

Una strage di corvi

di Stefano "Abi" Olivieri



La prima avventura della campagna "DEMONI"



DUNGEONS & DRAGONS

Modulo di avventura – livello Base

UNA STRAGE DI CORVI

Prima avventura della campagna “Demoni”

Autore:
Stefano “Abi” Olivieri

Illustrazione di copertina:
Lora Craig-Gaddis

Illustrazioni nel testo:
Stefano “Abi” Olivieri

Mappe ed indizi:
Stefano “Abi” Olivieri

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

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

© 2006 Chimerae Hobby Group



CHIMERA E

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

SOMMARIO

| | |
|--|----|
| Introduzione alla campagna | 3 |
| Introduzione al modulo | 5 |
| Kérindar | 9 |
| Il castello | 14 |
| Capolinea | 25 |
| Elenco delle abbreviazioni usate | 29 |
| Gli autori | 30 |

APPENDICI

| | |
|---|----|
| Appendice I – PNG principali | 27 |
| Appendice II – Indizi per i giocatori | 28 |

MAPPE

| | |
|---|-----------|
| Mappa del viaggio da La Soglia a Kérindar | 8 |
| Mappa dei dintorni di Kérindar | 9 |
| Mappa dell'esterno del castello | 14 |
| Mappa del Piano Terra del castello | 18 |
| Mappa del Secondo Piano del castello | 20 |
| Mappa dei Sotterranei del castello | 21 |
| Elenco delle abbreviazioni usate | 29 |
| Gli Autori | 30 |

INTRODUZIONE ALLA CAMPAGNA

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

Note per il DM

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

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

Prefazione

"Una Strage di Corvi" è un'avventura D&D per 4-6 avventurieri di livello 1, con una media di 5 livelli di esperienza.

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

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

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

Gli oggetti incantati

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



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



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



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



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



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



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



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

Una Strage di Corvi

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

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

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



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

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

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

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

INTRODUZIONE AL MODULO

Prefazione per il DM

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

In questa, i PG faranno la loro conoscenza e verranno contattati da Amarkan, un vecchio mago pazzo e bramoso di potere, ma altrimenti innocuo, che li pregherà di recuperare per lui un prezioso vassoio d'argento, ricordo di un antenato. Il tutto, ovviamente, sembrerà ai nostri PG una cosa fortuita ed innocua, ma l'intera vicenda sarà orchestrata da Amarkan, che a sua volta ed a sua insaputa è manovrato dal demone Xaboo.

L'avventura parte da La Soglia e si snoda in un'area piuttosto limitata, di una trentina di chilometri quadrati circa. Questo per il semplice motivo di rendere possibile lo spostamento ai personaggi, tutti novellini di 1° livello, senza cavalli e MO.

Prima di iniziare l'avventura, però, è necessario spendere qualche ulteriore parola.

Incontro tra i PG

Siamo arrivati ad un punto critico, almeno tra i miei pignolissimi e fiscali giocatori: l'incontro tra dei nuovi PG. I metodi per consentire l'incontro ad un gruppo di sparuti neo avventurieri sono svariati e lasciati intenzionalmente a discrezione del DM. Potrebbe essere opportuno, se il DM lo desidera, seguire alcuni consigli o scenari riportate di seguito.

- La città natale dei PG, o della maggior parte di essi, viene tappezzata da volantini che esortano un gruppo di valorosi a presentarsi presso l'abitazione di Amarkan, per l'assegnamento di una missione ben retribuita.
- I PG sono amici da lunga data ed insieme hanno deciso di divenire avventurieri. A quel punto, il DM ricorra ai soliti metodi (incontri casuali in taverne, mercati o negozi) per far incontrare loro il mecenate Amarkan.
- I PG, che ancora non si conoscono, sono casualmente in una bettola, dove il vecchio Amarkan viene deriso da un gruppo di loschi figure (tutti uomini normali, anche se di bassa morale). Ovviamente, il DM si ingegni al fine di ottenere il loro intervento a suo beneficio.

