagio di nome Graingor e dal suo luogotenente, altrettanto perfido, un mago chiamato Etar. Il gruppo sta ancora ispezionando il castello alla ricerca di tesori nascosti e nel frattempo si è comodamente installato ai piani superiori, che contengono numerose camere da letto.

Quando i PG giungono alla fortezza i banditi non li avvisteranno, dato che la vedetta che dovrebbe dare l'allarme in caso di avvicinamento di intrusi e che è nascosta tra le rocce e gli alberi all'inizio della strada in salita che porta al castello, è stata sfortunatamente morsa da una vipera velenosa delle rocce ed è stramazzata al suolo, stecchita all'istante. I PG non possono scorgerla dalla strada, ma d'altra parte il loro arrivo nel castello sarà inaspettato per la banda che verrà così colta di sorpresa.

Eventuali rumori di battaglia all'interno del castello metteranno in allarme i suoi occupanti, che si prepareranno a ricevere gli invasori. In questo caso il DM deve assumere che ogni bandito rimanga comunque nella stanza indicata nella descrizione della fortezza, ma starà in agguato per attaccare i PG col massimo vantaggio e completamente equipaggiato – ulteriori istruzioni potranno essere date nei paragrafi relativi alle singole stanze.

L'aspetto generale della fortezza è, come detto in precedenza, quello di una costruzione logorata dagli anni e dall'incuria, soffocata dalle piante rampicanti e con diverse pietre che sembrano sul punto di cadere da un momento all'altro. In realtà il castello è ancora piuttosto solido e non è poi così malandato così come sembra apparire a prima vista, specie all'interno. Dove non sia diversamente indicato, tutti i corridoi e le stanze hanno soffitti alti 4,5 metri e sono generalmente invasi dalla polvere e da foglie secche penetrate attraverso i vetri rotti di molte finestre. Il piano superiore è in condizioni leggermente migliori, dato che i banditi lo hanno reso "abitabile", coprendo i vetri rotti con assi di legno o pesanti tappeti e ammucciando le foglie negli angoli dei vari locali.

Piano Terra

1. Ingresso

Un atrio il cui elemento principale è una grossa scalinata di pietra candida, che sale verso il piano superiore. Le due grandi porte di legno, spesse quasi mezzo metro e rinforzate in ferro, sono socchiuse e pendono dai cardini come se fossero state scardinate con la forza. Un grande tappeto di tessuto rosso, che un tempo doveva essere indubbiamente stato molto lussuoso, copre l'intero pavimento della sala anche se ora è pieno di polvere, strappi e macchie ed in molti punti appare logoro ed ammuffito. Negli angoli ai lati della grande porta di entrata vi sono due grossi vasi di ceramica alti circa mezzo metro, decorati con sgargianti motivi di caccia, pieni per metà di foglie secche, sporcizia ed altri detriti. A parte ciò, la stanza è vuota.

2. Cucina

Questa stanza è arredata con due grossi tavoli al centro, mentre da numerosi ganci alle pareti pendono pentole ed altre stoviglie, che sono impilate anche su varie mensole appese al muro. Al centro della parete ovest c'è un camino acceso, sopra cui è stata appesa una grande marmitta di rame che sembra bollire sommessamente e da cui emana un odore di zuppa di verdure che permea l'intera stanza.

Due banditi sono intenti a preparare il rancio per l'intera banda, appunto una zuppa di verdure che, seppure poco invitante e

saporita, è perfettamente commestibile. Non appena i PG entrano nella stanza i due uomini si voltano e li attaccano, brandendo una mannaia ed un coltellaccio da cucina. Nell'angolo sud-ovest, nascosta sotto un piccolo tavolino e completamente celata dalla polvere che invade il pavimento, c'è una botola chiusa da un portello di legno con un anello di ferro, che dà accesso alle cantine della fortezza. Il fitto strato di polvere che la ricopre testimonia il fatto che non sia stata aperta da molti anni e difatti i banditi non ne conoscono l'esistenza. L'apertura conduce alla stanza 18, nei sotterranei del maniero.

Banditi (2)

CA 7 (Armatura di cuoio); DV 1 (M); PF 5; THACO 19; #Att 1; F 1d6 mannaia o coltellaccio; TS G1; MV 36 m (12 m); ML 8; In 11; All C; PX 10.

Equipaggiamento: ogni bandito indossa una armatura di cuoio. I due sono rispettivamente armati con una mannaia ed un coltellaccio da cucina (danno 1d6). Ogni bandito porta con sé 2d6 MA.

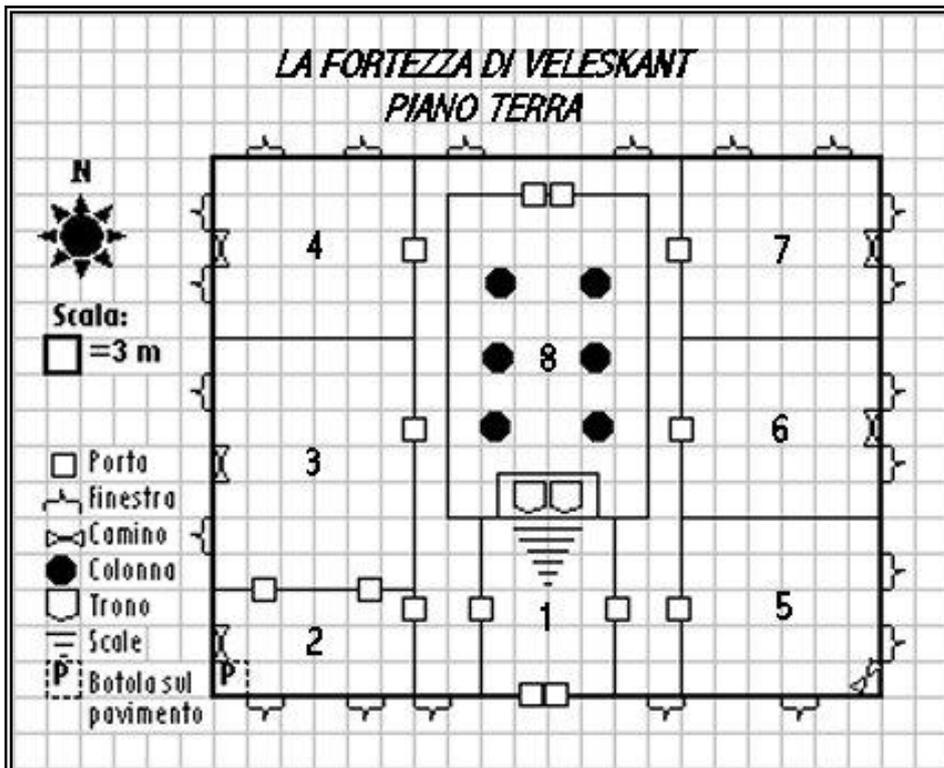
3. Sala da pranzo

Una grossa stanza riccamente arredata, con un lungo tavolo di legno pregiato ed intarsiato, capace di ospitare almeno 24 persone, posizionato al centro. Pesanti sedie di legno imbottito di velluto sono disposte alla rinfusa vicino alla tavola, che è ricoperta di piatti, bicchieri, posate e brocche, tutti

sporchi e con alcuni avanzi di cibo del giorno precedente. Diversi candelabri con candele quasi interamente consumate sono allineati sul tavolo ad intervalli regolari, anche se attualmente sono tutti spenti. Stoviglie e posateria sembrano di discreta fattura, forse argento, fine porcellana e limpido cristallo, e dovrebbero avere un discreto valore (l'intero servizio, integro, viene valutato all'incirca 50 MO).

Numerosi arazzi sono appesi alle pareti e raffigurano scene di battaglia e guerra. Un tempo dovevano essere davvero splendidi, ma la polvere e la muffa ne hanno offuscato i colori e rovinato la trama in più punti. Il camino sulla parete ovest sembra essere stato usato di recente, come testimoniano la cenere al suo interno e la provvista di legna ammonticchiata alla sua sinistra. Un paio di piccole botti e due grosse anfore di terracotta sono allineate lungo la parete nord. Le prime contengono piccole quantità di vino di scarsa qualità, mentre le seconde sono piene quasi fino a metà di acqua potabile.

Questa sala, che un tempo era il salone da pranzo del maniero, è stato eletto a mensa dei banditi. La grande confusione che vi regna è stata lasciata dai predoni dopo il loro ultimo pasto. Polvere e sporcizia sono state ammucciate lungo le pareti dagli stessi malviventi, che hanno anche in programma di portare con sé tutte le stoviglie preziose quando se ne andranno definitivamente dal loro rifugio.



4. Sala del consiglio

Questa stanza è sfarzosamente arredata con ricco mobilio di legno pregiato. Un grosso tavolo ovale, circondato da otto sedie, è posizionato al centro della stanza, mentre arazzi e quadri sono appesi alle pareti e raffigurano scene di battaglia e ritratti di cavalieri in alta uniforme o in armature scintillanti. Molti arazzi sono stati staccati o girati al contrario, mentre numerose tele sono state squarciate e le cornici spaccate. Un tappeto dagli intricati disegni geometrici, che una volta doveva essere stato molto prezioso ma ora è consunto e rovinato dal tempo, copre quasi per intero il pavimento di pietra della stanza.

Tutta la sala, che un tempo era usata dai cavalieri per tenere consiglio e ricevere delegazioni, è in disordine e sembra essere stata messa a soqquadro da una minuziosa perquisizione. I banditi hanno già visitato questo locale, depredandolo di tutti gli oggetti di valore ed ora non contiene nulla di interessante.

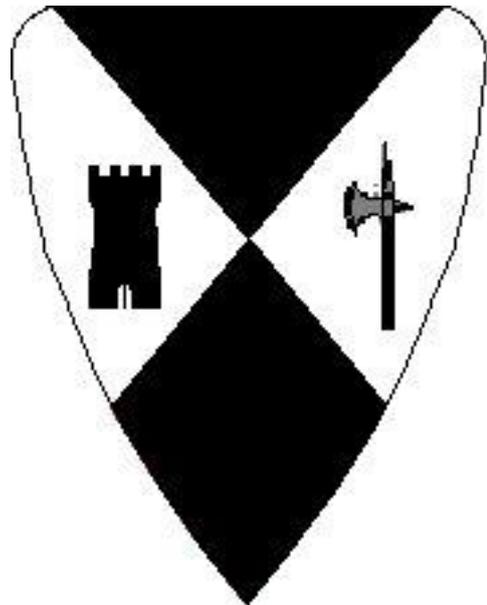
5. Sala dei trofei

Questa stanza è una delle più peculiari della fortezza ed un tempo era usata come salone dei trofei guadagnati dall'ordine. Alle pareti sono appese numerose teste di animali impagliati e vi sono numerosi ganci vuoti. Alcune creste araldiche sono appese tra gli altri trofei, ma sembrano tutte appartenere a casate ormai decadute da tempo. I mobili che un tempo arredavano la stanza, un lungo sofà e quattro soffici poltrone, più un paio di bassi tavolini in legno ad una sola gamba centrale, sono stati accatastati alla rinfusa in un angolo della stanza per far posto ad un mucchio di armi, scudi e parti di armatura, che risultano parimenti ammucchiate a casaccio nel centro della sala. Il camino nell'angolo sud-est è pieno di polvere e non sembra utilizzato da molti anni.

Questo salone è stato anch'esso accuratamente setacciato dalla banda di malviventi, che hanno raccolto tutto ciò che poteva sembrare di valore al centro della stanza e quindi lo hanno fatto esaminare con l'incantesimo *Individuazione del magico* dal mago Etar. Purtroppo per i banditi, nessuna delle armi esposte qui era magica e così il tutto è stato abbandonato, sono molti giorni che nessuno dei predoni mette più piede in questo locale.

Tra le armi che i PG possono trovare nel mucchio in condizioni ancora accettabili, vi sono tre spade, una picca, un'alabarda, due

lance, una mazza, e due scudi di ferro. Pur non avendo qualità magiche, questo equipaggiamento è in discreto stato e può essere utilizzato senza problemi. Inoltre, uno degli occhi di vetro utilizzato in una delle teste impagliate è in realtà una pietra preziosa: un turchese di bassa qualità ma dalla inusuale lavorazione sferica e del valore di 15 MO.



LO STEMMA DEI CAVALIERI DI
VELESKANT

6. Laboratorio

Questa stanza sembra in tutto e per tutto il laboratorio di un alchimista, con tanto di tavoli e mensole ingombri di alambicchi, provette, fiale e materiale simile. Numerosi fogli di pergamena sono sparsi per la stanza o raccolti in grandi pile sopra le scrivanie.

Tra i tavoli si aggira un uomo vestito con una tunica nera lunga fino a terra, con tanto di cappuccio tirato fino sopra agli occhi che ne nasconde quasi interamente il volto. Si tratta di Etar il Cupo, mago della banda dei predoni, intento ad esaminare il laboratorio alchemico della fortezza. Quando i PG entrano nella stanza inizierà a mormorare un incantesimo diretto contro il gruppo.

Se Etar è al corrente del fatto che il gruppo sta invadendo il castello, attuerà una diversa tattica difensiva. Non appena sarà allertato dai rumori della battaglia, lancerà l'incantesimo *Blocca porta* per sprangere la porta della stanza – i PG devono considerare la serratura come sbarrata e chiusa a chiave, così potrà essere aperta solo scassinandola o abbattendola con la forza, in quest'ultimo

caso fino a due PG possono tentare di sfondare la porta e per avere successo occorre una Forza combinata di almeno 25 punti. Nei round successivo Etar lancerà poi su sé stesso gli incantesimi *Protezione dai missili normali* (rendendosi immune dalle armi da lancio e da tiro non magiche), *Infravisione* (per vedere anche nel buio) e *Levitazione* (portandosi a sfiorare il soffitto della stanza). Quindi spegnerà tutte le luci, facendo piombare il laboratorio nella completa oscurità ed attenderà l'ingresso dei PG. Etar lancerà quindi *Charme* sul PG che gli sembra più robusto fisicamente ed inizierà nei round successivi a colpire gli avversari con la sua *Bacchetta dei Dardi Incantati*.

Se il mago-bandito verrà sconfitto e catturato implorerà pietà, cercando di barattare la sua libertà in cambio delle informazioni sul luogo dove è nascosto il tesoro della banda. Non sa nulla della lama della Spada di Grartz, ma se i PG glielo chiedono espressamente, mentirà spudoratamente dicendo che l'oggetto cercato dal gruppo si trova in mezzo al tesoro personale di Graingor.

Comunque, se il PG lo lasciano libero, Etar cercherà di rientrare nel castello per correre ad avvertire i suoi compagni del pericolo ed il gruppo se lo ritroverà di fronte, nella stanza del capo insieme a Graingor, nell'area 12. Ovviamente non avrà avuto il tempo di memorizzare nuovi incantesimi, ma combatterà comunque al meglio delle sue possibilità.

Diversi oggetti interessanti sono stipati nel laboratorio, in alcune delle ampole e fiale sparse sugli scaffali e sui tavoli da lavoro. I PG che sono in grado di lanciare incantesimi possono effettuare un test sull'Intelligenza (lanciando 1d20 ed ottenendo un risultato uguale o inferiore al loro punteggio di In) per riuscire a riconoscerle, ma solo se il gruppo dichiara espressamente di voler esaminare la stanza. Le sostanze più interessanti sono:

- ❖ *Polvere di mandragola* (1d6 dosi): usata in molti preparati alchemici, può essere venduta a 25 MO per dose o utilizzata da un mago o chierico per raddoppiare la durata degli incantesimi lanciati. Ogni dose permette di aumentare gli effetti di un solo incantesimo.
- ❖ *Veleno distillato di ragno* (1d3 dosi): agisce a contatto e impone alla vittima un TS contro Veleno, altrimenti la paralizza per 1d6 di turni, ma non ha effetto su creature di taglia Grande o superiore. Può anche essere applicato su di un'arma ed ha effetto se il bersaglio viene colpito, ma in questo caso evapora dopo 6 turni,

sia che abbia avuto effetto o meno. Il valore di una singola dose si aggira sulle 75 MO.

- ❖ *Distillato di morte* (1 dose): questo potente elisir è contenuto in una fiala sigillata. Se viene aperta, emana vapori mefitici e letali che si espandono in una zona di 3 metri di diametro. Tutte le creature al suo interno devono effettuare un TS contro Raggio della Morte o moriranno all'istante. E' un veleno raro e letale, molto ricercato da spie ed assassini, e può essere rivenduto fino ad un massimo di 250 MO.

Etar il Cupo, Mago di 7° livello

CA 5 (Medaglione di protezione +2, bonus Ds); DV 7d4 (M); PF 19; THACO 17 in mischia e 15 a distanza; #Att 1; F 1d4+2 pugnale +2 o incantesimo; MV 36 m (12 m); Fr 10, In 16, Sg 12, Ds 16, Co 12, Ca 8; All C.

Equipaggiamento: *Pugnale +2, Medaglione di Protezione +2, Bacchetta dei Dardi Incantati (23 cariche, scaglia 3 dardi per ogni carica spesa, fino ad un massimo di 6 dardi), Pozione di Guarigione.*

Incantesimi (3/2/2/1): gli incantesimi memorizzati sono indicati con il simbolo "*" accanto al nome

I livello: *Blocca porta**, *Charme**, *Dardo incantato**, *Individuazione del magico*, *Lettura del magico*, *Ventriloquio.*

II livello: *Individuazione del male*, *Individuazione dell'invisibile*, *Levitazione**, *Luce perenne**, *Scassinare.*

III livello: *Dissolvi magie*, *Infravisione**, *Protezione dai proiettili normali**, *Respirare sott'acqua.*

IV livello: *Crescita dei vegetali*, *Muro di fuoco**

Aspetto fisico: Etar è un mago sui 40 anni, anche se ne dimostra di meno. E' alto e magro, con il volto aquilino e molto scavato, zigomi prominenti e due occhi incassati e nerissimi che brillano di malvagia intelligenza. Veste sempre con lunghe tuniche nere o blu scuro, con un cappuccio che tiene tirato sopra la testa calva per nascondere il volto. La sua voce è gracchiante e sgraziata, mentre le mani sono lunghe e nodose.

Personalità: acuto, perfido, opportunist.

7. Biblioteca

Questa stanza è palesemente una biblioteca, peraltro apparentemente ben fornita. Le pareti sono letteralmente ingombre di scaffali

zeppi di libri, alti dal pavimento fino al soffitto. Un paio di scale sono appoggiate alle librerie e permettono di raggiungere anche i libri posizionati più in alto. Al centro della stanza ci sono quattro scrivanie con relativa sedia, sopra cui giacciono inutilizzati mozziconi di candela, boccette di inchiostro e penne d'oca. Uno solo dei tavoli sembra essere stato utilizzato di recente, come testimoniano alcuni fogli scarabocchiati con degli appunti e la presenza di un calamaio pieno di inchiostro non seccatosi nel corso degli anni. Diversi libri sono appoggiati per terra accanto alla scrivania, ed alcune pagine sono state strappate e raccolte in un'ordinata pila su una sedia lì a fianco.

Etar sta esaminando il ricco materiale raccolto nel corso degli anni nella biblioteca della fortezza, per cui i cavalieri di Veleskant erano famosi. Il suo lavoro è comunque lungi dall'essere terminato e solo gli scaffali di una parete sembrano essere stati esaminati. Gli appunti e le pagine strappate dagli altri libri trattano argomenti di magia, mitologia ed occultismo, ma non contengono informazioni specifiche. Un mago o un chierico li troveranno sicuramente letture interessanti, ma nulla di più.

Se i PG decidono di completare la perquisizione della biblioteca, dovranno passare almeno 24 ore in questa stanza (questo tempo va poi diviso per il numero di PG che partecipano attivamente alla ricerca). Al termine di questo periodo il gruppo riuscirà a scovare, nascosta all'interno della copertina di un libro, una *Pergamena di protezione dai non morti*.

8. Sala del trono

Questo grande e sfarzoso salone ha le pareti ed il soffitto interamente decorati con splendidi affreschi e mosaici che raffigurano scene di battaglia e vita di corte. Sei colonne di marmo screziato reggono la volta e contribuiscono a dare alla stanza un'aria di magnificenza. Sulla parete sud, all'opposto delle due grandi porte di legno che danno accesso alla sala, si trova una pedana di legno rialzata dal terreno di circa mezzo metro, su cui sono piazzati due troni sontuosi, in pregiato legno bianco e velluto rosso. Un tappeto, anch'esso di velluto rosso e ricamato in oro, corre dall'ingresso sino alla piattaforma rialzata.

Qui un tempo i cavalieri ricevevano, di quando in quando, i regnanti del proprio impero, mentre per il resto dell'anno la stanza restava vuota e chiusa a tutti. Un fitto strato di polvere ricopre ogni cosa, muffa ed

umidità hanno iniziato a rovinare l'aspetto della sala, scrostando gli affreschi e facendo cadere a terra numerose tessere dei mosaici, mentre sia i troni che la ricca passatoia sono in disfacimento e quasi interamente marciti.

Quando i PG entrano nel salone, tre banditi sono intenti ad ispezionare la stanza – si tratta di Ulwgar e di un paio dei suoi uomini, che cercano eventuali pannelli segreti sulla pedana e sui troni. Subito si voltano per fronteggiare gli invasori, balzando all'attacco con un urlo di frenesia omicida.

Se i banditi sono al corrente del fatto che qualcuno sta penetrando nella fortezza, i due uomini si nasconderanno dietro alle colonne più lontane dall'ingresso pronti a scagliare i loro pugnali, mentre Ulwgar si acquerterà nell'angusto spazio dietro agli scranni, incoccando un dardo nella sua balestra e tenendosi pronto a sparare.