Nel prossimo capitolo verrà fatto riferimento alla prima opzione elencata qui sopra. I volantini sono stati affissi dagli assistenti di Amarkan, praticamente in tutti gli angoli della cittadina. È a discrezione del DM fare in modo che all'appello rispondano solo i PG o anche altri avventurieri PNG.

Nota dell'autore: Avendo optato per quest'ultima possibilità, ho deciso di impegnare i PG in combattimenti con dei loro "cloni". Tali combattimenti non sono mai all'ultimo sangue ed i PF perduti vengono automaticamente recuperati al termine degli scontri. Ovviamente, guarda caso, tutti i PG hanno vinto contro gli altri avventurieri, venendo infine scelti per la missione!

Nel caso qualche PG non abiti nella cittadina in cui inizia l'avventura, il mio consiglio è che stesse casualmente "passando da quelle parti" e, una volta letto il cartello, non abbia potuto resistere alla tentazione.

Incontro con Amarkan

Il testo del volantino riferisce di presentarsi, la mattina di un giorno a scelta del DM, davanti all'abitazione del "*Prestigioso Consigliere Anziano Amarkan*". Seguono le istruzioni per raggiungere la dimora, situata fuori dalle mura, sul limitare della foresta e conclude affermando che è prevista una congrua ricompensa nel caso la missione sia portata brillantemente a termine.

I PG e gli eventuali PNG giungono davanti all'abitazione del mago alla spicciolata, ognuno da una strada diversa. Anche questo viaggio può rappresentare un'occasione per presentare alcuni PG tra di loro o, per rendere ancora più credibile la cosa, per introdurre qualche PNG che poi verrà sconfitto e non parteciperà alla missione.

La villetta è una graziosa costruzione in legno e pietra, tinteggiata di recente e dall'aspetto più che gradevole, circondata da un prato ben curato con aiuole e piccoli cespugli. Il vecchio Amarkan fa la sua comparsa quando tutti i PG saranno arrivati, oppure quando ci sarà un discreto numero di persone fuori dalla sua porta.

L'uscio della villetta si apre all'improvviso, con un curioso cigolio. Ne fuoriesce un vecchio curvo, malfermo sulle ginocchia e con una lunga barba screziata. Con un lento inchino vi saluta e vi chiede se volete unirvi alla sua colazione. Potrà offrire a tutti voi una calda tazza di latte e del miele.



Non sottovalutate però, il vecchio Amarkan. Nell'appendice, alla sezione "PNG Principali", troverete alcune note che lo caratterizzano molto bene e che non mancheranno di stupirvi.

A questo punto, se gli aspiranti avventurieri sono troppi (questo se avete scelto di aggiungere alcuni PNG), Amarkan lo riferirà pubblicamente, adducendo come motivazione che lui necessita solo di un gruppo formato da N (cioè quanti sono i PG) persone. Suggestisce che i

baldi giovini si scontrino in singolar tenzone, con le modalità sopra descritte.

Alla fine degli scontri dovranno restare solamente i PG. Siate clementi in questi piccoli duelli, perdonate loro qualche errore e barate con i dati dei vostri PNG, loro avversari. Fate in modo che i duelli siano equi e date loro la sensazione che abbiano vinto per un pelo, grazie alla loro abilità.

Quando tutti i duelli si saranno conclusi (potete giostrarli anche in contemporanea) i perdenti dovranno far ritorno alle rispettive dimore, ricompensati però da Amarkan, per l'interessamento e per il valore dimostrato, con un "obolo" di 5 MO. I restanti, ovvero i PG, saranno fatti accomodare in casa e solo a questo punto il vecchio esordisce con la seguente storia:

"Cari figlioli, come vedete non ho più l'età in cui tutto mi era possibile. Anch'io, un tempo, ero giovane, forte e spavaldo come voi. Non sapete che piacere mi ha dato vedervi accorrere al mio richiamo, se non altro, anche se non accetterete la mia offerta, mi sarò rifatto gli occhi nel poter osservare nuovamente dei coraggiosi avventurieri..."

Notate che Amarkan tende a far breccia nei PG. Il suo tono melenso, cortese e adulatorio è una messa in scena voluta, mirata allo scopo di risultare un vecchio incapace di tale missione.

"Ma veniamo al motivo della vostra convocazione: una decina di anni or sono morì un mio parente. Tra tutte le sue cianfrusaglie, ha pensato bene di lasciarmi un vassoio d'argento, bello ma non prezioso. Ora, già dieci anni fa, io ero più vicino a come sono adesso che non a come siete voi: un vecchio. Non me la sentivo, così come a maggior ragione non me la sento ora, di affrontare un viaggio per recuperare quel vassoio... Continuavo a ripetermi che ci sarebbe stata un'occasione per recarmi laggiù e per portarlo a casa, ma mi sbagliavo!

Le cose sono cambiate qualche settimana fa, quando una mia lettera, indirizzata ad una cugina del posto, non ha avuto risposta. Dovete sapere che da dieci anni ci siamo scritti con cadenza settimanale, indipendentemente dalle nostre condizioni fisiche e senza un giorno di ritardo. Nella sua ultima lettera, inoltre, lei non accennava affatto ad acciacchi o malesseri... anzi, sembrava proprio la solita zitellona. E sinceramente, la mancata risposta alla mia lettera mi è sembrata strana.

Quello che chiedo a voi è di accertarvi delle condizioni di mia cugina e, già che ci siete, di ritirare per me quel vassoio."

La verità

Avrete già giustamente immaginato che questa storia non corrisponde a verità. La realtà è la seguente: i contatti tra il demone Xaboo ed il vecchio mago Amarkan iniziarono poco più di un mese addietro. Il demone, apparentemente forzato dall'incantesimo evocativo del mago, lo convinse, giurando di aiutarlo in questo, a tentare la strada dell'Immortalità, rivelandogli l'esistenza degli oggetti ed i loro magici poteri (ma in realtà sapete bene che anche quello di Xaboo è un bel doppio gioco). Così, quest'ultimo mese è servito ad Amarkan per preparare il piano ai fini di impossessarsi del primo pezzo dell'amuleto finale, ovvero quel vassoio.

Il vassoio, di fatto, non è mai appartenuto allo zio del mago che non esiste neppure, proprio come la finta cugina. Il vassoio appartiene invece ad un vecchio Conte, tale Dimetri Sabonis.

Dimetri Sabonis

È il signore del feudo di Kérindar, una località sita una trentina di chilometri a nord-est di La Soglia, sulla cima di una piccola montagna posta sulle sponde dell'omonimo lago.

Anche Dimetri, ovviamente, ha i suoi scheletri nell'armadio. Giunto alla veneranda età di 65 anni, vorrebbe prolungare la propria vita a tempo indeterminato ed il mezzo utilizzato per raggiungere tale fine è la stregoneria. Un'intera ala del suo castello è stata difatti completamente adattata a tale scopo: laboratori, camere per esperimenti, celle, segrete, librerie occulte e via dicendo.

La sua ossessione è radicata in un'antica leggenda, che vede un corvo come protagonista. Questo corvo vivacchiava rubacchiando semi e granaglie nei campi arati e grazie a dei piccoli insetti. Il destino volle che, per un puro caso, ingollasse delle sementi altrimenti normali, che erano state piantate in un campo che era una volta un cimitero: lo spirito dei morti, ancora presente, si riversò all'interno della bestiola, trasformandola in Rouwen, l'incubo alato, un corvo grande e grosso quanto un roc ed assetato di carne ed anime. Il racconto termina profetando che Rouwen vive tuttora nel mondo ultraterreno e che, dato l'enorme fabbisogno di cibo, sarà disposto a ricompensare chi lo aiuterà in tal senso.