Come pensavano i banditi, uno dei due troni, quello di sinistra, contiene effettivamente un pannello segreto protetto da una trappola. I predoni non sono ancora riusciti ad individuarlo ma i PG possono riuscirci normalmente. Un ago avvelenato colpirà chi apre lo sportello segreto, se la vittima fallisce un TS contro Veleno subirà 2d4 punti di danno. All'interno dello scomparto nascosto si trova un sacchetto con 150 MO di antica fattura, un granato del valore di 75 MO ed un anello d'argento con lo stemma dei Cavalieri di Veleskant del valore di 50 MO.

Ulwgar

CA 6 (Armatura di cuoio, bonus Ds); DV 3 (M); PF 16; THACO 17 in mischia e 16 a distanza; #Att 1; F 1d8 spada o 1d6 balestra; TS G3; MV 36 m (12 m); ML 9; In 11; All C; PX 35.

Equipaggiamento: indossa una armatura di cuoio ed è armato con una spada ed una balestra leggera con 20 dardi. Porta con sé 2d6 MO e 4d6 MA.

Banditi (2)

CA 7 (Armatura di cuoio); DV 1 (M); PF 5; THACO 19; #Att 1; F 1d8 spada o 1d4 pugnale; TS G1; MV 36 m (12 m); ML 8; In 11; All C; PX 10.

Equipaggiamento: ogni bandito indossa una armatura di cuoio ed è armato con una spada e due pugnali. Ognuno porta con sé 2d6 MA.



Piano superiore

9. Balconata

Le scale che salgono dall'area 1 arrivano in questa zona, un semplice atrio circondato da una balaustra di marmo bianco alta circa un metro. La balconata è a vista sul sottostante ingresso della fortezza.

10. Anticamera

Un semplice corridoio che dà accesso alle stanze del piano superiore della fortezza. Il pavimento è stato rozzamente pulito da polvere e sporcizia dai banditi, che hanno eletto questo livello della fortezza a loro dimora principale.

Se i predoni sono al corrente che qualcuno è penetrato nella roccaforte, uno degli occupanti dell'area 15 si apposterà in cima alle scale e scaglierà il suo pugnale contro il primo PG che mette piede sulla scalinata, ottenendo un bonus di +4 al TpC per la sorpresa e la migliore posizione rispetto al bersaglio. Nel round seguente si scaglierà contro il gruppo brandendo la sua spada e caricando a testa bassa, ottenendo un bonus di +2 al TpC. Quindi il combattimento procederà normalmente.

11. Bagno/Ripostiglio/Lavanderia

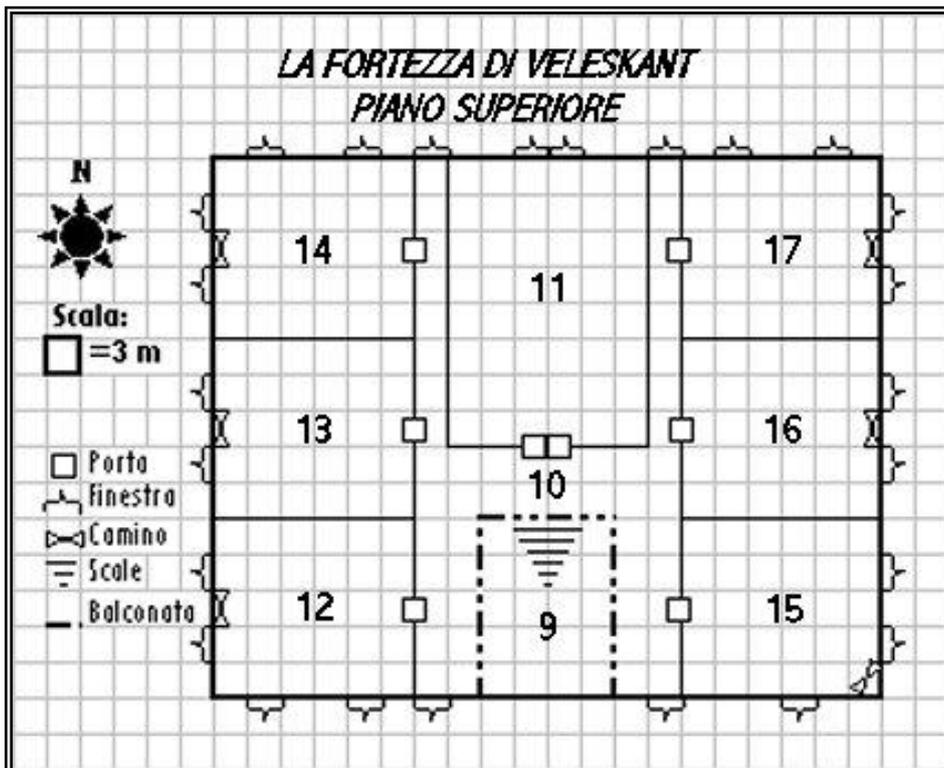
Questa grande stanza assolve una triplice funzione - ripostiglio per la biancheria, lavanderia per i panni sporchi e bagno ristorante per i cavalieri. Un tempo dei

grandi paraventi potevano essere spostati per garantire la necessaria riservatezza agli utilizzatori di questo locale, ma ormai delle coperture restano soltanto ammassi informi di legno e stoffa marcita. Nel grande locale sono sparsi alla rinfusa numerosi oggetti, tutti inutilizzabili a causa del logorio causato dal tempo e dall'incuria: vestiti, tuniche, mantelli, biancheria varia, stivali, coperte, tovaglie, asciugamani, pezzi di sapone, due grosse tinozze di legno, svariati secchi di metallo, due grosse vasche di ceramica e diverse brocche di terracotta.

Le vetrate delle finestre sono stranamente intatte, così in mezzo al caos che regna sovrano non si trovano foglie o altri rifiuti portati dal vento. In compenso però una grossa chiazza di Fanghiglia Verde è cresciuta nell'angolo nord-est, ricoprendolo quasi completamente. Etar ha avvertito i suoi uomini di starne alla larga, ma i PG potrebbero non essere altrettanto fortunati. La macchia di trasudante muffa umida e verdastra potrebbe attirare infatti la curiosità di qualche membro del gruppo, con conseguenze molto pericolose e potenzialmente letali.

Fanghiglia Verde*

CA può essere sempre colpita; DV 2** (G); PF 16; THAC0 18; #Att 1; F speciale; TS G1; MV 1 m (30 cm); ML 7; In 0; All N; DS può essere ferita soltanto da attacchi basati su fuoco e freddo; PX 30.



La Fanghiglia dissolve istantaneamente al contatto cuoio e tessuti, legno e metallo vengono dissolti in 6 round. Se viene a contatto con la pelle le si attacca e la trasforma in fanghiglia nel giro di 1d4+6 round. L'unico modo per rimuoverla dalle superfici cui attecchisce è bruciarla via con il fuoco, dividendo equamente i danni tra la fanghiglia e la vittima.

12. Camera degli ufficiali

Questa stanza è arredata con un grosso letto a baldacchino lungo la parete nord, un armadio tra le finestre del muro a sud, una scrivania vicino al camino spento nella parete ovest, ed infine una cassapanca ai piedi del letto ed una brocca in ceramica con relativo catino.

Graingor, il capo della banda dei razziatori, ha eletto questa camera a sua stanza privata ed è seduto sopra la cassapanca, intento a contare delle monete tra le sue avido mani. Non appena il gruppo entra nella stanza raccoglierà con un balzo la spada che si trova sulla scrivania e si lancerà contro i PG, cercando di uscire dalla stanza e fuggire.

Se Etar il Cupo è riuscito a scappare dai PG dopo lo scontro nel laboratorio si troverà qui con il suo comandante, pronto a spalleggiarlo nella lotta. In questo caso Graingor non cercherà la fuga ma combatterà i suoi nemici.

Se in un qualsiasi modo il capo dei banditi è venuto al corrente della presenza del gruppo nel maniero, tenderà loro un agguato nascondendosi dentro l'armadio e balzando sul primo PG che gli capiterà a tiro. Se anche Etar è presente nella stanza, leverà fino al soffitto per poi attaccare il gruppo o alternativamente si nasconderà dietro il voluminoso letto a baldacchino per colpire di sorpresa.

La stanza era in passato la camera da letto privata di uno degli ufficiali più alti in grado tra i cavalieri di Veleskant, ma non contiene nulla di interessante dato che l'uomo ha portato con sé tutta la sua roba al momento di lasciare la fortezza. L'armadio è vuoto da molti anni, mentre il letto, il catino ed il focolare sono di recente stati ripuliti ed utilizzati da Graingor.

La cassapanca, la cui serratura è stata scassinata dal bandito ed è quindi aperta, ora contiene la sua parte di bottino, consistente in 750 MO, 1.500 MA, due opali del valore di 75 MO l'uno ed una *Pozione di Guarigione*.

Graingor

CA 3 (Armatura di cuoio +2, bonus Ds); DV 5 (M); PF 32; THAC0 14 in mischia e 13 a distanza; #Att 1; F 1d8+3 spada +2 o 1d6 balestra; TS G5; MV 36 m (12 m); ML 10; In 11; All C; PX 175.

Equipaggiamento: *Armatura di Cuoio +2, Spada +2 dello Charme* (può lanciare l'omonimo incantesimo dei maghi una volta al giorno), balestra leggera con 20 dardi, *Pozione di Rimpicciolimento*.

13. Camera degli ufficiali

Questa stanza è arredata in maniera identica a quella dell'area 12, fatta eccezione per uno specchio appeso alla parete sud proprio vicino all'armadio.

Attualmente viene utilizzata dal mago Etar il Cupo, che comunque i PG non incontreranno qui ma nell'area 6 ed eventualmente nell'area 12. Questi ha preso un paio di precauzioni per proteggere i propri possedimenti, aiutandosi con la magia. In primo luogo, chiunque guardi nello specchio attiva l'illusione del crollo del soffitto del locale. Tutti i PG che falliscono un TS contro Incantesimi crederanno di essere morti e perderanno i sensi per 1-6 ore.

Inoltre, gli averi personali del mago-bandito sono celati in un doppiofondo dell'armadio già utilizzato dal cavaliere che viveva qui in passato per lo stesso scopo. Etar ha scoperto il nascondiglio e lo ha rimesso in auge, proteggendolo con una magia. Chiunque apra il comparto segreto senza pronunciare una frase convenuta nota solo al mago, causerà la fuoriuscita di una nube di gas velenoso in una zona di 3x3x3 metri attorno all'armadio. Tutti coloro che si trovano entro tale area devono effettuare con successo un TS contro Veleno o moriranno soffocati all'istante, chi riesce invece nel TS subirà comunque 1d6 punti di danno. Nello scomparto segreto sono celati il libro degli incantesimi di Etar ed i suoi averi personali consistenti in 300 MO ed un rubino del valore di 400 MO.

14. Camera da letto

Questa stanza è arredata con due letti, ai cui piedi sono posizionate delle cassapanche, due brocche con relativi catini in ceramica, un armadio ed un grosso tavolo con due sedie.

La stanza è occupata dai due luogotenenti dei banditi, Ulgwar e Terwidd. Il primo verrà incontrato dai PG nell'area 8, mentre il secondo è qui e sta esaminando e riordinando una serie di armi appoggiate sul

tavolo. Quando il gruppo entra nella camera, si volta e dopo aver impugnato una spada li affronta senza indugiare.

Se Terwidd è al corrente della presenza di intrusi incoccherà un freccia in uno degli archi e la scaglierà di sorpresa contro il PG che apre la porta della stanza, prima di sfoderare la sua spada ed impegnarsi in un normale combattimento.

Il locale viene anche utilizzato come armeria dai banditi, e le armi che si trovano qui vengono custodite dai due uomini ed in caso di necessità sono distribuite agli altri o assegnate alle eventuali nuove leve. Sul tavolo e contro le pareti sono ammassate in totale 2 spade, 8 pugnali, 1 bastone rinforzato in ferro, 4 archi corti, 85 frecce ed 1 mazza chiodata. Tutte le armi sono ordinarie ed in perfetta efficienza.

Nelle cassapanche, i cui lucchetti sono stati spezzati, si trovano le borse con gli averi dei due luogotenenti per un totale di 175 MA e 120 MO, più due piccole gemme del valore complessivo di 35 MO.

Terwidd

CA 6 (Armatura di cuoio, bonus Ds); DV 3 (M); PF 16; THACO 17 in mischia e 16 a distanza; #Att 1; F 1d8 spada o 1d6 arco; TS G3; MV 36 m (12 m); ML 9; In 11; All C; PX 35.

Equipaggiamento: indossa una armatura di cuoio ed è armato con una spada ed un arco corto con 20 frecce. Porta con sé 2d6 MO e 4d6 MA.

15. Camera da letto

Questa stanza è arredata in maniera del tutto identica a quella dell'area 14, eccezion fatta per una spartana branda ricavata da vecchie coperte, che si trova in un angolo.

Anche qui vivono tre dei banditi, che si sono dovuti arrangiare alla meglio visto che la stanza originariamente ospitava solo due cavalieri.

All'ingresso dei PG saranno presenti nella camera solo due predoni, dato che il terzo è uno di quelli incontrati nell'area 2. Gli uomini stanno giocando a dadi sopra il tavolo, puntando denaro ed imprecaando a voce alta. Quando il gruppo irrompe nella stanza metteranno immediatamente mano alle spade, posate accanto al tavolo, e attaccheranno senza indugio.

Se i banditi sono al corrente degli intrusi, uno dei due si recherà nell'area 9 per ostacolarne l'ascesa delle scale fino al piano superiore, mentre l'altro si metterà in agguato dietro ad uno dei letti, prima

lanciando il pugnale contro il PG che apre la porta e quindi attaccandolo con la spada sguainata.

Il tesoro in questa stanza è ben poca cosa: sul tavolo, come posta della partita a dadi, vi sono 26 MR e 9 MA. Tra gli stracci che servono come letto ad uno dei banditi i PG trovano un involto contenente 120 MA e 25 MO. Gli altri due malviventi conservano la loro parte di bottino nell'armadio, in due logori sacchi, per un totale di 212 MA e 48 MO.

Banditi (2)

CA 7 (Armatura di cuoio); DV 1 (M); PF 5; THACO 19; #Att 1; F 1d8 spada o 1d4 pugnale; TS G1; MV 36 m (12 m); ML 8; In 11; All C; PX 10.

Equipaggiamento: ogni bandito indossa una armatura di cuoio ed è armato con una spada e due pugnali. Ognuno porta con sé 2d6 MA.

16. Camera da letto

Anche questa stanza è arredata in maniera identica a quella dell'area 14, ed anche qui è stato aggiunto un pagliericcio provvisorio, proprio come nell'area 15.

I residenti sono, ovviamente, altri tre banditi, uno dei quali i PG hanno già incontrato nell'area 2. Il paio di malfattori che si trova attualmente qui è immersa nel sonno sopra i due letti, i predoni stanno infatti riposandosi dopo essere rientrati da una scorreria notturna. I PG hanno un round di sorpresa in cui possono agire liberamente, prima che i loro avversari si sveglino e reagiscano.

Se invece i briganti sono al corrente della presenza di intrusi, lasceranno la stanza nell'oscurità, spostando l'armadio davanti ad una delle finestre e coprendo l'altra con delle pesanti stoffe. Quindi si apposteranno a lato della porta, colpendo entrambi di sorpresa il malcapitato PG che entrerà per primo nella stanza.

Nascosti nella camera, sotto i letti o nelle cassapanche, vi sono in totale 75 MA e 40 MO, la parte di bottino degli occupanti della stanza.

Banditi (2)

CA 7 (Armatura di cuoio); DV 1 (M); PF 5; THACO 19; #Att 1; F 1d8 spada o 1d4 pugnale; TS G1; MV 36 m (12 m); ML 8; In 11; All C; PX 10.

Equipaggiamento: ogni bandito indossa una armatura di cuoio ed è armato con una spada e due pugnali. Ognuno porta con sé 2d6 MA.

17. Camera da letto

Questa stanza è in tutto e per tutto identica a quella dell'area 16.

Gli occupanti sono tre banditi, uno dei quali è la sfortunata sentinella uccisa dal serpente durante il suo turno di sorveglianza. Gli altri due compagni stanno parlando tranquillamente tra di loro, uno dei due è intento ad affilare la sua spada mentre l'altro si esercita a lanciare il pugnale contro la fiancata dell'armadio. Attaccheranno immediatamente i PG, urlando per richiamare l'attenzione dei loro compari.

Se i briganti sono al corrente della presenza di invasori, barricheranno la porta con i letti e l'armadio, mentre rovesceranno a terra il tavolo usandolo come copertura. Scaglieranno prima i pugnali sugli aggressori che entrano nella stanza, impegnandoli quindi in mischia brandendo le spade.

Il tesoro complessivo dei malfattori, nascosto in logore sacche di cuoio sdrucciole dietro ad una pila di rifiuti ammonticchiati nell'angolo nord-est, ammonta a 148 MA e 32 MO.

Banditi (2)

CA 7 (Armatura di cuoio); DV 1 (M); PF 5; THACO 19; #Att 1; F 1d8 spada o 1d4 pugnale; TS G1; MV 36 m (12 m); ML 8; In 11; All C; PX 10.

Equipaggiamento: ogni bandito indossa una armatura di cuoio ed è armato con una spada e due pugnali. Ognuno porta con sé 2d6 MA.

Sotterranei

A questo livello della fortezza si accede solo dalla botola dell'area 2. I banditi non ne hanno ancora scoperto l'esistenza ed i PG possono trovare qui sotto l'oggetto della loro ricerca, la lama della Spada di Grartz.

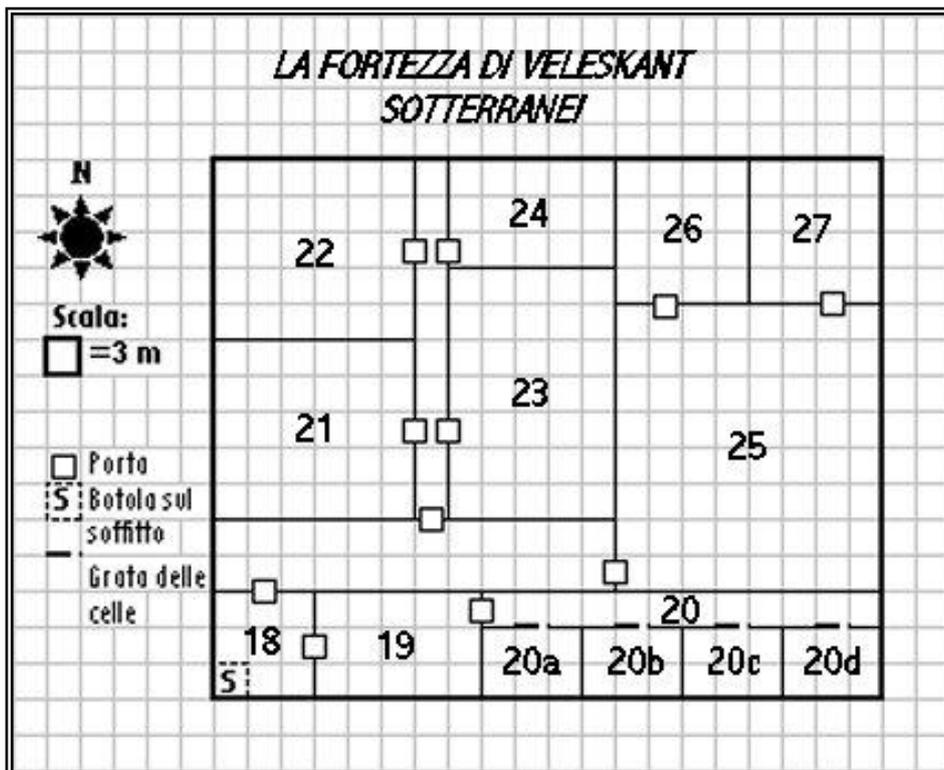
I sotterranei sono completamente bui ed i PG devono provvedere all'illuminazione. Inoltre, nessuno vi ha più messo piede dalla dipartita dei cavalieri ed un fitto strato di polvere, indisturbata negli anni, ricopre ogni cosa rendendola opaca e quasi irreale. L'aria è soffocante e malsana ed in più punti i muri sono chiazzati di umidità. I soffitti sono alti all'incirca 2,5 metri e sono di pietra grezza.

18. Posto di guardia

Questa piccola stanza è accessibile con una scala di legno che scende dall'area 2. Col passare del tempo il legno è ovviamente marcito, a causa dell'incuria e dell'umidità che permea i sotterranei della fortezza.

Il primo PG che scende farà crollare la scala col suo peso, facendo un volo di quasi 3 metri fino al pavimento sottostante e subendo 1d6 punti di danno, dimezzabili con un TS contro Bacchette.

Nella stanza ci sono due sgabelli nell'angolo sud-est e nient'altro, dato che veniva utilizzata un tempo come posto di guardia nel caso in cui i prigionieri delle celle fossero riusciti ad eludere la sorveglianza dei guardiani dell'area 19.



19. Sala dei carcerieri

Questa stanza è spartanamente arredata con un tavolo e quattro sedie, un barile nell'angolo sud-est ed un robusto gancio infisso nel muro dal quale pende un grosso mazzo di chiavi coperto dalle ragnatele.

Un tempo, questa era la sala dei carcerieri e le chiavi servivano per aprire la porta nel muro ad est che dà accesso all'area 20 e le grate delle celle delle aree 20a-20d. Nel barile venivano riposti temporaneamente gli averi dei prigionieri e contiene ancora 2 pugnali, 13 frecce ed un sacchetto con 75 MA.

I mobili della stanza sono sul punto di cadere letteralmente a pezzi a causa dell'umidità e le armi all'interno del barile sono quasi completamente arrugginite ed inservibili.

La porta ad est che dà accesso al corridoio delle celle è costruita in ferro ed ha uno spioncino da cui poter sbirciare all'interno. La sua serratura è completamente arrugginita e bloccata, ma per fortuna era stata lasciata soltanto accostata e non chiusa a chiave quando i cavalieri abbandonarono la fortezza.

20a. – 20d. Celle

Questo corridoio dà accesso alle quattro celle delle aree **20a-20d**, ognuna delle quali è chiusa da una solida grata di ferro massiccio. Le porte delle grate sono tutte socchiuse, ed è un bene dato che le serrature sono bloccate dalla ruggine e le chiavi dell'area 19 sono quindi del tutto inutili.

Ogni cella contiene solo un pagliericcio ormai brulicante di vermi ed altre viscide creature, oltre a delle catene infisse direttamente nel muro che venivano talvolta usate per i prigionieri più indisciplinati o pericolosi. Le celle **20a**, **20b** e **20d** sono vuote, mentre quella **20c** ha una spiacevole sorpresa per i PG. Attratti dall'umidità e dal buio dei sotterranei, tre grossi serpenti velenosi hanno eletto il fetido pagliericcio a loro dimora, dalla quale ritornano in superficie utilizzando un minuscolo passaggio che giunge fino all'esterno attraverso una crepa nel muro.

Chiunque entri nella stanza, che emana un odore ancora più intenso di morte e decomposizione a causa dei ratti e delle altre piccole creature che sono il cibo dei serpenti e che giacciono in vari stati di putrefazione al di sotto della paglia, ha una probabilità del 50% di disturbare i serpenti, che sgusceranno fuori dal mucchio di sporcizia per difendere il loro territorio. I PG tanto temerari o pazzi da frugare direttamente nel mucchio provocheranno l'immediata reazione

ostile dei rettili. I serpenti fuggono immediatamente attraverso il buco nel muro se vengono fronteggiati col fuoco e non hanno ovviamente tesori.

Serpenti (3)

CA 6; DV 2* (M); PF 7; THACO 18; #Att 1 morso; F 1d4 + veleno; TS G1; MV 27 m (9 m); ML 7; In 2; All N; AS le vittime morsicate dal serpente devono effettuare con successo un TS contro Veleno o subiranno 2d4 punti di danno addizionale; PX 25.

21. Camerata

In questo grosso stanzone ci sono otto letti allineati lungo le pareti. Ai piedi di ogni letto si trovano i resti di quelli che un tempo dovevano essere stati dei bauli di legno. L'intera stanza è completamente invasa dalle ragnatele, che rendono il movimento all'interno molto complicato.

Due ragni giganti hanno preso dimora nella stanza, riempiendola interamente di ragnatele spesse come corde e terribilmente appiccicose. Chiunque entri nella stanza deve effettuare all'inizio di ogni round un test sulla Forza o resterà intrappolato nella tela di ragno e per potersi liberare dovrà effettuare con successo un nuovo test sulla Forza. I PG intrappolati non possono muoversi, combattere né lanciare incantesimi e vengono colpiti automaticamente dagli attacchi. Appena qualcuno resta invischiato nel groviglio di tele i due ragni giganti lo attaccano immediatamente, mentre è ancora inerme.

Il combattimento all'interno della stanza comporta ai PG una penalità di -2 ai TpC a causa della difficoltà nel vibrare i colpi senza rimanere invischiati nella fitta rete di ragnatele ed i ragni possono sempre agire per primi nel round.

Una buona tecnica per sconfiggere questi avversari potrebbe essere quella di dare fuoco alle ragnatele. Nel giro di 1d3 round le fiamme si propagheranno ad ogni angolo della stanza, bruciando a morte le due creature che emetteranno orribili stridii senza però riuscire a far nulla per sfuggire alla loro sorte. Il fumo invaderà l'intero sotterraneo per 1d6 ore e l'aria presto diverrà irrespirabile, anche se a causa della grande umidità il fuoco non si espanderà alle altre parti del complesso. I PG saranno costretti a ritornare in superficie finché il fumo non si sarà diradato, pena una lenta morte per soffocamento, ed inoltre dovranno rinunciare al tesoro della stanza, dato che tutto il suo contenuto andrà distrutto nell'incendio.

Il bottino consiste negli averi che un cavaliere ha dimenticato in una delle cassapanche prima di partire. Fortunatamente il legno dei bauli è così marcio che si sfalderà al minimo contatto, rivelando il prezioso contenuto del forziere: 213 MA, 162 MO ed una *Pozione di Rimpicciolimento* perfettamente conservata nella sua ampolla sigillata dalla ceralacca.

Ragni Giganti (2)

CA 6; DV 3 (M); PF 18; THACO 17; #Att 1 morso; F 2d6; TS G2; MV 18 m (6 m) o 36 m (12 m) sulla ragnatela; ML 8; In 0; All N; PX 35.

22. Camerate dei cavalieri

Questa stanza è arredata esattamente come quella dell'area 21, ma è completamente vuota. Un tempo ospitava otto dei cavalieri più giovani.

23. Mensa

Questa grande stanza è arredata con due lunghi tavoli rettangolari circondati da molte sedie. Su diversi ripiani di legno appesi al muro, si trovano tovaglie, strofinacci, piatti, brocche, bicchieri e posate. Tutte le masserizie sono di scarsa qualità ed appaiono molto rovinate dal tempo e dall'umidità.

Nella sala, che un tempo era utilizzata come mensa per i cavalieri di rango più basso, hanno trovato rifugio due scarafaggi giganti che escono di tanto in tanto all'esterno attraverso un piccolo foro scavato nella parete est. Il loro nido è un mucchio di detriti e sporcizia nell'angolo nord-est e non contiene nulla di interessante.

Le creature sono spaventate dalla luce e dalla presenza di intrusi e resteranno rintanati nel loro sordido buco, a meno che i PG non disturbino la loro tana nel qual caso combatteranno fino alla morte. Gli scarafaggi sono lunghi poco meno di un metro e sono in tutto e per tutto simili ai loro cugini più piccoli, tranne per il fatto che la loro corazza, molto resistente, è di colore nero striato di marrone.

Scarafaggi Giganti (2)

CA 3; DV 3+1 (M); PF 17; THACO 16; #Att 1 morso; F 2d6; TS G2; MV 45 m (15 m); ML 9; In 0; All N; PX 50.

24. Armeria

Questa piccola stanza è piena di armi appese o appoggiate alle pareti, sistemate sulle rastrelliere o riposte in grosse casse. Diversi

scudi ed armature sono accuratamente stipati lungo il muro orientale.

Questa era l'armeria della fortezza e conteneva armi di prima scelta, ma il tempo ha deteriorato quasi tutto quello che si trova all'interno. Tra gli oggetti in vista non vi è nulla di magico, ma alcuni di essi sono ancora utilizzabili. Se i PG dichiarano di prendere qualcosa il DM deve tirare 1d10 – se ottiene un numero dispari l'oggetto sarà ancora in buono stato ed adoperabile, altrimenti il logorio del tempo avrà avuto la meglio, rendendolo inservibile.

In un piccolo scrigno è riposta la lama della Spada di Grartz, perfettamente conservata data la sua origine magica. Oltre alla preziosa reliquia, nell'armeria ci sono complessivamente: 2 asce da battaglia, 3 archi lunghi, 1 arco corto, 140 frecce, 10 frecce dalla punta d'argento, 13 pugnali, 5 spade, 3 lance, 1 martello da guerra, 3 scudi, 4 cotte di maglia di taglia umana e 2 armature di cuoio di taglia umana.

Nascoste in una nicchia nell'angolo nord-ovest della stanza, camuffata da alcune pietre mobili vicino al pavimento, ci sono inoltre una *Spada +1* ed uno *Scudo +1*, perfettamente conservati grazie alla loro natura incantata, che portano inciso ben visibile lo stemma dei cavalieri di Veleskant.

25. Cantina

Questa enorme stanza è ingombra di casse, barili, botti di diverse dimensioni e molte bottiglie di vetro. Si tratta della cantina della fortezza, ma ben poco resta integro come era un tempo. La maggior parte delle botti e dei barili è consumata ed ha versato il suo contenuto per terra, così come la quasi totalità delle bottiglie che si sono rotte ricoprendo il pavimento di un fitto strato di vetri. L'odore di vino andato a male è opprimente e le poche bottiglie ancora integre contengono solo una bevanda imbevibile, inacidita col passare degli anni.

In quello che resta di una delle botti più grandi, ormai ridotta al solo fasciame di ferro, nella zona sud-orientale del locale, è cresciuto un pericoloso Fungoide Lurido. Si tratta di un fungo dal colore giallastro che cresce nel sottosuolo e sprigiona nubi di spore mortali. Il Fungoide è immune a qualsiasi tipo di attacchi, eccetto quelli basati sul fuoco, ed è del tutto innocuo a meno che non venga disturbato. Chiunque tocchi questo fungo ha il 50% di probabilità di causare l'emissione di spore assassine in un'area di 3x3x3 m, tutti coloro all'interno di questa zona devono effettuare un TS contro

Veleno o soffocheranno a morte nel giro di 6 round. Il contatto del fungo con la pelle nuda causa 1d6 punti di danno e la creatura corrode irrimediabilmente il legno una volta che vi ha attecchito, anche se non può danneggiare metallo e pietra.

Oltre al Fungoide Lurido ed a qualche bottiglia di vino andato a male, nella cantina non c'è altro di interessante.

Fungoide Lurido

CA può essere sempre colpito; DV 2* (G); PF 16; THACO speciale; #Att spore; F 1d6 + soffocamento; TS G2; MV 0 m; ML NA; In 0; All N; PX 25.

26. Stanza dei servitori

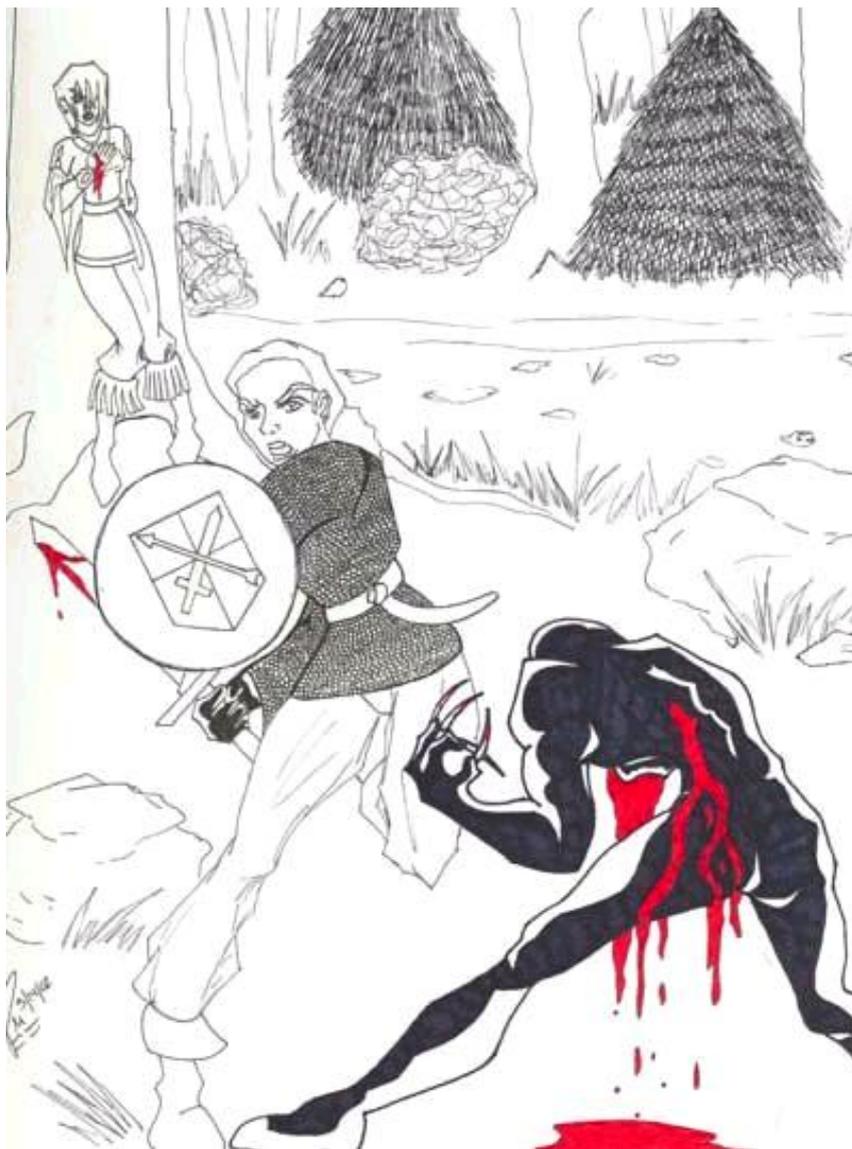
In questa camera ci sono quattro letti, un grosso armadio contro la parete nord ed un piccolo tavolo nell'angolo sud-orientale.

Quattro sgabelli sono posizionati vicino ai letti, mentre un modesto candeliere è poggiato sul tavolino. In origine questa era la stanza da notte dei servitori del castello ed è completamente deserta ed abbandonata da molti anni, come testimonia il fitto strato di polvere che ricopre ogni cosa. I letti e il resto del mobilio sono completamente deteriorati e cadono in pezzi non appena qualcuno dei PG li sfiora. Nella sala non c'è nulla di interessante.

27. Stanza dei servitori

Questa camera è del tutto identica a quella descritta nell'area 26, almeno nell'arredamento e nelle condizioni generali.

All'interno dell'armadio, tra gli stracci e le vesti dei servitori che un tempo vivevano qui, c'è un mantello logoro e sdrucito che ha cucite in una tasca interna due piccole ametiste del valore di 15 MO l'una.



IL MONASTERO DI ROOKBIRD

Abbarbicato sullo sperone roccioso di un altopiano lungo la catena orientale di montagne che delimita la Valle di Stornheim, il monastero è tutto quello che rimane di ciò che un tempo era un grande luogo di culto e di sapere consacrato a Skardos, dio della guerra e della battaglia. Ormai da anni il culto del dio-guerriero è precipitato nell'oblio, ed i pochi fedeli rimasti si sono sparpagliati per i quattro angoli del mondo come sabbia spazzata via dal vento. Le antiche mura sono abbandonate da secoli e solo polvere, morte e disperazione eterna incombono sul vecchio convento.

Negli anni di massimo splendore, quando il culto di Skardos era in auge e poteva contare sul sostegno anche economico di numerosi seguaci, Rookbird era un eremo molto rinomato perché accoglieva i monaci più arditi e fanatici, resisi protagonisti di innumerevoli imprese eroiche al servizio e per la gloria del proprio dio. I chierici che parteciparono all'assalto della dimora sotterranea del clan hobgoblin dei Denti Gialli provenivano proprio da questo monastero e qui fecero ritorno dopo il buon esito della loro crociata, portando con sé tra gli altri tesori anche la spada e l'elsa della Spada di Grartz. Entrambe le parti dell'arma furono offerte sull'altare di Skardos e quindi vennero poste tra il tesoro del tempio, dove si trovano tuttora, custodite nella parte più profonda del monastero assieme alle altre ricchezze ed alle reliquie più preziose.

Col trascorrere degli anni le imprese e le crociate dei chierici di Skardos divennero sempre più sporadiche ed ingloriose, spesso si trasformavano in brutali aggressioni contro inermi villaggi e comunità isolate di persone che non aderivano al culto del dio della guerra ed avevano come unico scopo la conquista del bottino, che finiva accumulato nelle casse del clero e più spesso tra le avide mani dei sacerdoti di rango più alto.

Ben presto le nobili e coraggiose azioni di guerra mosse contro mostri ed umanoidi delle zone selvagge che minacciavano le comunità umane si trasformarono in vere e proprie razzie ed atti di brigantaggio. Praticamente nessuno era più al sicuro dai fanatici di Skardos che, trincerandosi dietro l'alibi della guerra santa, aggredivano, depredavano ed uccidevano senza pietà tutti quelli che non si sottomettevano loro. Rapidamente il numero di seguaci del culto calò drasticamente, ed i pochi rimasti erano poco più che spietati briganti sempre più

corrotti e viziosi, desiderosi solo del lusso nella vita terrena e per nulla interessati né alle loro anime né tanto meno a quelle delle loro vittime.

Molte città e regni iniziarono a guardare con sospetto i seguaci di Skardos, finché in molti paesi il culto fu messo fuorilegge ed i suoi proseliti venivano apertamente ricercati. Nel migliore dei casi potevano aspettarsi l'esilio, ma per lo più venivano condannati alla prigione o persino alla morte, a seconda della gravità dei crimini compiuti. I numerosi monasteri che prima erano fioriti in gran numero, con la stessa velocità caddero in rovina e vennero abbandonati. Più d'uno fu attaccato dagli eserciti dei vari regni o dalla folla inferocita, guidata dagli eroi del luogo, venendo completamente devastato e raso al suolo, dopo essere stato dato alle fiamme, mentre nessuno dei suoi occupanti riusciva a sfuggire al linciaggio ed alla morte.

Fu così che la gente comune abbandonò rapidamente le dottrine di Skardos ed i fanatici che rimasero fedeli alla chiesa vennero guardati come efferati criminali e fuorilegge pericolosi. Alla fine, dopo un periodo di transizione e di declino, rimasero soltanto sparuti gruppetti di esaltati sostenitori della sanguinaria dottrina dell'Alto Sacerdote di Skardos, rintanati in alcuni dei monasteri più inaccessibili e meglio difendibili. Tra questi c'era anche quello di Rookbird, che ospitava gli ultimi esagitati che si erano macchiati di molteplici crimini contro gli abitanti della Valle e dei luoghi circostanti. Il tempio venne cinto d'assedio dalle truppe inviate dai sovrani dei regni vicini e, sebbene non mossero guerra contro i chierici, li costrinsero praticamente a scegliere tra la resa e la morte per inedia.

Ma nessuno aveva fatto i conti con la lucida follia e l'alienante invasamento dei monaci. Piuttosto che rinnegare le efferate dottrine professate, i chierici si sacrificarono, offrendo la propria anima corrotta al loro dio. In un suicidio collettivo rituale, guidato dall'abate in carica, tutti i seguaci di Skardos resero l'ultimo, disperato atto di riverenza alla divinità, togliendosi la vita con le loro stesse armi. In cambio di questa devozione assoluta, Skardos maledisse il monastero per impedire a chiunque di varcarne le porte impunemente e conservare così sacro il luogo che aveva visto un tale atto di fedeltà nei suoi confronti. Nella deviata e contorta ideologia della sanguinaria divinità, questa "protezione" poteva essere garantita solo

dagli spiriti di coloro che ne avevano difeso in modo così fervente, sia in vita che con la morte, i luoghi sacri.

Quando gli assediati penetrarono infine nel monastero, vi trovarono solo morte ed orrore. Eppure non vollero infierire sui nemici sconfitti e decisero di cremarne i corpi in una grande pira funeraria, quindi ne sparsero le ceneri gettandole al vento nei grandi crepacci retrostanti il monastero. Rookbird fu sigillato per sempre, ma non venne bruciato né distrutto, e nessun uomo vi ha mai più messo piede da allora. Ma la “grazia” concessa da Skardos ai suoi seguaci fece comunque il suo corso e nel breve volgere di poche notti tutti i cadaveri dei monaci che giacevano nelle profonde catacombe sotto il monastero ritornarono malignamente alla vita, divenendo orribili non morti condannati ad un eterno incarico di vigilanza. L’elsa e l’impugnatura della Spada di Grartz giacciono tuttora indisturbate nella cripta degli abati, sorvegliate nell’oscurità dallo sguardo agghiacciante di antichi monaci disincarnati le cui anime corrotte vagano nel limbo tra la vita e la morte, senza riuscire ad afferrare né l’una né l’altra.

L’aspetto esteriore del monastero è quello di una struttura vetusta ma ancora solida, pregna di una quiete sovranaturale. Nessuno nel corso dei secoli ha mai disturbato le antiche catacombe e pochi sono i coraggiosi che hanno osato penetrare persino nella parte principale dell’edificio. La costruzione è ancora in un discreto stato di conservazione e grazie alla sua solidità ha resistito molto bene al trascorrere del tempo, probabilmente aiutata in questo anche dall’influsso divino impartito da Skardos.

La luce all’interno del monastero è garantita dalle numerose finestre, che hanno tutte miracolosamente i vetri intatti, mentre i corridoi e le stanze interne sono buie. Le catacombe sono ovviamente immerse nella più completa oscurità. I soffitti sono alti 3 m.

Piano principale

1. Ingresso

Un grande e massiccio portone a due ante in legno e ferro brunito dà accesso al monastero. I battenti sono accostati e probabilmente un tempo dovevano essere tenuti chiusi dall’interno con una grande trave di legno, che ora giace però marcita e spezzata a terra, proprio davanti all’ingresso. Non ci sono tracce visibili del passaggio di creature attorno all’intero edificio e nessun segno di vita è percepibile nelle vicinanze. Il

portone si apre facilmente verso l’interno, rivelando un locale polveroso e quieto drappeggiato di tendaggi ed alla cui estremità si trova una doppia porta. La sala è arredata spartanamente con quattro panche di legno a fianco delle tende nelle pareti nord e sud, e non vi sono altri pezzi di mobilio.

I due pesanti tendaggi di tessuto nero che coprono le aperture nei muri a nord e a sud sono pieni di polvere e sfilacciati lungo i bordi, ma non presentano altri segni di usura. Sono appesi a degli anelli che scorrono su una guida infissa nella muratura e possono venire aperti con molta semplicità, facendoli scorrere senza alcuna difficoltà.

2. Biblioteca

Questa grande sala dalla forma inconsueta ospita la biblioteca del monastero. Non trattandosi di un tempio dedicato ad un dio patrono della conoscenza, questa libreria non è così fornita come ci si potrebbe aspettare, ma raccoglie comunque numerosi volumi, libri e rotoli di pergamena. La biblioteca era infatti, assieme a quella della fortezza di Veleskant, la sola della Valle e delle zone circostanti e numerosi sono stati gli studiosi che l’hanno frequentata per compiere i loro studi.