Ecco perché il Conte Dimetri, basandosi solo sulla leggenda e su altre informazioni esoteriche e misteriose, ha avuto inizialmente l'ispirazione di evocare tale corvo, senza però alcun esito. Ha deciso quindi di cambiare rotta, risolvendo di ricreare un corvo simile a quello della leggenda, partendo da esemplari normali.

Il paese di Kérindar è sito su una montagna, bassa ma erta; l'abitato è fortificato ed a poca distanza dalla cittadella, ovvero il castello del Conte. I corvi però, scarseggiano in quei luoghi.

Dopo aver sperimentato i suoi intrugli su quelli esistenti, tra l'altro con esiti nefasti, il Conte si è trovato senza cavie. E' passato quindi a sperimentare un nuovo incantesimo sugli esseri umani, per trasformarli in corvi e per poter quindi, nuovamente, ridare vita ad un nuovo Rouwen. Ha quindi fondato in gran segreto un corpo speciale, charmando o controllando alcuni suoi servitori; dandogli il nome di "Tenebre Alate". Questo gruppo ha il compito di praticare incursioni a Kérindar, recuperare esseri umani e depositarli direttamente nelle segrete del castello di Dimetri. In tal modo, il Conte ha potuto continuare i suoi esperimenti e la gente del posto non ha mai sospettato di lui, anche perché egli stesso ha riferito ai suoi sudditi, per sviare definitivamente le tracce, di essere stato anch'egli più volte raziato dalle

Tenebre Alate. Tutti i suoi esperimenti sono però stati un fallimento.

Esasperato, Dimetri ha deciso di provare su sé stesso un nuovo intruglio recentemente preparato: l'unico risultato che ha ottenuto è stato quello di trasformarsi in un Corvo Mannaro.

Inutile dire che il vassoio, di cui Dimetri conosce benissimo i veri poteri, ha giocato un ruolo fondamentale. Era infatti il ricettacolo su cui il folle Conte preparava e mischiava i suoi intrugli, convinto che la potenza intrinseca dell'oggetto agevolasse i risultati attesi.

Nelle ultime settimane, infine, Kérindar sta vivendo ore di tensione: le Tenebre Alate hanno intensificato i loro raid ed ora non si limitano più a rapire qualche barbone o malavitoso. Adesso agiscono indiscriminatamente, sequestrando indifferentemente uomini, donne e bambini. La popolazione ha qualche sospetto, visto che i predoni non perdono più tempo in giri oziosi dopo le scorrerie ma si dirigono direttamente al castello. Pertanto, l'intera cittadinanza ha auto-decretato il coprifuoco da prima del crepuscolo a dopo l'alba; in pratica, però, nessuno esce più di casa né, tanto meno, apre la porta agli sconosciuti. E' questa la situazione che i PG si trovano davanti al loro arrivo a Kérindar.

Preparativi

Quando Amarkan termina di prospettare la missione, parla di una ricompensa di 500 MO in totale da dividersi tra i PG. Il denaro sarà però consegnato solo al rientro del gruppo, se i personaggi saranno in possesso del vassoio. L'ammontare della gratifica non è negoziabile: Amarkan sostiene di non poter sborsare più soldi ma concede al gruppo di poter tenere tutti gli altri tesori, soldi o preziosi trovati nella missione.

Amarkan è anche in grado di rispondere alle domande dei personaggi, sostenendo la sua teoria dell'eredità del vecchio parente e della cugina scomparsa. Non si tradirà mai e non rivelerà i suoi veri intenti.

Nota dell'Autore: Tenete inoltre presente che Amarkan saprà poco, per non dire nulla, degli esperimenti condotti da Dimetri. Starà ai PG scoprire la verità quando giungeranno sul posto.

Egli sostiene che sua cugina, Grazia Miran, è una vecchia borghese, ritiratasi oltre quindici anni prima a Kérindar per accudire il vecchio

zio. Lui non sa dove vive con precisione, né tanto meno dove viveva lo zio, e non sa più dire che aspetto abbia, non vedendola da oltre trent'anni. Insiste però sul fatto che, non avendo risposto alle sue ultime missive, qualcosa dev'essere accaduto. E deve essere stato qualcosa di grosso!