Altissimi scaffali, colmi di libri ed altri scritti, giungono fino al soffitto riempiendo completamente la stanza. Nella parte sud-occidentale della sala vi sono diversi scrittoi con relativi sgabelli, ingombri di fogli di pergamena, mozziconi di candela, penne d’oca e calamai d’inchiostro nero e colorato. Un piccolo armadietto è posto in questa zona e contiene tutto l’occorrente per la scrittura – pergamene, penne ed inchiostro – e diversi pacchi di candele nuove.

Nella libreria non vi sono scritti di particolare interesse. La maggior parte del materiale riguarda argomenti religiosi, filosofici, storici o geografici, e non vi sono pergamene magiche o tomi di incantesimi. Quattro grandi scarabei hanno costruito la loro tana tra gli scaffali dell’angolo sud-est, scavando una piccola nicchia nel muro di pietra che dà accesso all’esterno tramite uno strettissimo tunnel nella parete. Le creature non attaccheranno a meno che non vengano disturbate e se gli avventurieri hanno del fuoco preferiranno la fuga al combattimento. Nella loro tana si trovano diversi oggetti privi di valore presi nelle stanze del monastero, ed una fialetta sigillata che contiene una *Pozione di Guarigione*.

Scarabei Giganti (4)

CA 4; DV 1+1 (P); PF 5; THACO 18; #Att 1 morso; F 1d6+2; TS G1; MV 36 m (12 m); ML 7; In 0; All N; PX 15.

3. Refettorio

Questa grande stanza è in uno stato di disordine incredibile, come se fosse stata più e più volte completamente messa a soqqadro. Tre lunghi tavoli rettangolari sono disposti nel centro del locale, in modo da formare una specie di "U", e numerose sedie e sgabelli sono sparsi per tutto il pavimento. Una credenza, le cui ante sono staccate e cadute a terra, contiene i resti di tovaglie, posate di legno, bicchieri di rame ed altre stoviglie. Buona parte del contenuto è stato sparso tutto intorno alla dispensa e giace sparpagliato a terra disordinatamente. Nell'angolo nord-est della sala c'è un ammasso di paglia, schegge di legno, brandelli di stoffa e fango secco, alto quasi un paio di metri e largo altrettanto.

Questo era il refettorio del monastero ed è stato invaso da un gruppo di topi giganti, che hanno costruito la loro dimora nella struttura di fango. Rosicchiando il muro inoltre i topi si sono garantiti un comodo passaggio verso l'esterno, che utilizzano per le loro scorribande in cerca di cibo. Tutto il contenuto della stanza è stato messo a soqqadro dai ratti ed il mobilio è quasi completamente rosicchiato. I segni dei denti delle creature sono facilmente visibili, anche se non immediatamente identificabili come prodotti da topi giganti, sul legno e persino sui muri. Nemmeno la tenda che copre

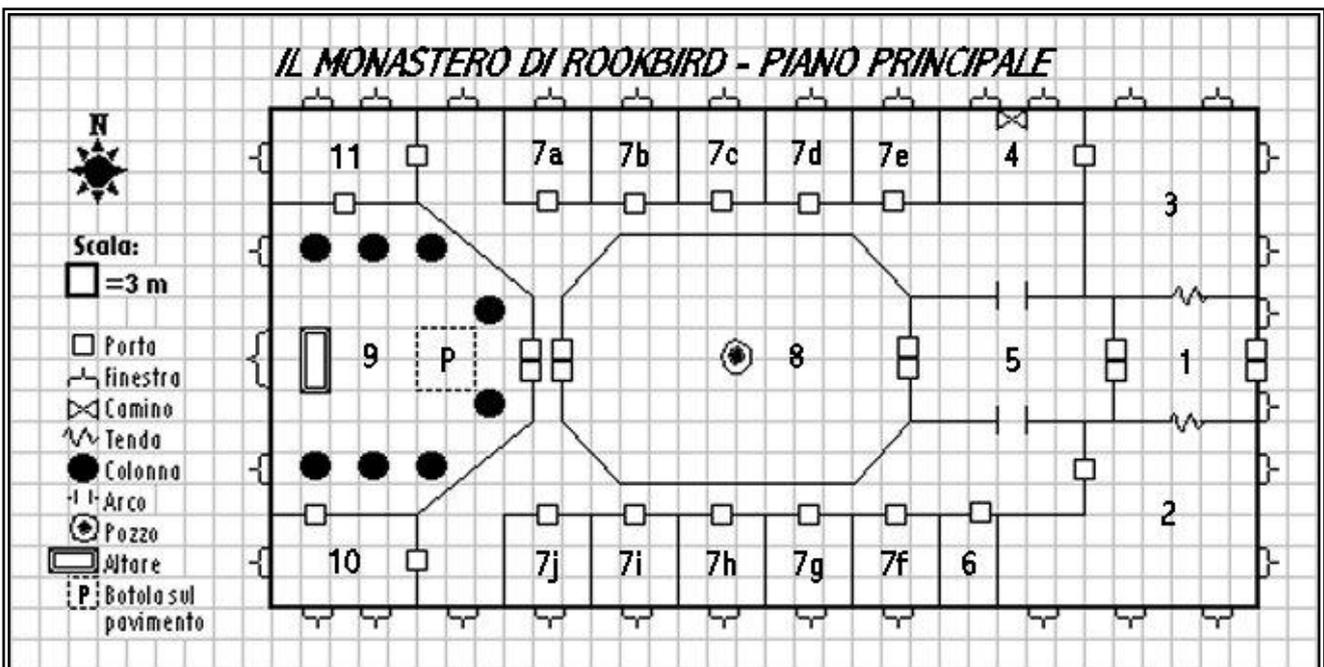
l'apertura che dà accesso alla stanza è stata risparmiata, così come le stoviglie che un tempo erano stipate nella credenza.

Attratti dalla luce e dai rumori, i topi giganti sciameranno letteralmente fuori dalla loro tana, assottigliando i loro corpi in maniera davvero sbalorditiva e riuscendo a passare attraverso gli stretti buchi di accesso al loro nido. In totale ci sono 18 topi giganti, tutti molto interessati ad assaggiare la carne umana. Le creature inseguiranno i PG per tutto il complesso e persino all'esterno del monastero, non allontanandosi però più di tanto. All'interno della tana dei ratti si trovano numerose ossa rosicchiate di piccoli animali e alcuni oggetti rovinati dai morsi e dall'incuria, sottratti dalle stanze interne del tempio. Sparse tra il fango e gli altri rifiuti della tana è possibile trovare, frugando per almeno un turno, un totale di 2 MO, 55 MA e 175 MR.

Topi Giganti (18)

CA 7; DV ½ (P); PF 2; THACO 19; #Att 1 morso; F 1d3 + malattia; TS UC; MV 36 m (12 m); ML 8; In 2; All N; PX 5.

Il morso di un topo gigante ha 1 possibilità su 20 di infettare la vittima con una malattia, e solo se questa fallisce un TS contro Veleno. La malattia trasmessa può essere mortale in 1d6 giorni (1 possibilità su 4) o incapacitante, tanto da costringere la vittima al riposo assoluto per un intero mese (3 possibilità su 4).



4. Cucine

Questa stanza è evidentemente una cucina ed è in uno stato di confusione indescrivibile. Segni di piccoli morsi sono visibili su tutti i mobili e le suppellettili, mentre l'intera parete ovest è coperta da un'escrescenza giallastra. L'arredamento del locale è semplice ed è limitato ad un paio di piccoli tavoli rettangolari, alcuni sgabelli, numerose pentole e casseruole, forchettoni, mestoli, coperchi ed un trio di grandi paioli di rame. Tutto è stato sparpagliato dai ratti giganti dell'area 3, che anche qui hanno lasciato evidenti tracce del loro passaggio rosicchiando praticamente qualsiasi cosa si trovasse all'interno della sala. Di recente però un grosso Fungoide Lurido è cresciuto sulla parete occidentale della stanza, limitando drasticamente le incursioni dei ratti. Numerosi scheletri di roditori giacciono ai piedi dell'escrescenza, uccisi dalle sue letali spore, che hanno anche corroso tutte le mensole e gli altri oggetti di legno che si trovavano in quella parte della stanza. I resti dei ratti sono confusi tra i rifiuti sparsi sul pavimento e non possono venire individuati ad una prima occhiata, anche se un'esplorazione più attenta li farà identificare immediatamente.

Il Fungoide è immune a qualsiasi tipo di attacchi, eccetto quelli basati sul fuoco, ed è del tutto innocuo a meno che non venga disturbato. Chiunque tocchi questo fungo ha il 50% di probabilità di causare l'emissione di spore assassine in un'area di 3x3x3 m, tutti coloro all'interno di questa zona devono effettuare un TS contro Veleno o soffocheranno a morte nel giro di 6 round. Il contatto del fungo con la pelle nuda causa 1d6 punti di danno e la creatura corrode irrimediabilmente il legno una volta che vi ha attecchito, anche se non può danneggiare metallo e pietra.

Fungoide Lurido

CA può essere sempre colpito; DV 2* (G); PF 14; THACO speciale; #Att spore; F 1d6 + soffocamento; TS G2; MV 0 m; ML NA; In 0; All N; PX 25.

5. Salone

Questa stanza è completamente vuota ed il pavimento, al contrario del resto dell'edificio, sembra interamente fatto di pietra grigia che, ad un primo colpo d'occhio, luccica come se fosse bagnata.

La "pietra" che ricopre il pavimento è in realtà una grande Melma Vischiosa, un mostro il cui aspetto è appunto identico a

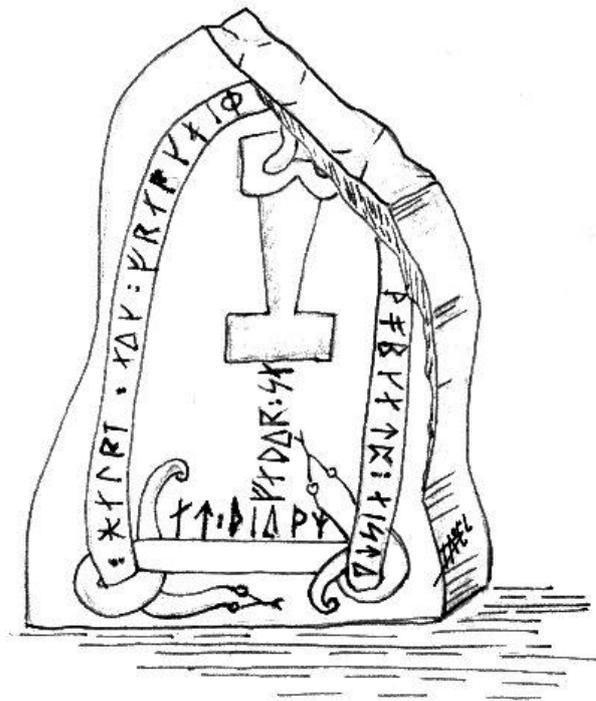
quello della roccia bagnata. Nella semioscurità del locale, è molto difficile per i PG rendersi conto della vera natura del pericolo che li attende. Comunque, se qualcuno di loro cerca di indagare sulla peculiarità della stanza prima di entrare, permettete al PG in questione di effettuare un test sull'Intelligenza e se ha successo il lungimirante avventuriero potrà riconoscere il mostro per quello che è veramente.

La Melma Vischiosa è vulnerabile solo alle armi (anche non magiche) ed all'elettricità, ma è immune agli attacchi basati su freddo e calore. Può spostarsi dal luogo a cui ha attecchito, ma molto lentamente, e lo farà solo se i PG attaccano per primi o tentano di sfuggirle dopo essere entrati nella stanza. Il contatto con la pelle nuda causa 2d8 punti di danno e, sebbene la Melma non corroda legno e pietra, è in grado di consumare il metallo con cui viene a contatto nel giro di un solo round (un turno per gli oggetti magici).

La stanza non contiene niente di interessante, dato che le poche suppellettili presenti un tempo sono state interamente dissolte dall'azione corrosiva del mostro e di esse non rimane alcuna traccia.

Melma Vischiosa

CA 8; DV 3* (G); PF 20; THACO 17; #Att 1; F 2d8 + corrosione; TS G2; MV 1 m (30 cm); ML 12; In 0; All N; PX 50.



6. Dispensa

Questo piccolo stanzino è pieno di barili, sacchi e scaffali lungo le pareti. Il primo PG che mette piede nella stanza viene attaccato immediatamente da un grande ragno che gli balza addosso dal soffitto sopra alla porta, dove era nascosto nell'oscurità.

Il ragno ottiene un attacco di sorpresa senza che i PG possano reagire ed inoltre il suo primo assalto ottiene un bonus di +2 al TpC, grazie alla favorevole condizione in cui viene portato ed allo svantaggio in cui si trova la vittima.

La stanza non contiene per il resto nulla di interessante, le botti sono tutte bucate o vuote, i sacchi sono per lo più pieni di farina andata a male o brulicante di vermi, e sugli scaffali rimangono solo resti di vasi, otri e barattoli di vetro in frantumi. Accatastati nell'angolo più buio di questa dispensa ci sono alcuni cadaveri disseccati di topi ed altre piccole creature, evidentemente la riserva personale del ragno che vive qui.

Ragno Gigante

CA 7; DV 2 (M); PF 10; THACO 18; #Att 1 morso; F 2d6; TS G1; MV 36 m (12 m); ML 7; In 0; All N; PX 20.

Questa particolare specie di ragno è lunga circa 60 cm ed ha la parte superiore del corpo marrone e gialla, con striature nere. Non produce ragnatele ma sa camminare benissimo sui muri o su altre superfici verticali, e fortunatamente per i PG il suo morso, pur essendo temibile a causa delle robuste mascelle e dei denti acuminati, non è velenoso.

7a. - 7j. Celle dei monaci

Le stanze numerate da **7a** fino a **7j** sono tutte cellette dove un tempo vivevano i monaci. Le porte sono chiuse o accostate e sono fatte di semplice legno disadorno, mentre l'interno è davvero spartano. L'arredamento base consiste infatti in un tavolaccio con una ruvida coperta marrone gettata sopra, un lavabo con una piccola brocca per l'acqua, uno sgabello di legno a tre gambe ed una piccola cassapanca che contiene soltanto qualche saio marrone, alcune paia di sandali di cuoio, qualche oggetto di preghiera o sacro ed un rozzo bastone da passeggio di legno.

I pochissimi averi dei monaci sono ancora al loro posto e, sebbene sembra che il tempo non li abbia rovinati, il loro valore è palesemente irrisorio, dato che si tratta di semplici capi di vestiario di rozza fattura. Non ci sono monete o tesori di altro tipo in

nessuna delle celle e la maggior parte di esse sono interamente vuote.

Le celle **7b** e **7e** sono invase da una colonia di pipistrelli giganti, grandi quasi il triplo del normale, che dormono appesi al soffitto. Ogni stanza contiene sei pipistrelli giganti che attaccano il gruppo se vengono disturbati, il che in pratica significa anche semplicemente entrare nella stanza facendo luce o rumore.

Pipistrelli Giganti (12)

CA 6; DV 2* (M); PF 7; THACO 18; #Att 1 morso; F 1d4 + risucchio; TS G1; MV 54 m (18 m) volando; ML 8; In 2; All N; PX 25.

Se l'attacco di un pipistrello gigante ha successo, il mostro riesce ad attaccarsi alla vittima ed a succhiarne il sangue nei round successivi senza bisogno di alcun TpC. Questo risucchio causa automaticamente 1d4 punti di danno per round al bersaglio.

La cella **7h** è invece infestata da una Ameba Paglierina ed è completamente vuota, dato che il mostro ha corroso tutto il mobilio. Questa creatura è simile ad un grosso globo di gelatina del diametro di circa un metro e di colore giallo oca, che si sposta strisciando ed è in grado di assottigliarsi per passare attraverso aperture anche molto strette. Se l'Ameba viene attaccata col fuoco tenderà di fuggire attraverso le fessure del muro ed abbandonerà il monastero cercando un luogo più sicuro.

Ameba Paglierina*

CA 8; DV 5* (G); PF 21; THACO 15; #Att 1; F 2d6 + corrosione; TS G3; MV 9 m (3 m); ML 12; In 0; All N; PX 300.

Questo mostro è vulnerabile soltanto agli attacchi basati su fuoco o freddo e tutti gli altri colpi si limitano a dividerlo per un attimo in un gruppetto di gelatine più piccole, che si riuniscono automaticamente prima di attaccare nuovamente (senza perdere alcuna azione per ricostituirsi). Il contatto della creatura con la pelle esposta causa un danno di 2d6 PF ed inoltre corrode il legno ed i tessuti con cui viene a contatto nel giro di un round, anche se non ha alcun effetto deleterio su metallo e pietra.

8. Giardino interno

Questa stanza è forse la più suggestiva dell'intero complesso, dato che ospita un lussureggiante giardino interno ed è perciò priva di soffitto. Dato il lungo periodo di incuria, le erbacce hanno invaso quelli che un tempo erano ordinati viottoli di ghiaia bianca, mentre rovi ed arbusti hanno

soffocato i fiori multicolori e le erbe medicinali che in passato i monaci erano soliti coltivare qui.

Le delimitazioni delle aiuole non sono più riconoscibili e l'intera zona è in una confusione incredibile, una specie di rivolta della vita vegetale contro la presenza dell'uomo. Al centro del giardino, a malapena visibile tra i folti ciuffi di erbacce ed i grovigli di cespugli, c'è un pozzo di pietra del diametro di circa 3 metri. Un tempo veniva usato per attingere l'acqua direttamente da una vena sotterranea, ora asciutta da molti anni. Il secchio e la puleggia sono andati distrutti da decenni ed un Verme Iena si è annidato all'interno del pozzo, profondo circa 12 metri e per lo più ingombro di rocce franate ed altri detriti. In fondo alla buca il Verme Iena dimora e prospera, ed ha persino accumulato la sua personale riserva di cibo, consistente per lo più in carogne di piccoli animali e persino nel corpo ormai in avanzato stato di decomposizione di un nano, ucciso dalla creatura diverse settimane fa all'esterno del monastero.

Non appena i PG si avvicinano al pozzo, il Verme Iena balzerà fuori cercando di colpire di sorpresa un bersaglio a caso con i suoi tentacoli e quindi lo trascinerà con sé nella tana sotterranea ignorando gli attacchi dei suoi nemici finché non sarà al sicuro. Eventuali tentativi di soccorso e discesa nel pozzo saranno ostacolati dal mostro che combatterà fino alla morte per difendere il suo nascondiglio, che si trova in fondo al pozzo ad una profondità di una dozzina di metri.

Se i PG uccidono il Verme Iena e si calano nella tana troveranno, come detto, soltanto carogne puzzolenti ed in decomposizione. Fortunatamente per loro, il cadavere del nano ha ancora addosso quasi tutto il suo equipaggiamento e sebbene la maggior parte degli oggetti siano stati irrimediabilmente danneggiati o distrutti, restano ancora una borsa contenente 185 MO, una perla del valore di 300 MO ed un anello d'oro con incastonato un rubino rosso fuoco del valore complessivo di 650 MO infilato al dito dello sfortunato viandante. Questo oggetto è in realtà magico, dato che si tratta di un *Anello di Resistenza al Fuoco* che permette a chi lo indossa divenire immune a tutte le fonti di calore non magiche quale che sia la loro intensità, di ottenere un bonus di +2 ai TS contro gli attacchi magici o speciali basati su fuoco e calore (come per esempio il soffio di un drago), e di ridurre il danno subito dagli attacchi di fuoco e calore di un punto per

ogni dado lanciato per determinare le ferite inflitte al personaggio.

Verme Iena

CA 7; DV 3+1* (G); PF 18; THACO 16; #Att 8 tentacoli o 1 morso; F Paralisi o 1 PF; TS G2; MV 36 m (12 m); ML 9; In 0; All N; AS ogni tentacolo che va a segno paralizza la vittima per 2d4 turni se questa fallisce un TS contro Paralisi; PX 75.

9. Cappella

Questo grande salone ha un soffitto a volta sostenuto da otto colonne di marmo rosso con striature nere. Degli affreschi ornano le pareti ed il soffitto e rappresentano scene di guerra e battaglia che vedono i monaci sempre vincitori. Tutti i dipinti sono estremamente crudeli, sanguinari e molto cruenti. Sul lato più occidentale della cappella c'è un altare, anch'esso di marmo rosso con venature nere, che sembra scolpito da un unico blocco di pietra con incredibile maestria, su cui complicati intarsi e bassorilievi formano motivi che intrecciano teschi, ossa, pugnali, asce e contorte forme umane, mentre il resto della sua superficie è perfettamente liscio e non presenta il minimo segno di graffi od usura. Il marmo sembra essere sotto l'influsso di qualche incantesimo di protezione, dato che nessuna arma o magia a disposizione dei PG è in grado di alterarlo in alcun modo.

Sopra l'altare ci sono una stella del mattino di acciaio brunito e col manico color rosso sangue, le cui sfere sono scolpite a forma di teschio puntuto, una statuetta di onice nera alta circa 75 cm e raffigurante il dio Skardos, i cui occhi sono due piccoli rubini rossi, un grosso libro con la copertina nera su cui sono scritti dei caratteri in oro rosso, ed infine un paio di candelabri neri con candele rosse e nuove.

Sul pavimento, che è di colore rosso e nero, c'è una pesante botola di pietra con infisso un anello di ferro per ogni angolo, nel cui centro è inciso il simbolo di un teschio che sovrasta due tibie incrociate. Il coperchio di pietra è molto pesante da sollevare e richiede un punteggio di Forza combinata di almeno 45 punti, anche se fino a quattro PG possono unire i loro sforzi utilizzando un anello ciascuno. Questo passaggio dà accesso all'area 12 delle catacombe.

Alcune disadorne panche di legno completano l'arredamento di questa stanza, che sembra tuttavia la più lussuosa e meno deteriorata dell'intero monastero. La magia protettiva di Skardos qui è più forte che negli

altri luoghi del complesso ed ha impedito al tempo ed alle creature selvagge di profanare la santità del luogo. Lo stesso destino è riservato ai PG che tentano in qualche modo di danneggiare gli affreschi e gli altri oggetti presenti nella stanza, o di toccare le reliquie posate sull'altare.

Questi oggetti sono sacri al culto del dio della battaglia ed hanno tutti proprietà magiche notevoli, anche se il loro utilizzo può alla lunga rappresentare addirittura un pericolo per coloro che non sono seguaci di Skardos.

La stella del mattino è una mazza completamente forgiata in acciaio brunito e col manico rosso sangue, alla cui estremità sono attaccate tre catene da cui pendono altrettante sfere scolpite in forma di teschio ed irte di punte acuminate. Si tratta di un'arma sacra al dio della battaglia, nota anche come "*Ira di Skardos*", equivalente ad una mazza +3, che infligge un danno base di 2d4+3 (per la magia). Ogni volta che un non morto viene colpito da quest'arma l'attaccante deve lanciare 1d12 e se il risultato è maggiore del numero di DV della creatura, allora questa sarà distrutta all'istante. Ogni volta che la stella del mattino è utilizzata in combattimento, il PG diviene sempre più crudele e sanguinario, ed inizia a ricorrere alla violenza anche quando non è necessaria, compiendo atroci efferatezze e non concedendo pietà ad alcun nemico. Il PG utilizzerà sempre l'arma in combattimento ed in un numero di settimane pari al proprio punteggio di Saggezza diverrà Caotico e spietato, una belva efferata ed assetata di sangue. Per liberarsi dall'influsso malvagio della reliquia il PG può effettuare, ogni volta che la utilizza, un TS contro Incantesimi con una penalità di -4, ed in caso di successo si renderà conto di quello che gli sta succedendo e potrà liberarsi dell'arma.

La statuetta d'onice è chiamata "*Simulacro del sanguinario*" e raffigura Skardos come una creatura simile ad un uomo bestiale, con lunghe zanne ed artigli, corna robuste ed una coda scagliosa. Gli occhi sono due piccoli rubini scintillanti come il sangue appena sgorgato da una ferita ed il valore complessivo di questo oggetto è di almeno 10.000 MO! Chiunque entra in possesso della statuetta può evocare, una volta al giorno, un demone minore al suo servizio per un numero di turni pari al proprio punteggio di Carisma. Le statistiche del mostro sono le seguenti: CA 0; DV 8** (M); PF 40; THAC0 12; #Att 2 artigli/1 morso/1 codata; F 1d6 + veleno/1d6 + veleno/2d8/1d4 + speciale; TS

G8; MV 36 m (12 m) o 54 m (18 m) volando; ML 12; In 14; All C; PX 2.300. Il demone è identico alla figura della statuetta ed obbedirà ciecamente al suo evocatore, ma se viene ucciso scomparirà in una nuvola di fumo rossastro e maleodorante. I suoi artigli sono avvelenati e la vittima colpita da uno di essi deve effettuare un TS contro Veleno per evitare una morte istantanea. Gli attacchi portati con la coda obbligano invece il bersaglio ad effettuare un test sulla Destrezza per evitare di cadere a terra e dover utilizzare la prossima azione per rialzarsi. Il mostro è immune agli attacchi effettuati con armi non magiche ed a quelli basati sul fuoco e calore, anche di origine magica. Ogni volta che la statuetta viene usata per evocare il demone, c'è una possibilità cumulativa del 3% che il mostro attacchi il suo padrone invece del nemico. Se l'evocatore riesce ad uccidere il demone la statuetta si sbriciolerà in mille pezzi senza valore.

Il tomo è chiamato anche il "*Breviario della battaglia sanguinaria*" ed è interamente scritto con il sangue dei nemici del culto di Skardos. Contiene precetti, insegnamenti e dottrine del credo del dio della battaglia, i suoi riti più segreti e la parola di Skardos. Chiunque lo legga interamente, cosa che richiede calma ed almeno un paio di mesi di tempo, deve effettuare immediatamente al termine della lettura un TS contro Incantesimi ed un test sulla Saggezza. Se entrambi i tiri falliscono il PG diviene immediatamente un Caotico fanatico di Skardos e si comporterà come tale. Se il TS fallisce ma il test sulla Saggezza riesce, il PG sarà maledetto dalla magia dello scritto di Skardos e dovrà immediatamente ridurre di 1d3 punti i propri valori di In e Sg. Viceversa, se il TS riesce ma il test sulla Saggezza fallisce, il PG sarà affascinato dalle dottrine di Skardos ed il suo allineamento diverrà immediatamente Caotico, se il PG è già di questo allineamento allora diventerà un fanatico di Skardos con tutte le nefaste conseguenze che ciò implica. Infine, se il PG riesce ad effettuare con successo sia il TS che il test sulla Saggezza, guadagnerà immediatamente un punto di Sg grazie alla sapienza recondita dello scritto. Indipendentemente dall'esito dei due tiri, le pagine del libro si polverizzano dopo essere state lette.

I due candelabri sono chiamati anche le "*Fiammelle di Skardos*" ed hanno degli straordinari poteri magici. Quando vengono accesi contemporaneamente e posizionati

uno vicino alla testa e l'altro vicino ai piedi di una creatura morta, hanno il potere di resuscitarla nel giro di una notte. Il redivivo avrà i punteggi di In, Sg e Ca ridotti permanentemente di un punto ma per il resto non subirà alcuna penalità. Se però la creatura non viene, per un qualsiasi motivo, riportata in vita, si trasformerà in un lich malvagio che tornerà dalla morte col solo intento di perseguitare ed uccidere colui che ha acceso le candele. Le caratteristiche del non morto sono riportate nel *Set Master* di *D&D* ed il DM deve pianificare accuratamente un evento di questo genere, capace di condizionare l'intero svolgersi della sua campagna di gioco opponendo ai PG un nemico potentissimo. Le candele durano abbastanza per quattro utilizzi e quando sono completamente consumate i candelabri scompaiono in una nuvola di polvere e fumo. Tutti gli effetti deleteri delle reliquie non possono essere eliminati dopo che hanno avuto effetto, se non con un incantesimo di *Scaccia maledizioni* seguito immediatamente da uno di *Distruzione del male*, entrambi lanciati da un chierico di allineamento Legale e almeno del 18° livello di esperienza. Gli effetti permanenti (come la perdita di attributi o livelli di esperienza, oppure la trasformazione in lich, per esempio) non possono comunque venire rimossi in nessun caso, mentre il cambiamento di allineamento, il fanatismo e simili possono venire dispersi dagli incantesimi sopra indicati.

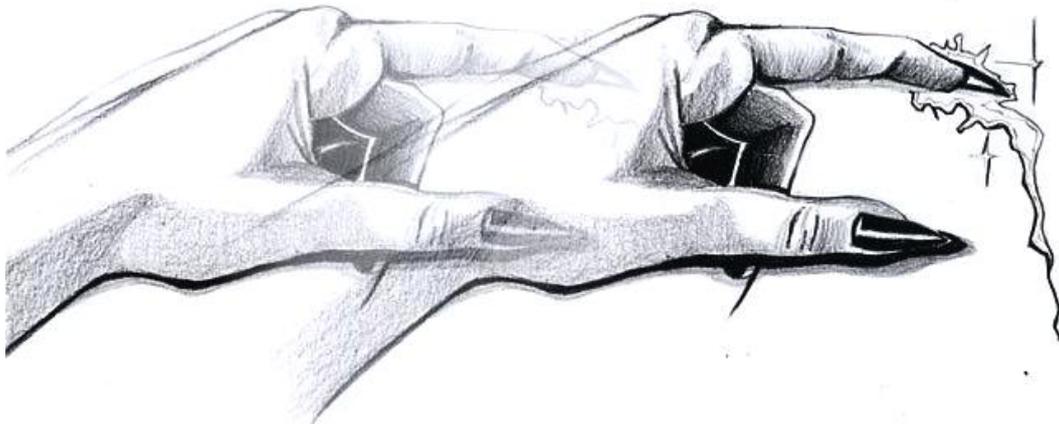
Come già detto, una potente magia creata da Skardos stesso permea questa cappella e chiunque compia atti sacrileghi incombe nella maledizione del dio della battaglia. Profanare la cappella distruggendo o danneggiando quello che si trova al suo interno oppure toccando le reliquie poste sull'altare comporta l'attivazione immediata dell'anatema.

Ogni PG che si trova nella stanza sentirà un lancinante dolore nella propria testa e si sentirà mancare l'aria, dopodiché il DM dovrà lanciare 1d12 e vedere gli effetti che la maledizione ha avuto su di lui, consultando la tabella seguente.

EFFETTI DELLA MALEDIZIONE DI SKARDOS

1. Risucchio della forza vitale: il PG perde un livello di esperienza.
2. Debolezza: il PG perde 1d4 punti di Fr.
3. Follia: il PG perde 1d4 punti di In.
4. Stoltezza: il PG perde 1d4 punti di Sg.
5. Vulnerabilità: il PG ha una penalità permanente di 4 punti alla CA.
6. Umiltà: tutti gli oggetti magici del PG scompaiono.
7. Martirio: il PG perde permanentemente metà dei propri PF.
8. Goffaggine: il PG perde 1d4 punti di Ds.
9. Gracilità: il PG perde 1d4 punti di Co.
10. Ripugnanza: il PG perde 1d4 punti di Ca.
11. Lentezza: la velocità di movimento del PG viene permanentemente dimezzata.
12. Povertà: tutte le ricchezze non magiche del PG scompaiono.

Tutti gli effetti della maledizione sono permanenti e possono essere rimossi solo riparando al danno fatto (ad esempio, facendo riaggiustare o restaurare da artigiani competenti i mobili o gli affreschi danneggiati, o restituendo le reliquie rubate), oppure distruggendo completamente il monastero (per esempio dandolo alle fiamme o pagando un chierico di alto livello che lo rada al suolo con un incantesimo *Terremoto*), o ancora ricorrendo ad un incantesimo *Scaccia maledizioni* lanciato da un chierico di allineamento Legale e almeno del 18° livello di esperienza, o distruggendo tutte le maledette reliquie di Skardos che si trovano nella stanza (stella del mattino, statuetta, tomo e candelabri).



Catacombe

L'intero complesso delle catacombe è immerso nella più completa oscurità, dato che è scavato al di sotto della superficie e non vi penetra nessuna luce naturale. Soffitto, pavimento e pareti sono ricavati direttamente dalla pietra grezza e pur essendo regolari non sono lisci come quelli del piano superiore. L'altezza dei soffitti è di circa 2 metri e non è possibile utilizzare le armi lunghe se non con estrema difficoltà (penalità di -4 ai TpC). Le lastre di pietra che chiudono i singoli sepolcri sono ricavate da solida roccia e sono molto pesanti, dato che il loro spessore è di quasi un metro, e per essere spostate richiedono una Forza combinata di almeno 25 punti.

12. Ingresso alle catacombe

Questa stanza è completamente vuota, se si eccettua la botola sul soffitto nell'angolo sud-ovest che dà accesso all'area 9 del piano superiore.

Una precaria scaletta di legno permette di scendere dall'apertura fino al pavimento e nonostante il suo aspetto malconcio reggerà tranquillamente il peso dei PG.

L'intero pavimento è coperto da uno spesso strato di polvere alto una ventina di centimetri, segno che nessuno mette più piede quaggiù da innumerevoli anni.

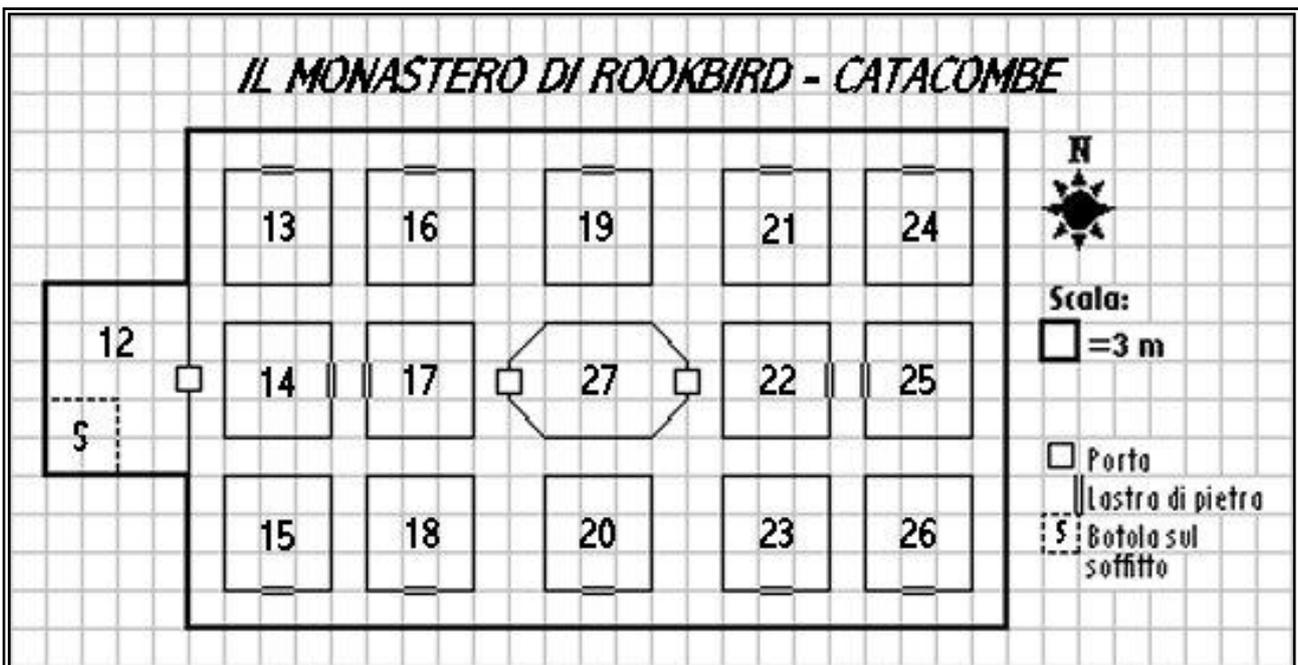
La porta nel muro ad est è di solido ferro ed è chiusa, anche se non a chiave. Si aprirà cigolando lugubramente sui cardini arrugginiti non appena i PG la sfioreranno.

13. - 26. Cappelle sepolcrali

Tutte queste cellette non sono altro che cubicoli di 9x9x9 m chiusi da una pesante lastra di pietra appoggiata davanti all'apertura che dà accesso all'interno.

Si tratta delle celle in cui riposano i corpi dei monaci morti in passato, prima che il monastero venisse abbandonato, ed ora alloggiavano le forze di difesa non morte evocate dal dio Skardos a difesa del suo santuario. La maledizione lanciata dal dio della battaglia infatti ebbe il terribile effetto di riportare in vita i corpi che giacevano in questi sepolcri, trasformandoli in spaventosi guardiani della antica santità del monastero. Pur imprigionati nelle rispettive tombe dalle pesanti lastre di pietra, i monaci non morti sono divenuti scheletri, zombi e ghoul al servizio del loro signore, spietate creature delle tenebre ossessionate soltanto dal dover proteggere il loro monastero. Chiunque sposti le lastre di pietra che sigillano le cappelle mortuarie si troverà di fronte ad alcuni di questi fedelissimi servitori di Skardos, suoi seguaci sia in vita che dopo la morte. I non morti combattono senza pietà fino al loro annientamento o a quello dei loro nemici, profanatori del sacro tempio.

L'interno delle singole camere sepolcrali è identico: su ogni parete, eccettuata quella dove c'è l'ingresso, si trovano 3 ripiani scolpiti nella pietra, ognuno dei quali ospita il corpo di un monaco. I cadaveri sono in vari stati di decomposizione, a seconda del tipo di non morto in cui sono stati mutati. I pochi corpi "normali", cioè non toccati dalla maledizione di Skardos, sono pressoché



ridotti in polvere dal trascorrere del tempo. Nelle camere non c'è altro, ed i non morti si alzano per attaccare gemendo lugubramente non appena la lastra di pietra viene rimossa dalla sua posizione. Sull'architrave interno di ogni sepolcro è incisa una lode a Skardos – la preghiera funebre comunemente usata dai suoi seguaci – ed un teschio con due tibie incrociate.

Non ci sono tesori di alcun tipo in nessuno dei sepolcri e l'elenco dei non morti che contengono è riportato più avanti.

Per ogni singola celletta sono riportati il numero di non morti presenti sul totale dei nove corpi che si trovano in essa, ed a quale tipo essi appartengano (scheletro, zombie o ghoul). Tutti i mostri di uno stesso tipo hanno identiche statistiche ed essendo stati creati dalla magia di una divinità sono estremamente difficili da scacciare per i chierici. Ciò significa che ogni tentativo di scacciare viene fatto come se il chierico avesse due livelli di esperienza in meno rispetto a quello attuale. Inoltre Skardos ha trasmesso ai non morti la sua brama di battaglia, perciò tutti i TpC e per infliggere ferite dei mostri sono modificati da un bonus di +2 (già calcolati nelle statistiche riportate di seguito).

Scheletro

CA 7; DV 1 (M); PF 5; THACO 17; #Att 1 artiglio; F 1d6+2; TS G1; MV 18 m (6 m); ML 12; In 0; All C; DS immunità a sonno, charme, influenza mentale e veleni; PX 10.

Zombi

CA 8; DV 2 (M); PF 10; THACO 16; #Att 1 artiglio; F 1d8+2; TS G1; MV 27 m (9 m); ML 12; In 0; All C; DS immunità a sonno, charme, influenza mentale e veleni; PX 10. Agiscono sempre per ultimi nel round.

Ghoul

CA 6; DV 2* (M); PF 10; THACO 16; #Att 2 artigli/1 morso; F 1d3+2/1d3+2/1d3+2 + speciale; TS G2; MV 27 m (9 m); ML 12; In 0; All C; AS ogni attacco paralizza la vittima per 2d4 turni se questa fallisce un TS contro Paralisi, gli elfi e le creature di taglia Grande o superiore sono immuni alla paralisi; DS immunità a sonno, charme, influenza mentale e veleni; PX 25.

CONTENUTO DELLE CAMERE SEPOLCRALI

Cella	Cadaveri	Scheletri	Zombi	Ghoul
13	1	3	3	2
14	3	3	2	1
15	4	1	3	1
16	5	1	1	2
17	3	3	1	2
18	4	1	3	1
19	4	3	1	1
20	2	2	2	3
21	5	2	1	1
22	3	2	2	2
23	1	3	3	2
24	5	2	1	1
25	2	1	3	3
26	4	1	2	2

27. Camera sepolcrale degli abati

Questa è la tomba dove sono sepolti i vari abati che si sono succeduti nel tempo alla guida del monastero di Rookbird. Anche su di loro grava la maledizione del dio Skardos che li ha riportati indietro dall'oltretomba, trasformandoli in non morti ad eterna difesa dell'abbazia.

Questa stanza è di forma ottagonale e si accede al suo interno attraverso due ingressi sui lati più corti. I passaggi sono chiusi da pesanti porte di pietra montate su cardini, sulla cui superficie è incisa una lode a Skardos ed il simbolo del teschio con le tibie incrociate. Le porte non hanno maniglia né serratura, ma non sono bloccate e si aprono silenziosamente verso l'interno alla minima pressione.

Nelle pareti di roccia sono scavate sei nicchie che ospitano altrettanti cadaveri, dei quali rimangono poche ossa ormai quasi ridotte in polvere, avvolte in una saia marrone. Al centro della stanza c'è una grande blocco di marmo rettangolare su cui riposano le spoglie incorrotte di un monaco. Sembra quasi che l'uomo, avvolto nel suo saio marrone scuro, sia morto da pochi giorni, ma le iscrizioni intorno al blocco lo identificano nientemeno che come il fondatore del monastero. Il corpo del monaco, il cui nome era Padre Vitoes, non sembra essere stato intaccato dallo scorrere del tempo se si eccettuano il pallore e la consistenza della pelle, che appare molto sottile.

Un forziere, anch'esso in pietra, è posizionato ai piedi del sepolcro di Padre Vitoes e non ha serratura, ma è semplicemente chiuso da una sottile lastra di marmo bianco. Al suo interno c'è il tesoro del monastero, che consiste in 7.000 MO racchiuse in sacchetti, varie gemme per un totale di 5.000 MO, una *Mazza +1* dall'impugnatura di madreperla, un *Martello da Guerra +2, +3 contro creature rigeneranti*, uno *Scarabeo Protettore* con 6

cariche ed un paio di *Guanti dal Potere Orchesco*. Inoltre qui si trovano l'elsa e l'impugnatura della Spada di Grartz, vero obiettivo della ricerca dei PG.

Nonostante le apparenze, il corpo di Padre Vitoes non è animato in alcun modo e la sua miracolosa conservazione è un fatto straordinario ma del tutto naturale, non dovuto agli artifici della magia o della stregoneria. Ma la maledizione di Skardos ha fatto sì che una presenza abiti ora nel cadavere dell'abate e quando i PG disturbano in qualsiasi modo i corpi o gli oggetti che si trovano nella stanza, il non morto si solleva dalla salma per attaccare i profanatori. Essendo stato creato dalla magia di una divinità, lo spettro è estremamente difficile da scacciare per i chierici. Ciò significa che ogni tentativo di scacciarlo viene fatto come se il chierico avesse due livelli di esperienza in meno rispetto a quello attuale. Inoltre Skardos ha trasmesso al non morto la sua brama di battaglia, perciò tutti i TpC e per infliggere ferite del mostro sono modificati da un bonus di +2 (già calcolati nelle statistiche riportate di seguito).

Presenza*

CA 3; DV 4** (M); PF 30; THACO 14; #Att 1 tocco; F 1d6+2 + risucchio di energia; TS G4; MV 36 m (12 m) o 72 m (24 m) volando; ML 12; In 0; All C; AS ogni attacco andato a segno risucchia un livello di esperienza alla vittima; DS immunità a sonno, charme, influenza mentale e veleni; PX 175.