Questo gli serve anche per giustificarsi dalle eventuali proteste dei PG quando, e se, torneranno dalla missione. Ma questo dettaglio lo vedremo più avanti...

In viaggio

È consigliato che i PG partano per la loro missione subito dopo il colloquio e gli eventuali chiarimenti con il vecchio Amarkan. Il viaggio è di soli 30 km, ma ricordate che gli avventurieri non dispongono di alcun mezzo di locomozione. Quella distanza, mediamente, è proprio quella percorsa giornalmente in una giornata di cammino, se fosse tutta pianura. Invece, purtroppo per i PG, la strada attraversa una montagna, un bosco e poi prosegue pianeggiante fino al piccolo lago di Kérindar. Si può benissimo stabilire che il viaggio duri due giorni interi e che il gruppo giunga nella cittadina più o meno nella stessa ora del giorno nella quale è partita da casa. Il primo giorno sarà il più difficoltoso, visto che si dovrà scalare il monte.

Il viaggio procede attraverso la zona settentrionale di Karameikos, notoriamente ricca di pericoli, mostri erranti e tribù umanoidi. Per vivacizzare da subito l'avventura, è pensabile che il manipolo di avventurieri si incontri "casualmente" con un gruppo di Goblin in cerca di selvaggina.

L'incontro avverrà la prima sera di viaggio, dopo che il gruppo si sia accampato poco oltre la vetta del monte appena scalato.

L'aria si fa fresca. Ammirate il tramonto dalla vostra postazione: il cielo limpido sopra di voi si infittisce di nuvole che variano dal giallo al viola, passando per tutte le tonalità del rosso.

Il sole, una sfera incendiata dietro di esse, sta lentamente sprofondando, inghiottito dalle alte montagne che costellano l'orizzonte, simili ai denti aguzzi di qualche enorme drago.

Improvvisamente, un rumore secco di legno spezzato si ode qualche decina di metri sotto di voi. La vostra mano corre sull'elsa della spada ed istintivamente serrate la presa sullo scudo. Scrutate con attenzione le aguzze pietre sotto di voi, riparandovi dietro grossi macigni.

Un nuovo rumore, stavolta più vicino, non vi coglie più di sorpresa e anzi guida i vostri sguardi verso un grosso cespuglio, a pochi metri di distanza.

Vedete sbucare una lepre adulta, seguita a breve distanza da una più piccola, poco più di un cucciolo. Forse, pensate tra di voi, abbiamo risolto il problema della cena.

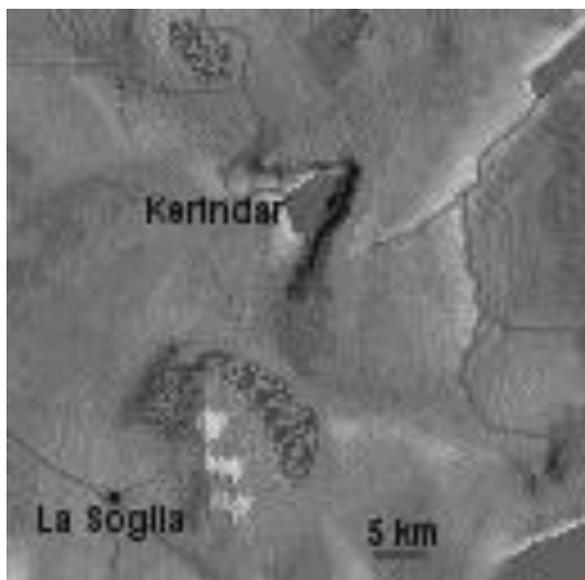
In realtà, le lepre sono le prede di caccia di un gruppo composto da sei Goblin, che le seguiranno fuori dal cespuglio dopo 2 round.

Goblin (6)

CA 6; DV 1-1 (M); PF 4; THACO 19; #Att 1 spadino; F 1d6; TS UC; MV 27 m (9 m); ML 7; In 9; All C; QS Infravisione 18 m; VS -1 TpC se combattono alla luce del giorno; PX 5.