Nota sui corridoi

Tutti i passaggi delle catacombe nella zona dei sepolcri, oltre la porta dell'area 12, sono perfettamente puliti, privi di polvere, tracce, rifiuti ed altro. Questo perché un Cubo Gelatinoso si aggira incessantemente attraverso i corridoi, ripulendoli costantemente. Per ogni turno trascorso all'interno di questa zona del sotterraneo, i PG hanno una possibilità cumulativa del 10% di incontrare il mostro. La creatura si presenta come un enorme cubo di gelatina che occupa una intera sezione di corridoio di 3x3x3 metri e si sposta incurante degli ostacoli che trova lungo la sua strada.

Cubo Gelatinoso

CA 8; DV 4* (G); PF 22; THACO 16; #Att 1; F 2d4 + paralisi; TS G2; MV 18 m (6 m); ML 12; In 0; All C; AS ogni attacco paralizza la vittima per 2d4 turni se questa fallisce un TS contro Paralisi; DS immunità agli attacchi basati su freddo o elettricità; PX 125.

Riesce a digerire e dissolvere quasi tutti i materiali organici, inclusi legno e cuoio, ma non metalli e pietre preziose, perciò al suo interno si trovano diversi sassi e schegge di roccia che ha raccolto nel suo incessante vagabondare per i corridoi delle catacombe.



LE CAVERNE DI FAGLIA PROFONDA

Le caverne del complesso di Faglia Profonda, così ribattezzate dal clan hobgoblin dei Denti Gialli che vi dimora, si trovano nella parte nord-orientale della Vallata di Stornheim. Il loro ingresso preciso è sconosciuto a tutti, eccetto ai membri del clan hobgoblin, che lo tengono segreto per evitare nuovi assalti da parte di avventurieri o razziatori (che per i goblinoidi sono poi la stessa cosa...), come già successo in passato.

I Denti Gialli si sono trasferiti a Faglia Profonda, nel complesso sotterraneo di caverne che si estende nella relativa sicurezza del sottosuolo, dopo l'assalto dei cavalieri che ne sterminò quasi interamente il clan. Da quel funesto giorno sono passati molti anni e gli hobgoblin sopravvivono ancora, pur senza la prosperità di un tempo, mentre sia i Cavalieri di Veleskant che i monaci di Rookbird hanno trovato un ben più triste fato.

La zona in cui si estende il complesso di caverne è molto adatto per nascondere l'unico ingresso alla tana del clan dei Denti Gialli, dato che le pareti delle montagne che circondano la Valle digradano in una vasta area collinare e pietrosa, di formazione calcarea, piena di buchi e piccole grotte che terminano dopo pochi metri. Proprio uno di questi buchi, sistemato a circa metà del digrado collinare, dà accesso alla caverna del clan che i personaggi cercano.

Riconoscere l'accesso, una volta giunti nella zona, richiede soltanto pazienza e nulla di più, eccezion fatta forse per una buona dose di fortuna. Gli hobgoblin mettono una grande cura nel coprire le tracce che conducono alla caverna, così i PG non hanno possibilità di trovarle, non importa quanti siano i loro sforzi. La roccia franosa e le precauzioni degli hobgoblin per nasconderle rendono impossibile il seguire le tracce anche per l'avventuriero più esperto.

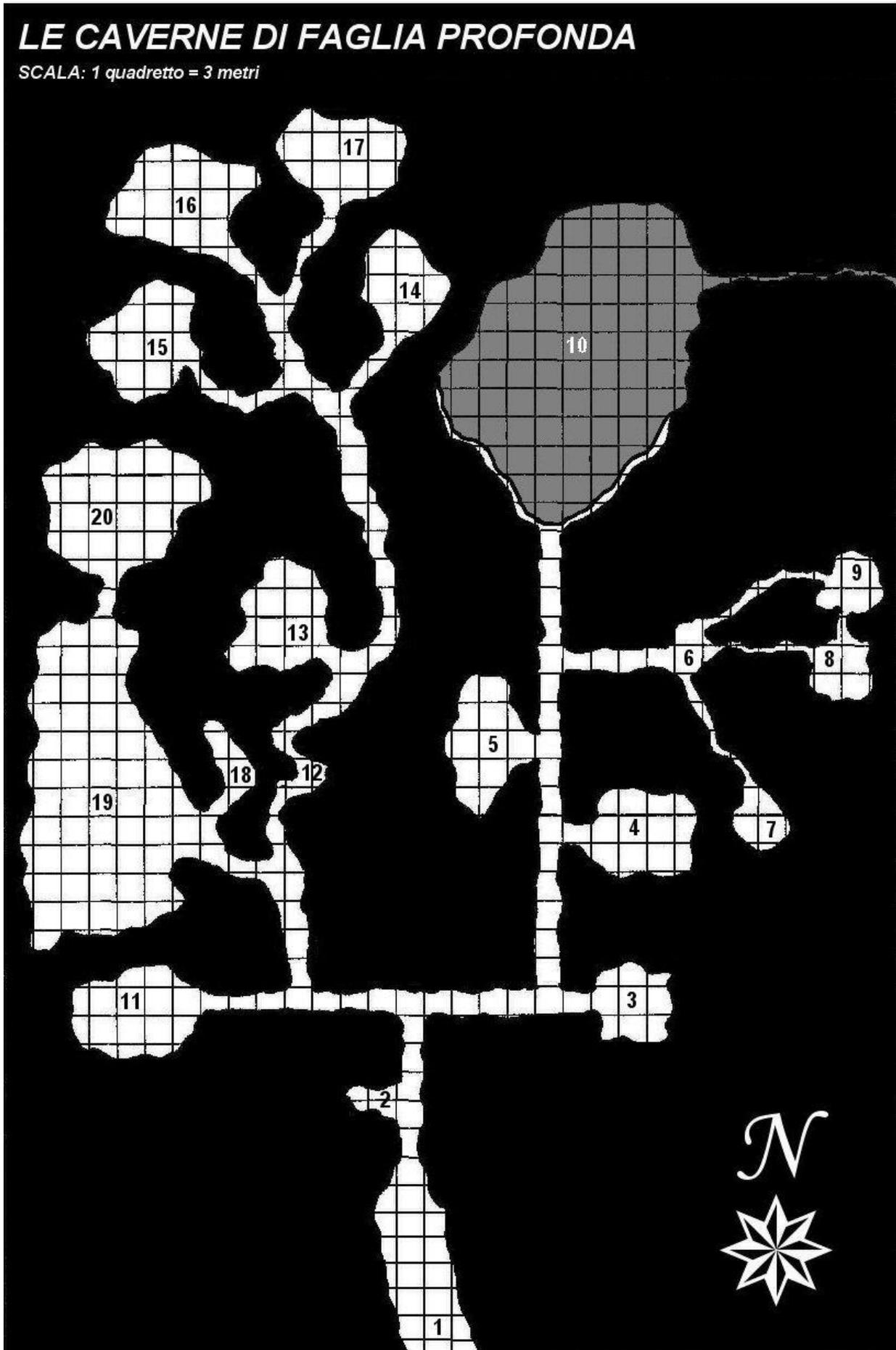
Date le innumerevoli aperture nella parete collinare, i PG devono procedere più o meno a caso. Il DM deve lasciar loro decidere una strategia, ma indipendentemente dalle scelte fatte dagli avventurieri, ogni volta che si avvicinano ad una caverna occorre lanciare segretamente 1d6 e consultare la tabella che segue. L'unica avvertenza è di far trovare l'ingresso alla tana dopo una decina di tentativi (se non avviene prima), per evitare che la ricerca si protragga troppo e diventi noiosa.

1d6	Ingresso della caverna
1	Falsa caverna
2	Caverna vuota
3	Falsa caverna instabile
4	Caverna instabile
5	Tana dell'Orso Gufo*
6	Ingresso caverna clan Denti Gialli

- (1) La caverna termina dopo pochi metri ed è poco più di un piccolo buco nella parete della collina.
- (2) La caverna è profonda e si addentra nella collina. Ci sono 2-5 grotte interne, ma è completamente vuota e non sembra abitata da molto tempo.
- (3) Come (1), ma il terreno franoso mette a repentaglio la stabilità di pareti e soffitto della caverna. Per ogni PG che vi entra, c'è una possibilità cumulativa del 3% che il terreno frani seppellendo gli avventurieri ed infliggendo ad ogni sfortunata vittima 1d6 PF di danno, dimezzabile se si effettua con successo un TS contro Bacchetta Magica. Liberare un avventuriero travolto dalla frana richiede 1d6+4 round di frenetico scavo.
- (4) Come (2), ma il terreno franoso mette a repentaglio la stabilità di pareti e soffitto della caverna. In ogni singola grotta interna, per ogni PG che vi entra, c'è una possibilità cumulativa del 3% che il terreno frani seppellendo gli avventurieri ed infliggendo ad ogni sfortunata vittima 1d6 PF di danno, dimezzabile se si effettua con successo un TS contro Bacchette. Liberare un avventuriero travolto dalla frana richiede 1d6+4 round di frenetico scavo.
- (5) La caverna è la tana di un orso gufo, che avrà reazioni ostili nei confronti dei PG, attaccandoli a vista ed inseguendoli anche se escono dalla grotta.
Orso Gufo
 CA 5; DV 5 (G); PF 23; THAC0 15; #Att 2 artigli/1 morso; F 1d8/1d8/1d8; TS G3; MV 36 m (12 m); ML 9; In 2; All N; AS se colpisce un avversario con entrambe le zampe nello stesso round, lo stritola infliggendogli 2d8 PF di danno addizionale; PX 175.
 * **Nota:** questo incontro può verificarsi una sola volta. Se dovesse uscire di nuovo questo risultato, lanciate nuovamente il dado sulla tabella soprastante.
- (6) La caverna è l'accesso alla tana del clan hobgoblin dei Denti Gialli, descritta nel seguito del capitolo.

LE CAVERNE DI FAGLIA PROFONDA

SCALA: 1 quadretto = 3 metri



Descrizione delle caverne di Faglia Profonda

Note generali

Salvo dove sia diversamente indicato, tutti i passaggi e le grotte del complesso di Faglia Profonda abitato dal clan dei Denti Gialli sono alti circa 2,5 metri e completamente immerse nella più completa oscurità.

Ciò è dovuto al fatto che gli hobgoblin vedono perfettamente al buio e non necessitano di fonti di luce, che tra l'altro rischierebbero sia di svelare la presenza della tribù nelle caverne che di rendere ancora più insalubre ed irrespirabile l'aria già fetida delle grotte.

Una qualsiasi fonte di luce o forti rumori (come grida o combattimenti) metteranno in allarme gli hobgoblin, che si faranno trovare pronti al combattimento e non potranno quindi essere colti di sorpresa dagli invasori. Nel caso in cui venga dato l'allarme, tenete bene a mente il fatto che gli hobgoblin si aspettano di venire attaccati e staranno costantemente in guardia, scegliendo posizioni difensive e preparandosi a combattere. Questo potrebbe portare, a discrezione del DM, ad imboscate o attacchi di sorpresa contro gli avventurieri.

Pur tuttavia, il DM deve ricordare che gli hobgoblin non brillano certo per intelligenza e strategia guerresca, e quindi si limiteranno a respingere gli intrusi attendendoli ognuno al proprio posto, senza organizzare un contrattacco di massa che potrebbe invece risultare ben più efficace. Per questo motivo gli hobgoblin, pur restando all'erta, continuano a rimanere nelle rispettive aree di pertinenza, come indicato nella descrizione delle singole grotte.

Si raccomanda di usare queste ultime opzioni soprattutto nel caso in cui i PG stiano avendo vita troppo facile nell'esplorare le grotte e sconfiggere gli hobgoblin, mentre è meglio non infierire contro gruppi già vessati dalla malasorte o dalle feroci schiere dei Denti Gialli.

Nel complesso sotterraneo di Faglia Profonda non ci sono mostri erranti.

1. Ingresso

L'imboccatura della caverna è identica in tutto e per tutto a molte delle altre che punteggiano la franosa parete collinare.

La scura caverna si apre come le fauci spalancate di un mostro sbadigliante e sembra inghiottire nell'oscurità più totale la pallida luce del giorno, mentre un fetido alito di aria gelida proviene dalle viscere della terra.

Vicino all'ingresso ci sono alcune orme confuse, come se fossero state frettolosamente (e non completamente) cancellate.

La grotta penetra profondamente nel fianco delle colline calcaree e dà accesso al rifugio del clan hobgoblin dei Denti Gialli, come testimoniano le orme sul terriccio all'entrata.

2. Posto di guardia

Sulla parete ovest del passaggio c'è una piccola nicchia rozzamente scavata nel muro, grande abbastanza da permettere alla sentinella hobgoblin di nascondersi senza essere vista e contemporaneamente di sbirciare verso il tunnel di ingresso.

Non appena gli avventurieri entrano nell'area 1, a meno che non abbiano preso particolari precauzioni, vengono scorti dalla sentinella che si prepara a dare l'allarme ed affrontarli.

La guardia suonerà un vecchio corno sbeccato, soffiando una nota lunga e lugubre che risuonerà nel complesso sotterraneo allertando i membri del clan, quindi nel round seguente impugnerà lancia e scudo e caricherà verso gli intrusi.

Gli avventurieri saranno sorpresi nel primo round (quello in cui la sentinella suona il corno) e non potranno reagire all'attacco nel round successivo se il DM otterrà 1 o 2 lanciando 1d6.

Se dopo aver fatto fuori la vedetta gli avventurieri perlustrano la nicchia, scopriranno che è desolatamente vuota.

Hobgoblin Sentinella

CA 5 (Armatura di cuoio, scudo); DV 2 (M); PF 10; THACO 18; #Att 1 lancia; F 1d6; TS G1; MV 27 m (9 m); ML 10; In 10; All C; PX 20.

Equipaggiamento: la sentinella indossa una armatura di cuoio, porta uno scudo ed è armata con una lancia. Ha con sé 3d6 MA.

3. Latrina

Questa piccola caverna è completamente vuota, eccezion fatta per numerosi escrementi che ricoprono il pavimento.

Un tanfo orrendo e nauseante si propaga lungo il corridoio, rendendo palese il fatto che viene utilizzata sovente come latrina dagli hobgoblin più pigri che non fanno i loro bisogni all'aperto.

4. Tana dei ragni chelati

Il pavimento di questa grotta è ricoperto di ossa spolpate, appartenenti ad hobgoblin, topi, piccoli roditori ed altre creature simili.

Si tratta di tutto ciò che resta delle vittime di una coppia di ragni chelati che dimora nella caverna ed attaccherà i PG nel round seguente al loro ingresso nell'area.

I due ragni sono sospesi sul soffitto e mimetizzati con l'ambiente circostante grazie alle proprie abilità di camuffamento, e sorprenderanno gli avventurieri con un risultato di 1-4 su 1d6. Sia che godano o meno del favore della sorpresa, attaccheranno balzando sulle prede, scelte a caso tra tutti coloro che si trovano nella grotta, ed ottenendo un bonus di +2 al TpC solo per il primo attacco, a causa della posizione di vantaggio di cui godono.

Una volta uccisi, tra le ossa ben spolpate ci sono, sparse un po' dappertutto sul pavimento roccioso, un totale di 12 MO e 75 MA appartenenti agli sfortunati hobgoblin caduti vittime dei ragni nel corso del tempo.

Ragni Chelati (2)

CA 7; DV 2* (M); PF 9; THAC0 18; #Att 1 morso; F 1d8 + veleno; TS G1; MV 36 m (12 m); ML 7; In 0; All N; AS il morso inietta un veleno che uccide la vittima in 1d4 turni se questa fallisce un TS contro Veleno con un bonus di +4; PX 25.

5. La caverna della morte

Questa caverna ha il soffitto molto alto rispetto al resto del complesso, essendo circa sei metri al di sopra del pavimento.

Nell'angolo nord-ovest della grotta, facilmente individuabile da chiunque entri all'interno, c'è una frana da cui spunta uno scheletro semisepolto. Si tratta dei resti di uno sfortunato esploratore che è rimasto ucciso molti anni fa ed è stato spolpato completamente dai topi giganti delle aree 6-9. Gli hobgoblin non hanno disturbato il corpo ed evitano anzi la caverna, credendo che sia maledetta a causa dello scheletro.

In effetti, la morte improvvisa ed il successivo smembramento del cadavere ad opera dei ratti hanno trasformato l'anima dell'avventuriero in una presenza desiderosa di vendetta sui viventi che si addentrano nella caverna. Il non morto non può lasciare questa grotta e quindi non inseguirà eventuali fuggitivi.

La presenza attacca gli intrusi nel round successivo al loro ingresso nella caverna, manifestandosi dalle ossa dello scheletro con le sembianze di uomo alto e robusto, con una folta barba e che indossa una scintillante cotta di maglia. Le orbite sono vuote e brillano di una spettrale pallida luce simile ad una nebbiolina, che emana anche dalla

figura traslucida mentre fluttua incorporea verso gli intrusi.

La presenza può essere uccisa utilizzando armi magiche o d'argento, ma si riformerà nel giro di 2-12 giorni fino a che i resti mortali dell'avventuriero non saranno disseppelliti da sotto alla frana, benedetti da un chierico e sepolti in un terreno consacrato. Se i PG intraprendono questa azione, ottengono un bonus extra di 175 PX a testa da questo incontro.

Lo scheletro ha ancora su di sé il proprio equipaggiamento da esploratore, per lo più consunto dal tempo o reso inutilizzabile dalla frana. Gli unici oggetti ancora integri sono una *Accetta* +2, una *Cotta di Maglia* +2 di taglia umana, un sacchetto contenente 100 MO di vecchio conio ma ancora in corso, ed uno smeraldo verde brillante (del valore di 750 MO) nascosto in una tasca segreta ricavata nella cintura.

Presenza*

CA 3; DV 4** (M); PF 23; THAC0 16; #Att 1 tocco; F 1d6 + risucchio di energia; TS G4; MV 36 m (12 m) o 72 m (24 m) volando; ML 11; In 0; All C; AS ogni attacco andato a segno risucchia un livello di esperienza alla vittima; DS immunità a sonno, charme, influenza mentale e veleni; PX 175.

6. - 9. Le tane dei topi

Queste aree sono infestate dai ratti, una nutrita colonia di topi giganti che vive qui da molto tempo, ben prima che gli hobgoblin si insediassero nel complesso sotterraneo.

Tutti i corridoi che collegano tra loro le aree della tana sono molto stretti e bassi, ma possono essere comunque attraversati con qualche difficoltà da elfi, nani ed halfling. Anche gli umani possono passarvi attraverso, ma quasi strisciando, e solo se non indossano armature metalliche e non portano scudi.

Le grotte **6**, **7**, **8** e **9** sono alte 2,5 metri come nel resto delle caverne e non ci sono quindi difficoltà a stare in piedi o muoversi al loro interno. Tutte le zone, compresi i corridoi, sono sporche e invase da rifiuti, resti di piccole creature, escrementi di ratto, stracci, ossa e legno rosicchiato e cose simili, tutte irrimediabilmente rovinate dai topi giganti.

In ogni area numerata, eccezion fatta per la **6**, ci sono 1d10 topi giganti, che sciamano contro gli intrusi non appena mettono piede nella caverna. Nell'area **7** c'è inoltre una *Pozione di Forma Gassosa*, racchiusa in una ampolla sigillata con una speciale ceralacca

che ha resistito agli assalti famelici degli aguzzi denti dei roditori.

Topi Giganti (3d10)

CA 7; DV ½ (P); PF 2; THACO 19; #Att 1 morso; F 1d3 + malattia; TS UC; MV 36 m (12 m); ML 8; In 2; All N; PX 5.

Il morso di un topo gigante ha 1 possibilità su 20 di infettare la vittima con una malattia, e solo se questa fallisce un TS contro Veleno. La malattia trasmessa può essere mortale in 1d6 giorni (1 possibilità su 4) o incapacitante, tanto da costringere la vittima al riposo assoluto per un intero mese (3 possibilità su 4).

10. Pozza sotterranea

Questa ampia caverna ha il soffitto alto più di otto metri ed è quasi interamente invasa dall'acqua (indicata in grigio sulla mappa).

I due costoni di roccia sono larghi circa un metro e vanno gradualmente rimpicciolendosi, fino a scomparire tra le acque gelide della pozza.

Una leggera corrente sembra far defluire l'acqua in direzione est, da dove una stretta fenditura naturale nella roccia la porta all'esterno, assicurando così il deflusso ed impedendo lo strabordare della pozza, che viene alimentata costantemente da una sorgente sotterranea che scaturisce da suo centro.

La superficie della pozza è scura e l'acqua è gelida al tatto, ma può essere bevuta senza inconvenienti in quanto è abbastanza pura e potabile, anche se ha un marcato sapore amarognolo.

La pozza è profonda neanche un metro al centro e si inabissa seguendo il pavimento della caverna, fino a raggiungere 1,5 metri di profondità nei pressi della parete nord. A sud invece, sul lato da cui si dipartono le due cenge rocciose, l'acqua è molto bassa e digrada poi verso il centro.

Nella pozza non c'è nulla di interessante né di pericoloso, ma i PG possono esplorarla liberamente, a patto che trovino un modo per scandagliarla e indossino abiti asciutti una volta fuori dall'acqua. In caso contrario, ogni personaggio con gli abiti bagnati deve effettuare con successo un TS contro Raggio della Morte o si buscherà un sonoro raffreddore, che lo tormenterà per 1d4 giorni e gli causerà una penalità di -2 a tutte le azioni, inclusi TpC, danni inflitti e TS.

11. Dispensa

Questa caverna è la dispensa dove gli hobgoblin del clan stipano le provviste provenienti dalla caccia e dalle razzie nei dintorni di Faglia Profonda o contro le carovane di mercanti. Una tenue luce rischiara la grotta ed il passaggio circostante, e proviene da una torcia fumosa infilata in un anello di ferro infisso nella parete, accanto all'ingresso.