Al termine dell'incontro, frugando tra le carcasse dei Goblin, è possibile trovare un totale di 20 ME e, all'interno di un sacco, due conigli già scuoiati.

Il viaggio procede poi normalmente per tutto il giorno e la notte successiva. Se il DM vuole, può tranquillamente effettuare un nuovo controllo per i mostri erranti, che compaiono se si ottiene un risultato di 1-3 lanciando 1d12. Spetta al DM decidere il tipo di mostro da opporre ai PG, ricordando solo che l'incontro avverrà, molto probabilmente, in pianura.



KÉRINDAR

Avvistamento

Quando i PG giungono in vista del paese, si troveranno sulle sponde di un lago. Il brano qui sotto, che dovrete leggere o parafrasare ai vostri giocatori, presume che i PG arrivino di giorno e va adattato in conseguenza alle circostanze reali.

Il panorama è molto triste. Nonostante il sole, una cappa di umidità sale dal lago e si ammanta in una distesa di grigio fumo. La brezza vi porta, da oltre le mura della piccola cittadina, lenti e mesti rintocchi di campana, che sembrano ritmare i vostri passi. Intorno a voi, l'aria è fredda ed umida, ed i verdi prati che vi hanno guidato da dopo la montagna sono solo un bel ricordo. In loro vece è comparso un terreno acquitrinoso e desolante, con grosse pozzanghere fangose e viscosi. Anche la presenza del lago, con quei grossi e stupendi faraglioni naturali, simili ai denti di un gigante sdraiato, non sembra migliorare l'atmosfera.

C'è una considerazione da fare relativamente al rintocco delle campane: esso

continuerà in eterno. Dipende infatti dal fatto che il prete del luogo è stato brutalmente impiccato alle corde delle campane dagli esponenti delle Tenebre Alate; grazie ad una fortuita mancanza di equilibrio tra la differenza di pesi, il moto oscillatorio delle corde e delle campane continuerà per lungo tempo.

Anche i faraglioni, sebbene siano solamente degli abbellimenti naturali al paesaggio, vanno sottolineati. Sono delle grosse colonne naturali che si elevano dalle acque, a poca distanza dalla riva del fiume, nel punto in cui sono attraccate le barche degli abitanti. Se i PG decidono di dare un'occhiata, non troveranno nulla di particolare, ma avranno una sensazione (dovuta alla bellezza ed alla maestosità del posto) davvero stupenda.

Poco dopo aver incontrato il lago, la strada inizia ad inerpinarsi a zig-zag lungo la montagna, fino al punto in cui si divide. A

destra prosegue per poche decine di metri, verso un castello isolato e dall'aspetto tetro; a sinistra conduce, dopo meno di 200 m, alle mura di cinta del paese. Come indicato dalla mappa, il tratto in salita è di circa 3,5 km mentre la distanza tra il castello ed il paese è di 200 m in linea d'aria e di 300 m a piedi seguendo la strada.

Il paese giace malinconico all'interno delle misere mura di protezione, sguarnite da quando il Conte Dimetri ha fondato l'armata delle Tenebre Alate. Inoltre, lo strapiombo che c'è tra Kérindar ed il lago sottostante supera i 100 m, anche se i bordi della strada che fiancheggiano il baratro sono ben protetti. In città, il rischio di caduta viene

invece annullato dalla presenza di un muro di cinta che, anche se sguarnito e malandato, offre sempre una protezione alta 6 m, sufficienti per evitare di cadere. Quando i PG giungono in prossimità del bivio, leggete quanto segue:

Salendo lungo le coste della montagna, la foschia ed il freddo si sono dileguati. Ora il clima è sereno, l'aria calda ed il paesaggio

gradevole. Il sole scintilla sulle placide acque del lago ed i campi circostanti sono lussureggianti di vegetazione.