Due hobgoblin sono costantemente qui di guardia, e se hanno sentito suonare il corno della sentinella dell'area 2 o hanno avuto in altro modo sentore dell'arrivo dei PG, si nasconderanno dietro a due grossi barili ed attaccheranno il gruppo beneficiando della sorpresa nel primo round.

Per il resto, la grotta è piena di sacchi, barili, casse e cibarie sfuse sparse alla rinfusa in ogni angolo. Un paio dei barili più grossi contengono un vino asprigno e inacidito, mentre negli altri c'è birra di qualità ancora più scadente. Diverse botticelle di liquore, molto forte ed ottimamente conservato, sono accatastate alla rinfusa lungo la parete orientale.

I sacchi e le casse contengono in massima parte farina, pane indurito e quasi ammuffito, pesce essiccato e sotto sale, tranci di carne speziata quasi marcita e diversa frutta che sta rapidamente ammuffendo. Per terra ci sono prosciutti ed altri insaccati, alcuni freschi ed altri ben stagionati.

Gli hobgoblin non fanno molto caso allo stato di conservazione di quello che mangiano e le provviste, tranne rare eccezioni, non sono utilizzabili dagli avventurieri. Per evitare saccheggi ed intrusioni indesiderate da parte dei ratti e degli altri animali che vivono nelle caverne, due sentinelle fanno costantemente la guardia a questa stanza, eventualmente utilizzando la torcia per spaventare col fuoco i ratti e gli altri invasori di piccola taglia.

Hobgoblin Sentinelle (2)

CA 5 (Armatura di cuoio, scudo); DV 2 (M); PF 10; THACO 18; #Att 1 lancia; F 1d6; TS G1; MV 27 m (9 m); ML 10; In 10; All C; PX 20.

Equipaggiamento: le sentinelle indossano una armatura di cuoio, portano uno scudo e sono armate con una lancia. Ognuna ha con sé 3d6 MA.

12. Posto di guardia

In questo punto del passaggio c'è una sentinella che sorveglia l'accesso alla prigione (area 13).

L'hobgoblin sta di guardia in piedi in mezzo al corridoio, lasciando passare solo gli hobgoblin del proprio clan, impedendo l'accesso a tutti gli intrusi ed attaccandoli a vista.

Ovviamente un combattimento in questo passaggio allenterà immediatamente tutti i membri del clan, che si prepareranno a ricevere gli intrusi. A causa delle dimensioni ridotte del tunnel, un solo personaggio alla volta può ingaggiare in mischia la sentinella e non è possibile utilizzare armi da lancio.

Hobgoblin Sentinella

CA 5 (Armatura di cuoio, scudo); DV 2 (M); PF 10; THACO 18; #Att 1 lancia; F 1d6; TS G1; MV 27 m (9 m); ML 10; In 10; All C; PX 20.

Equipaggiamento: la sentinella indossa una armatura di cuoio, porta uno scudo ed è armata con una lancia. Ha con sé 3d6 MA.

13. Prigione

Questa grotta, completamente spoglia e col pavimento ricoperto di paglia fetida, emana un odore di sudore ed escrementi. Una griglia di pali di legno intrecciati tra loro chiude l'accesso alla caverna ed è assicurata con delle robuste corde a degli anelli di ferro infissi nelle pareti del passaggio.

Una sentinella sta costantemente in piedi di fronte all'ingresso, sorvegliando svogliatamente il prigioniero rinchiuso nella rudimentale cella.

Se i PG sconfiggono l'hobgoblin possono liberare, se vogliono, l'implorante prigioniero. Si tratta di uno sfortunato gnomo di nome Gnaodel, rapito ai piedi delle colline meno di un mese fa, dopo che si era smarrito col suo piccolo carro di mercanzie. Implorerà gli avventurieri di liberarlo, promettendo loro in cambio tutto l'aiuto possibile contro gli hobgoblin, a patto che all'uscita delle caverne gli sia restituita la libertà.

Se i PG accettano, tagliare i legacci che assicurano la grata agli anelli che la tengono in posizione è molto semplice, e Gnaodel sarà loro grandemente riconoscente. Purtroppo era svenuto quando è stato portato nella prigione e non può aiutare gli avventurieri ad orientarsi nel complesso sotterraneo, ma se viene armato sarà ben felice di dar loro una mano.

Gnaodel è abbastanza provato dalla triste esperienza e denutrito, a causa del poco (e

ributtante) cibo che gli hobgoblin gli hanno dato nelle ultime settimane, ed accetterà più che volentieri una razione di provviste e qualcosa da bere. La sua predilezione va a vino e birra, ma non farà di certo lo schizzinoso in una simile situazione.

Se gli viene chiesto, Gnaodel racconterà che è stato catturato molto tempo fa (ha infatti perso la cognizione del tempo nelle caverne ed il mese scarso trascorso in prigionia gli è sembrato molto più lungo) da una banda di hobgoblin brutali mentre, col suo carro di mercante, si aggirava nei pressi delle colline diretto a sud, verso il fiume, nella speranza di ritrovare la strada per uno dei villaggi dopo che si era perso qualche giorno prima.

Se gli avventurieri decidono invece di non aiutare lo gnomo, questi si ritirerà nell'angolo più lontano della sua prigione, piangendo in silenzio, rassegnato ad un ben triste destino. Liberare Gnaodel e restituirgli infine la libertà all'uscita del sotterraneo frutta ad ogni PG un guadagno extra di 100 PX a testa.

Gnaodel lo gnomo

CA 5; DV 1 (P); PF 4; THACO 19; #Att 1; F a seconda dell'arma; TS N1; MV 18 m (6 m); ML 8 (12 finchè combatte contro gli hobgoblin); In 11; All L; QS infravisione fino a 30 m; PX 10.

Linguaggi: Gnomesco (nativo), Comune (11).

Aspetto fisico: Gnaodel è un classico gnomo, alto poco più di un metro, con la pelle rossiccia, due occhi vispi, un lungo naso ed una folta barba nera.

Personalità: giramondo, ciarliero, sbadato.

14. Caverna del muschio blu

Questa caverna è illuminata da una tenue fosforescenza bluastra, che la fa apparire fredda e spettrale. L'umidità ricopre ogni cosa ed aleggia nell'aria stagnante, originando un folto tappeto di muschio color blu intenso che attecchisce praticamente ovunque, da cui si sprigiona il chiarore azzurrino.

Grosse gocce di condensa ricoprono la strana vegetazione, che è molto particolare ma del tutto innocua. Se viene strappata dalle rocce, continuerà a brillare per 1d4 ore prima di perdere completamente la capacità di emanare luce e disseccarsi. Se i PG desiderano utilizzare il muschio blu come fonte di luce, il DM deve tenere conto che illumina la metà di una normale torcia, sia per intensità che per luminosità, emanando una luce azzurra abbastanza fioca per gli occhi umani.



15. Caverna dei cacciatori

Da questa grotta emana il tanfo inconfondibile degli hobgoblin, misto all'odore dolciastro del sangue e della carne macellata di fresco.

Due cacciatori della tribù stanno macellando un grosso cinghiale e sono intenti a scuoiarlo con lunghi coltellacci. L'animale è una preda che hanno catturato qualche ora prima e la stanno preparando per essere arrostita e consumata nella sala comune il giorno seguente.

Se gli hobgoblin sono al corrente della presenza di intrusi, nasconderanno la carcassa del cinghiale in un angolo lontano coprendola con degli stracci e quindi si imbratteranno di sangue, gettandosi poi a terra e fingendo di essere morti, nascondendo i coltellacci sotto di loro.

Non appena qualcuno degli avventurieri si avvicinerà per esaminare i corpi, balzeranno in piedi ed attaccheranno il gruppo, beneficiando di un round di sorpresa se il DM ottiene un risultato di 1-2 lanciando 1d6. Nella stanza non c'è niente altro di interessante.

Hobgoblin Cacciatori (2)

CA 6; DV 1+1 (M); PF 5; THACO 18; #Att 1 coltellaccio; F 1d4; TS G1; MV 27 m (9 m); ML 10; In 10; All C; PX 15.

Equipaggiamento: i cacciatori sono armati con grossi coltellacci e non indossano armature. Ognuno ha con sé 3d6 MA.

16. Armeria

Due sentinelle nascoste nel buio della grotta, mimetizzate dietro delle grandi casse, sorvegliano costantemente l'armeria del clan dei Denti Gialli.

Numerose armi, scudi ed armature sono ammassate alla rinfusa in ogni punto di questa grossa caverna. Gli oggetti in questa stanza sono stati sottratti ai prigionieri ed alle vittime degli hobgoblin, provengono da razzie e scorribande oppure sono state fabbricate dagli stessi membri del clan.

In totale nella grotta è ammassato disordinatamente il seguente armamentario:

- ❖ 2 accette
- ❖ 1 ascia da battaglia (a due mani)
- ❖ 1 arco lungo (spezzato a metà)
- ❖ 2 archi normali
- ❖ 4 balestre leggere (di cui 2 inutilizzabili a causa della ruggine che blocca il meccanismo di tiro)
- ❖ 38 frecce in buone condizioni (di cui 11 con la punta d'argento)
- ❖ 25 frecce spuntate o rotte

- ❖ 90 dardi (di cui 15 con la punta d'argento) perfettamente conservati nelle loro custodie di pelle
- ❖ 8 pugnali (di cui 2 d'argento)
- ❖ 3 spade normali
- ❖ 1 spadone a due mani con filo smussato
- ❖ 1 spadino con la lama spezzata
- ❖ 1 picca col manico rotto a metà
- ❖ 12 lance di fattura hobgoblin
- ❖ 1 mazza
- ❖ 2 cotte di maglia di taglia umana, troppo grandi per gli hobgoblin e coperte di ruggine
- ❖ 1 armatura di cuoio di taglia elfica
- ❖ 3 scudi piccoli di fattura nanica (e per questo non utilizzati dagli hobgoblin)
- ❖ l'armamentario di Gnaodel, consistente in un giustacuore di cuoio, un piccolo scudo rotondo di legno, due pugnali e uno spadino di pregevole fattura. Se i PG acconsentono a restituire il tutto al suo legittimo proprietario, ognuno di loro guadagna un bonus extra di 50 PX.

Nota: Se Gnaodel indossa il suo giustacuore e porta lo scudo, la sua CA scende a 3.

Tutti gli oggetti sono in pessimo stato di conservazione ma possono essere utilizzati senza problemi, eccezion fatta per quelli rovinati, come indicato nell'elenco riportato sopra.

Hobgoblin Sentinelle (2)

CA 5 (Armatura di cuoio, scudo); DV 2 (M); PF 10; THACO 18; #Att 1 lancia; F 1d6; TS G1; MV 27 m (9 m); ML 10; In 10; All C; PX 20.

Equipaggiamento: le sentinelle indossano una armatura di cuoio, portano uno scudo e sono armate con una lancia. Ognuna ha con sé 3d6 MA.

17. Caverna del bottino

Numerose cianfrusaglie, oggetti rotti e palesemente privi di valore sono accatastati in questa grotta. C'è così tanto ciarpame e paccottiglia che la caverna è quasi piena.

Questi oggetti sono il frutto delle scorribande degli hobgoblin e sono considerati, giustamente, senza alcun valore, tanto da essere semplicemente ammassati qui dentro e abbandonati al loro destino.

Nessun hobgoblin si sognerebbe mai di rubarli né tanto meno di cercare qualcosa in questa accozzaglia di inutilità, così non c'è nemmeno una sentinella di guardia.

Alcuni oggetti sono del tutto privi di valore, altri semplicemente scadenti o irrimediabilmente danneggiati, ma non c'è

assolutamente nulla di interessante nel mucchio. Una ricerca accurata da parte dei PG richiederà comunque 1d6+6 turni per accertare che nessun oggetto prezioso è nascosto nella caverna. Se più avventurieri partecipano alla ricerca, questo tempo va diviso per il numero di partecipanti.

18. Caverna dello sciamano

L'ingresso di questa caverna è grezzamente dipinto con una pittura ocra ed una fila di teschi di ratti giganti è disposta attorno alla grotta. Dall'interno proviene un forte odore di decomposizione ed escrementi, mentre una tenue luce illumina fiocamente il tunnel.

In questa grotta vive lo sciamano della tribù dei Denti Gialli, talmente vecchio che nessuno oramai ne ricorda più il nome e tutti lo chiamano semplicemente "Tark-fun", che nella lingua hobgoblin significa appunto "il vecchio" o "il sapiente".

L'intera grotta è piena di scheletri di ratti in decomposizione, teschi di uccelli ed altre piccole creature, escrementi ed una logora stuoia ricavata dalla pelle di un grosso orso nero. Lo sciamano è quasi cieco e vive nella più completa solitudine, senza unirsi mai agli altri membri del clan. Di tanto in tanto il capotribù si reca alla caverna per consultarlo ed avere il suo consiglio sulle questioni più importanti, ed a turno una delle donne del clan si occupa di lui, portandogli i pasti regolarmente.

Lo sciamano passa ormai gran parte del tempo "meditando" seduto a braccia conserte e gambe incrociate sulla sua stuoia, sonnecchiando e svegliandosi per tratti sempre più brevi, in cui la lucidità della sua mente appare tuttavia innegabile.

All'arrivo dei PG si alzerà in piedi sulle gambe malferme e prenderà ad agitare il suo bastone nodoso, sormontato dal teschio del suo predecessore, mormorando terribili maledizioni nella lingua aspra e gutturale degli hobgoblin. Se qualcuno si avvicina troppo, entrando nella caverna e superando la soglia tinta di ocra, dovrà effettuare un TS contro Incantesimi o verrà istantaneamente maledetto e non potrà compiere azioni ostili contro lo sciamano. Questa protezione magica funziona contro il primo personaggio che mette piede nella stanza e non può essere individuata né annullata.

Tark-fun combatte brandendo il suo bastone, ma per prima cosa tenterà di colpire i nemici con gli incantesimi che è in grado di lanciare. Se viene sconfitto, la maledizione che potrebbe gravare su uno dei PG viene annullata all'istante. Sotto alla stuoia,

sepolto alla meglio sotto un sottile strato di terra, c'è un sacco di tela putrida che contiene le ossa del precedente sciamano della tribù, affidate alla custodia di Tark-fun come vuole la tradizione del clan.

Tark-fun, Hobgoblin Sciamano

CA 6; DV 2* (M); PF 12; THACO 18; #Att 1 bastone o 1 incantesimo; F 1d6 bastone o a seconda dell'incantesimo; TS G4; MV 27 m (9 m); ML 12; In 12; All C; PX 25.

Equipaggiamento: lo sciamano è armato con un nodoso bastone su cui è infisso il teschio del suo predecessore.

Incantesimi (2): *Infliggi ferite leggere*, *Tenebre magiche*.

19. Sala comune

Questa grossa caverna ospita il nucleo del clan di hobgoblin dei Denti Gialli. Qui vivono nella promiscuità e nella sporcizia tutti i membri del clan. L'aria è particolarmente pestilenziale e l'odore di escrementi aleggia costantemente nella grotta e nelle sue vicinanze.

Il pavimento è talmente coperto di rifiuti, ossa rosicchiate, avanzi di cibo, stuoie di pelle e cuoio, pezzi di stoffa, escrementi e paglia da non lasciar intravedere la roccia sottostante. Attualmente nella sala comune si trovano sei hobgoblin maschi, cinque femmine e sei piccoli.

Non appena i PG entrano in questa caverna, tutti i piccoli corrono a rifugiarsi nell'angolo più lontano, mentre gli adulti, sia maschi che femmine indifferentemente, si gettano contro gli avventurieri urlando e brandendo le proprie armi rudimentali.

La battaglia è all'ultimo sangue e nessuno degli hobgoblin si arrenderà, giungendo persino ad inseguire i PG se questi dovessero fuggire. I Denti Gialli non sono disposti a tollerare altre intrusioni nella loro tana ed a subire nuovi massacri e combattono con furia cieca e spietata, senza chiedere né concedere pietà agli avversari.

Tra le cianfrusaglie i PG possono rinvenire, una volta sconfitti tutti gli hobgoblin, i miseri tesori dei singoli adulti, nascosti alla meglio tra gli stracci e la sporcizia o in piccoli buchi nel terreno e nelle pareti.

Se i membri del clan sono al corrente dell'arrivo degli intrusi, si prepareranno a combattere in questa stanza e cercheranno di circondare i nemici per impedirgli di fuggire. In nessun caso il re e le sue guardie del corpo interverranno in questo combattimento, preferendo invece attendere gli invasori nell'area 20, adeguatamente

protetti dalla trappola che avranno cura di attivare nel frattempo.

Se i PG scelgono di risparmiare i piccoli hobgoblin, lasciandogli la libertà, ogni avventuriero guadagna un ammontare extra pari a 75 PX.

Hobgoblin Adulti (11, di cui 6 maschi e 5 femmine)

CA 6; DV 1+1 (M); PF 5; THACO 18; #Att 1; F 1d6; TS G1; MV 27 m (9 m); ML 12; In 10; All C; PX 15.

Equipaggiamento: ogni adulto è equipaggiato con una spada arrugginita, una vecchia accetta, un grosso coltello, un bastone o una clava di osso. Tutte le armi infliggono 1d6 punti di danno. Ogni adulto ha un tesoro personale che ammonta a 3d6 MA ed è nascosto tra le immondizie della stanza.

Hobgoblin Piccoli (6)

CA 8; DV ½ (P); PF 2; THACO 20; #Att nessuno; F -; TS UC; MV 27 m (9 m); ML 5; In 5; All C; PX 1.

I piccoli non combattono in nessuna situazione. Personaggi di Allineamento Legale o Neutrale che si accaniscono contro di loro dovrebbero subire penalizzazioni da parte del DM, che deve invitare i giocatori a ben considerare le azioni ed il comportamento morale del proprio personaggio, magari suggerendo un cambio di Allineamento.

20. Caverna di Re Hak-bak

L'attuale re del clan dei Denti Gialli, Hak-bak, vive in questa grotta con la sua scorta personale ed è a guardia dell'intero tesoro della tribù. Il grosso hobgoblin e le sue due guardie del corpo thoul attenderanno qui gli avventurieri, attivando una trappola difensiva alle prime avvisaglie di guai nella sala comune (area 19).

Questa caverna è molto sfarzosa rispetto al resto del complesso sotterraneo, visto che tappeti e pellicce ricoprono di un soffice strato il pavimento. L'odore di escrementi è comunque pronunciato ed immondizia e avanzi di cibo sono sparsi qua e là nella stanza.

Un rozzo trono, ricavato da una sedia di legno imbottito con soffice stoffa damascata e coperta da una pelle di orso grizzly, è appoggiato contro la parete nord, proprio di fronte al tunnel di ingresso nella grotta. Dietro al trono, ricoperto da spessi tappeti e rotoli di stoffe, c'è il tesoro del clan in un vecchio forziere di ferro privo di serratura.

La trappola attivata dal re e dai thoul consiste in una cordicella tesa a pochi

centimetri di altezza attraverso il pavimento di fronte all'ingresso della grotta. Il primo personaggio che tocca la fune fa scattare due carrucole azionate da pesi e bilancieri, posizionate proprio sopra l'apertura di ingresso, le quali fanno allentare due robuste reti piene di sassi ed altri detriti, che colpiranno il malcapitato che ha attivato la trappola, infliggendogli 2d4 PF complessivi di danno, dimezzabile effettuando con successo un TS contro Bacchette.

Re Hak-bak ed i suoi scagnozzi combattono fino alla morte e non concedono pietà agli avversari, lottando con ferocia e crudeltà insolite persino per i goblinoidi.

Se vengono uccisi, i PG possono recuperare il tesoro della tribù che si trova nello scrigno di ferro, consistente in:

- ❖ 120 MO
- ❖ 1.800 MA
- ❖ 3 topazi del valore di 150 MO l'uno
- ❖ 3 cristalli blu del valore di 120 MO l'uno
- ❖ 2 turchesi del valore di 10 MO l'uno
- ❖ 1 *Pozione di Crescita*
- ❖ La gemma della Spada di Grartz

Hak-bak, Re Hobgoblin

CA 4 (Cotta di maglia, scudo +1); DV 5 (M); PF 22; THACO 13; #Att 1 accetta +2; F 1d6+4; TS G5; MV 27 m (9 m); ML 12; In 11; All C; PX 175.

Equipaggiamento: Hak-bak indossa una vecchia cotta di maglia troppo grande per lui e porta uno *Scudo +1* di legno e ferro. E' armato con una *Accetta +2* e quale simbolo del suo potere indossa una corona ricavata dal cranio di un orso grizzly.

Thoul (2)

CA 6; DV 3** (M); PF 14; THACO 17; #Att 2 artigli; F 1d3/1d3; TS G3; MV 36 m (12 m); ML 10; In 6; All C; QS rigenera 1 PF a round; AS ogni colpo andato a segno paralizza la vittima (di dimensione Media o inferiore) se questa fallisce un TS contro Paralisi; PX 65.



CONCLUDERE L'AVVENTURA

Una volta recuperate le quattro parti che compongono la Spada di Grartz, i personaggi devono riconsegnarle a Raggart Brentwood, che li ricompenserà secondo gli accordi presi all'inizio dell'avventura.

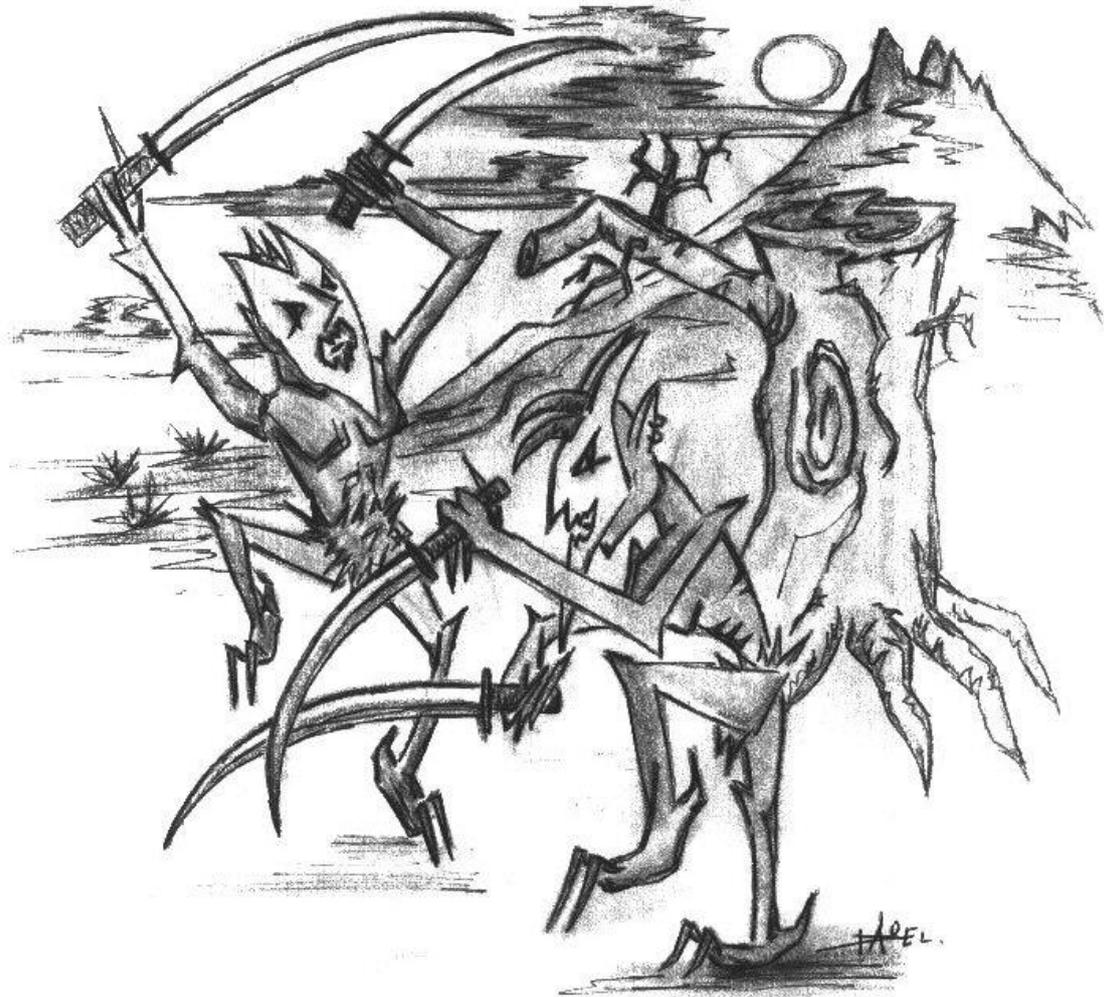
Soltanto Raggart conosce l'esatta procedura e la formula arcana da recitare per ricomporre la Spada senza farle perdere i propri meravigliosi poteri, così nelle mani dei personaggi la magnifica arma si rivelerà soltanto un pezzo di ferro privo di alcuna utilità ed abilità magica.

Se i PG completano con successo la missione affidatagli da Brentwood e riconsegnano la Spada secondo gli accordi presi, ognuno di loro guadagnerà un bonus extra di 500 PX. In caso contrario, il DM dovrebbe ancora una volta penalizzare avventurieri di allineamento Legale e spingere i giocatori a riconsiderare il proprio modo di interpretare il personaggio o quantomeno l'Allineamento scelto.

Inoltre, se i PG scelgono di fuggire con la Spada, Raggart non esiterà ad assoldare qualcuno per dare loro la caccia e recuperare il cimelio di famiglia. Questo potrebbe portare ad avventure interessanti, con gli avventurieri negli insoliti panni di "cattivi", per una volta tanto nel ruolo di prede e non di cacciatori.

Si raccomanda al DM di considerare tutte le ripercussioni di una simile avventura, che se da un lato può insegnare molto ai PG, specie ai neofiti, dall'altro potrebbe portare alla distruzione completa del gruppo ad opera degli inseguitori.

Se tutto si svolge secondo le previsioni e gli accordi ed i PG hanno subito qualche perdita, Raggart si offrirà comunque di versare la parte di ricompensa spettante ai caduti e pagherà tutte le spese funebri, offrendosi di seppellire le spoglie nel cimitero di Stornheim.



PERSONAGGI PRONTI PER L'USO

In questa sezione vengono presentati sette personaggi pre-generati (uno per ogni Classe) pronti per essere impiegati nel corso dell'avventura come PG. I personaggi che seguono sono quelli che vennero utilizzati per giocare originariamente l'avventura e sono stati bilanciati per affrontare al meglio le difficoltà, le minacce e gli ostacoli nella ricerca della Spada di Grartz. Si consiglia l'utilizzo dei personaggi pre-generati qualora i giocatori non abbiano dei personaggi propri o nel caso in cui uno (o più) degli avventurieri vengano uccisi nel corso dell'avventura, in modo da non dover perdere tempo a creare nuovamente un personaggio da zero. Siete ovviamente liberi di cambiare il sesso dei personaggi per avere avventurieri sia maschili che femminili. Se occorrono personaggi di 3° livello, basta aggiornare le schede tirando il dado per aggiungere i PF (più eventuali modificatori per la Costituzione), mentre se i personaggi necessari sono di 1° livello considerate che inizino il gioco col massimo punteggio di PF, più gli eventuali bonus dovuti alla Costituzione.

<p>Angrennar IV il Possente Guerriero Legale di 2° livello</p> <p>Forza 17 (+2) Destrezza 13 (+1) Intelligenza 9 Costituzione 15 (+1) Saggezza 10 Carisma 12</p> <p>Linguaggi: Comune, Allineamento. CA: 1 (Corazza di piastre, scudo, bonus Ds) PF: 16 THAC0: Base 19, Mischia 17, Distanza 18 Armi: <i>Spada +1</i> (1d8), alabarda (1d10), arco lungo (1d6) con faretra e 20 frecce. Equipaggiamento: zaino, 2 sacchi grandi, 6 torce, 3 fiaschette d'olio, acciarino, pertica, 15 m di corda, borraccia d'acqua, razioni standard, specchio, <i>Pozione di Forza dei Giganti</i>.</p>	<p>Storia del personaggio</p> <p>Angrennar è uno dei figli cadetti (il quarto, per la precisione) di una nobile famiglia del Granducato di Karameikos, che ha seguito il Duca Stefano nella sua migrazione verso le nuove terre.</p> <p>Sapendo che non gli sarebbe toccato nulla dei beni e dei titoli di famiglia, ha deciso di seguire la via dell'avventura, sfruttando gli insegnamenti sull'arte della guerra e dei duelli impartitegli dai mentori nella sua adolescenza.</p> <p>E' un eccellente guerriero e combatte con la sua spada o con il suo unico cimelio di famiglia, una magnifica alabarda che reca inciso alla base della lama lo stemma di famiglia, una torre imponente sovrastata da un falcone ad ali spiegate.</p>
<p>Salistar Salistarevich, adepto di Halav Chierico Legale di 2° livello</p> <p>Forza 13 (+1) Destrezza 9 Intelligenza 12 Costituzione 13 (+1) Saggezza 15 (+1) Carisma 14 (+1)</p> <p>Linguaggi: Comune, Allineamento. CA: 4 (Corazza di maglia, scudo) PF: 12 THAC0: Base 19, Mischia 18, Distanza 19 Armi: <i>Mazza +1</i> (1d6), fionda (1d4) con 30 pietre. Equipaggiamento: zaino, 4 sacchi piccoli, simbolo sacro, 2 fiale di acqua santa, acciarino, 15 m di corda, borraccia d'acqua, razioni standard, <i>Pozione di Guarigione</i>.</p>	<p>Abilità speciali</p> <p>Lanciare incantesimi clericali (1 di 1° livello). Scacciare i non morti.</p> <p>Storia del personaggio</p> <p>Salistar è un fervente membro della chiesa di Halav e dopo aver trascorso tutta la sua infanzia a La Soglia è divenuto un chierico.</p> <p>Seguendo gli ordini dei suoi superiori, una volta raggiunto il rango di adepto, ha lasciato il tempio cittadino avventurandosi per il mondo con la missione di opporsi alla malvagità ed all'ingiustizia.</p> <p>Salistar odia in particolare i non morti, colpevoli di aver assalito la fattoria della sua famiglia ed aver sterminato tutti i suoi parenti.</p>
<p>Zondrio Berrakais Ladro Neutrale di 2° livello</p> <p>Forza 11 Destrezza 18 (+3) Intelligenza 12 Costituzione 15 (+1) Saggezza 9 Carisma 11</p> <p>Linguaggi: Comune, Allineamento. CA: 4 (Armatura di cuoio, bonus Ds) PF: 9 THAC0: Base 19, Mischia 19, Distanza 16 Armi: spada (1d8), arco corto (1d6) con faretra e 10 frecce normali e <i>10 Frecce +1</i>. Equipaggiamento: zaino, 4 sacchi piccoli, attrezzi da scasso, erba anti-licantropi, 12 chiodi e martello, 15 m di corda, borraccia d'acqua, razioni standard, <i>Pozione di Invisibilità</i>, <i>Pozione della Forma Gassosa</i>.</p>	<p>Abilità speciali</p> <p>Scassinare Serrature 20%, Scoprire Trappole 15%, Rimuovere Trappole 15%, Borseggiare 25%, Muoversi Silenziosamente 25%, Scalare Pareti 88%, Nascondersi nelle Ombre 15%, Sentire Rumori 35%. Colpire alle spalle (+4 TpC, danno raddoppiato).</p> <p>Storia del personaggio</p> <p>Zondrio è un giovane ladro della città di Specularum, un rapinatore di strada ed un truffatore di prim'ordine. Dopo aver combinato un grosso guaio ai danni della locale Gilda dei Ladri (qualcuno dice che abbia tirato un bidone ad uno degli alti membri), è stato costretto a cambiare aria per un po' di tempo ed ora viaggia in cerca di avventure e guadagno facile, evitando di tornare nella capitale.</p>

<p style="text-align: center;">Selintan l'Alto</p> <p style="text-align: center;">Mago Neutrale di 2° livello</p> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%;">Forza</td><td style="width: 10%;">8 (-1)</td><td style="width: 20%;">Destrezza</td><td style="width: 25%;">13 (+1)</td></tr> <tr> <td>Intelligenza</td><td>17 (+2)</td><td>Costituzione</td><td>10</td></tr> <tr> <td>Saggezza</td><td>14 (+1)</td><td>Carisma</td><td>14 (+1)</td></tr> </table> <p>Linguaggi: Comune, Allineamento, Elfico, Gnomesco. CA: 7 (<i>Anello di protezione +1</i>, bonus Ds) PF: 6 THACO: Base 19, Mischia 20, Distanza 18 Armi: pugnale (1d4), pugnale d'argento (1d4). Equipaggiamento: zaino, sacco grande, lanterna, 2 fiaschette d'olio, acciarino, 2 erbe anti-licantropi, borraccia d'acqua, razioni standard, <i>Bacchetta della Paralisi (7 cariche)</i>.</p>	Forza	8 (-1)	Destrezza	13 (+1)	Intelligenza	17 (+2)	Costituzione	10	Saggezza	14 (+1)	Carisma	14 (+1)	<p style="text-align: center;">Abilità speciali</p> <p>Lanciare incantesimi arcani (2 di I° livello).</p> <p style="text-align: center;">Libro degli incantesimi</p> <p><i>Dardo incantato, Individuazione del magico, Lettura del magico, Scudo magnetico, Sonno.</i></p> <p style="text-align: center;">Storia del personaggio</p> <p>Selintan deve il suo soprannome alla sua statura, alla sua eccelsa intelligenza e soprattutto all'alta considerazione che ha di sé. Dopo essere stato per molti anni un semplice apprendista, ha superato brillantemente l'esame della Gilda dei Maghi di Specularum ed ora è un mago a pieno titolo. Viaggia in cerca di incantesimi perduti da tempo immemorabile e potentissimi artefatti magici.</p>
Forza	8 (-1)	Destrezza	13 (+1)										
Intelligenza	17 (+2)	Costituzione	10										
Saggezza	14 (+1)	Carisma	14 (+1)										
<p style="text-align: center;">Turquoise Freccia-alata</p> <p style="text-align: center;">Elfo Neutrale di 2° livello</p> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%;">Forza</td><td style="width: 10%;">13 (+1)</td><td style="width: 20%;">Destrezza</td><td style="width: 25%;">16 (+2)</td></tr> <tr> <td>Intelligenza</td><td>15 (+1)</td><td>Costituzione</td><td>10</td></tr> <tr> <td>Saggezza</td><td>8 (-1)</td><td>Carisma</td><td>14 (+1)</td></tr> </table> <p>Linguaggi: Elfico, Comune, Allineamento, Orchesco, Gnoll, Hobgoblin. CA: 2 (<i>Corazza di maglia, scudo, bonus Ds</i>) PF: 10 THACO: Base 19, Mischia 18, Distanza 17 Armi: <i>Spada +1</i> (1d8), arco lungo (1d6) con faretra e 20 frecce. Equipaggiamento: zaino, sacco grande, 15 m di corda, erba anti-licantropi, borraccia d'acqua, razioni standard, specchio, <i>Pozione di Guarigione</i>.</p>	Forza	13 (+1)	Destrezza	16 (+2)	Intelligenza	15 (+1)	Costituzione	10	Saggezza	8 (-1)	Carisma	14 (+1)	<p style="text-align: center;">Abilità speciali</p> <p>Infravisione entro 20 m, trovare porte segrete o nascoste 1-2 su 1d6, immunità alla paralisi dei ghouls, lanciare incantesimi arcani (2 di I°liv.).</p> <p style="text-align: center;">Libro degli incantesimi</p> <p><i>Charme, Individuazione del magico, Lettura del magico, Luce magica.</i></p> <p style="text-align: center;">Storia del personaggio</p> <p>Turquoise è nato nelle foreste del Granducato di Karameikos e dopo essere vissuto a lungo tra i boschi natii, ha deciso di seguire la via dell'avventura assieme a suo fratello maggiore. Quando questi è stato ucciso da una banda di goblinoidi, ha giurato di vendicarlo e di non ritornare a casa finché non avrà trovato il suo assassino.</p>
Forza	13 (+1)	Destrezza	16 (+2)										
Intelligenza	15 (+1)	Costituzione	10										
Saggezza	8 (-1)	Carisma	14 (+1)										
<p style="text-align: center;">Grimfast Asciaforte del clan Drekkon</p> <p style="text-align: center;">Nano Legale di 2° livello</p> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%;">Forza</td><td style="width: 10%;">17 (+2)</td><td style="width: 20%;">Destrezza</td><td style="width: 25%;">9</td></tr> <tr> <td>Intelligenza</td><td>10</td><td>Costituzione</td><td>18 (+3)</td></tr> <tr> <td>Saggezza</td><td>10</td><td>Carisma</td><td>7 (-1)</td></tr> </table> <p>Linguaggi: Nanesco, Comune, Allineamento, Gnomesco, Goblin, Coboldo. CA: 3 (<i>Corazza di piastre</i>) PF: 20 THACO: Base 19, Mischia 17, Distanza 19 Armi: <i>Ascia da Battaglia +1, +2 contro i goblinoidi</i> (1d8), balestra leggera (1d6) con faretra e 30 dardi. Equipaggiamento: zaino, 2 sacchi grandi, 3 fiaschette d'olio, acciarino, 15 m di corda, borraccia d'acqua, razioni standard.</p>	Forza	17 (+2)	Destrezza	9	Intelligenza	10	Costituzione	18 (+3)	Saggezza	10	Carisma	7 (-1)	<p style="text-align: center;">Abilità speciali</p> <p>Infravisione entro 20 m, individuare trappole, muri scorrevoli, cunicoli scoscesi e nuove costruzioni in pietra con 1-2 su 1d6.</p> <p style="text-align: center;">Storia del personaggio</p> <p>Grimfast è originario del reame nanesco di Casa di Roccia ed è un veterano di numerose battaglie contro gli orchi ed i goblinoidi sulle vette montagnose della propria nazione. Dopo aver ereditato dal padre ucciso in battaglia la sua ascia da guerra, ha deciso di partire all'avventura al seguito di un gruppo di suoi consanguinei. Giunti a Specularum si sono divisi, con la promessa di ritrovarsi in città dopo dieci anni per raccontarsi delle loro nuove e gloriose imprese.</p>
Forza	17 (+2)	Destrezza	9										
Intelligenza	10	Costituzione	18 (+3)										
Saggezza	10	Carisma	7 (-1)										
<p style="text-align: center;">Ugo Bosconovo di Vignalta</p> <p style="text-align: center;">Halfling Legale di 2° livello</p> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%;">Forza</td><td style="width: 10%;">13 (+1)</td><td style="width: 20%;">Destrezza</td><td style="width: 25%;">16 (+2)</td></tr> <tr> <td>Intelligenza</td><td>12</td><td>Costituzione</td><td>14 (+1)</td></tr> <tr> <td>Saggezza</td><td>9</td><td>Carisma</td><td>11</td></tr> </table> <p>Linguaggi: Comune, Allineamento. CA: 3 (<i>Armatura di Cuoio +1</i>, scudo, bonus Ds) PF: 12 THACO: Base 19, Mischia 18, Distanza 16 Armi: spadino (1d6), pugnale d'argento (1d4), arco corto (1d6) con faretra e 10 frecce normali e 10 frecce con la punta d'argento. Equipaggiamento: zaino, 4 sacchi piccoli, 6 torce, 2 fiaschette d'olio, acciarino, erba anti-licantropi, 12 chiodi e martello, 15 m di corda, borraccia d'acqua, razioni standard, specchio, <i>Pozione di Levitazione</i>.</p>	Forza	13 (+1)	Destrezza	16 (+2)	Intelligenza	12	Costituzione	14 (+1)	Saggezza	9	Carisma	11	<p style="text-align: center;">Abilità speciali</p> <p>Bonus di +1 al TpC con armi da lancio, bonus di -2 alla CA in combattimento contro creature più grandi di un uomo, bonus di +1 all'Iniziativa individuale, nascondersi nei boschi o cespugli 90%, nascondersi nell'ombra nei dungeon 1-2 su 1d6.</p> <p style="text-align: center;">Storia del personaggio</p> <p>Ugo è nato nel piccolo villaggio di Vignalta nelle Cinque Contee, precisamente nel Decumano Est al confine col Granducato di Karameikos. Raggiunta la maggiore età ha sentito il richiamo dell'ignoto e dopo aver salutato parenti ed amici con una luculliana cena, si è diretto verso le terre selvagge fino a La Soglia, dove ha incontrato un gruppo di esploratori a cui si è unito per assaporare il brivido dell'avventura.</p>
Forza	13 (+1)	Destrezza	16 (+2)										
Intelligenza	12	Costituzione	14 (+1)										
Saggezza	9	Carisma	11										

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
MV	Movimento
N	Neutrale
Na	Nano
NA	Non Applicabile
PF	Punti Ferita
PG	Personaggio Giocante
PNG	Personaggio Non Giocante
PX	Punti Esperienza
QS	Qualità Speciali
RaM	Resistenza alla Magia
Sg	Saggezza
Tg	Taglia
THACO.	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:

Gianmatteo Tonci

tosattearp@yahoo.it

Illustrazione di copertina:

Themis Polydoros

<http://elfwood.lysator.liu.se/loth/t/h/themis/themis.html>

Illustrazioni nel testo:

Charles-Emmanuel Ouellette (pag. 4)

<http://elfwood.lysator.liu.se/loth/o/u/ouellette/ouellette.html>

Chelsea Phaneuf (pag. 32)

http://www.geocities.com/safa_avenda/Title.html

Daoel (pagg. 36, 50, 54)

giubilo73@hotmail.com

Hannah Fraser (pagg. 16, 17)

<http://www.hannahfraser.com>

Jay Javier (pag. 43)

www.portfolios.com/jayjavier

Laura Fazio (pag. 40)

black_l@libero.it

Max Bertuzzi (pag. 6)

<http://www.maxbert.com>

Ville V. Vuorinen (pagg. 12, 20)

<http://elfwood.lysator.liu.se/art/v/u/vuorinen/vuorinen.html>

Mappe:

Gianmatteo Tonci

Impaginazione e realizzazione file PDF:

Tosatt Earp

tosattearp@yahoo.it

*La mappa della Vallata di Stornheim a pag. 8 è stata realizzata utilizzando **Exagon D&D Map Editor**, un software scaricabile gratuitamente all'indirizzo <http://www.erbit.it/Exagon/Index.php?Home>.*

Copyright © 2004 CHIMERA E HOBBY GROUP

Tutti i diritti riservati



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE ALTRUI

L'autore 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. L'autore 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.

L'autore ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il creatore e compilatore del presente modulo di avventura "La Spada di Grartz".

Il copyright di questo manuale inedito è di Gianmatteo Tonci. Le immagini sono copyright dei rispettivi autori, come indicato alla pagina precedente, e sono utilizzate con il permesso scritto degli stessi. 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 dell'autore. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note all'autore.

Il manuale può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versione modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto dell'autore di "La Spada di Grartz".

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 modulo di avventura "La Spada di Grartz" implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

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

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

www.chimerae.it

La Spada di Grartz

di Gianmatteo Tonci

Una epica impresa alla ricerca della spada del legendario condottiero Wulfius Grartz, eroe impavido che liberò la Vallata di Stornheim in un lontano passato. Tumuli sepolcrali, monasteri abbandonati e fortezze in rovina attendono gli avventurieri che saranno tanto arditi da mettersi in caccia della reliquia perduta.

Questo modulo di avventura contiene inoltre:

- ❖ La descrizione completa della Vallata di Stornheim, in cui ambientare future avventure o campagne di gioco.
 - ❖ Sette personaggi pre-generati, completi di background e pronti per le vostre sedute di gioco.
 - ❖ Le planimetrie complete di un castello cavalleresco e di un monastero, utilizzabili per nuove avventure.
-



CHIMERA E