Dopo un'ampia curva, vi trovate di fronte al castello che ha guidato la vostra strada. Vedendolo da vicino vi fate l'idea che, sebbene sia massiccio e ben protetto, abbia un aspetto piuttosto tetro. Proseguite verso la prossima curva, posta a poche decine di metri dall'ingresso del castello e deducete che quello sia il bivio che conduce a Kérindar. A lato della strada, seminascosta in mezzo alla vegetazione, una piccola massa nera attira la vostra attenzione.

Si tratta di un corvo, il primo che i PG incontrano durante l'avvicinamento al paese. Da questo punto in poi, descrivete ad ogni passo come tutti i membri del gruppo scoprono nuovi pennuti morti, sparpagliati



qua e là lungo la stradina e nel sottobosco adiacente.

Una volta giunti al bivio, i PG devono decidere se recarsi in città (che compare oltre un dosso, a breve distanza) o al castello. Il buon senso consiglierebbe loro di recarsi in città (hanno un compito da sbrigare), ma la curiosità ed il richiamo offerti da un castello sono molto potenti...

La città

Il panorama intorno alla città, diciamo dal bivio in poi, è piuttosto sgradevole. I terreni sono incolti e maltenuti, alcuni alberi giacciono sradicati o abbattuti ed i cadaveri dei corvi giacciono dappertutto. Effettuando con successo un test sulla Saggazza, un PG potrà accorgersi che sulla strada (in terra battuta, ma comunque polverosa) vi sono molti segni di zoccoli, anche piuttosto recenti. Ciò è dovuto al fatto che l'ultima incursione delle Tenebre Alate risale alla sera precedente, anche se questo ovviamente i personaggi non possono saperlo.

Ma veniamo alla città: le mura di cinta non superano i 6 metri di altezza, ma in diversi punti toccano a malapena i 3,5 m. Un test sull'Intelligenza potrebbe rivelare ai PG che non vi sono guardie in vista sul camminatoio. La cosa diviene evidente quando i PG giungono a ridosso dell'unica porta in vista (l'altra è dalla parte opposta del paese). Le porte sono di legno con vistosi rinforzi di ferro, ma giacciono scardinate a terra, a pochi metri dal loro posto originario.

L'ingresso in città sembra dunque una cosa facile, ed infatti è così. Però, se la visuale offerta dall'esterno non era entusiasmante, quella interna è decisamente peggio.

Parafasate o leggete il seguente paragrafo ai vostri giocatori, per rendere l'idea.

Oltrepassate le porte, perennemente accompagnati dai mesti rintocchi delle campane, e vi trovate in un paese fantasma. Nessuno è in strada, a parte gli onnipresenti cadaveri di corvi. Tutte le case, piccole costruzioni in muratura ad un piano, hanno porte e finestre serrate. La porta d'ingresso si apre sulla via principale, che attraversa l'intero paese, terminando all'altra entrata. La garitta delle guardie è deserta, ad eccezione di qualche corvo morto. La strada è polverosa e gli sbuffi di vento, oltre ad alzare riccioli di polvere, agitano debolmente le piume degli uccelli, dando loro in tal modo l'aspetto di tanti macabri ballerini.

Oltre al suono delle campane, un nuovo sordo battito, anch'esso ritmico, vi pervade. Potrebbe essere il rumore di qualche anta che sbatte, proprio a causa del vento.

Ed è proprio così. Come anticipato, tutti gli abitanti (quelli ancora vivi, ovviamente) sono rintanati in casa e non apriranno a nessuno (PG compresi) per nessun motivo: il terrore e la paura di una nuova incursione delle Tenebre Alate è troppo forte. Le uniche eccezioni sono quegli abitanti che devono far rifornimento di provviste alimentari, ma oggi non compariranno.

L'arrivo del gruppo è infatti visto dagli abitanti come un segnale negativo, in quanto i poveri villici non sanno che i PG non hanno intenzioni ostili, ma li credono piuttosto appartenenti alle schiere degli oppressori.

Il rumore sordo che i PG odono all'interno del paese è proprio il battere di un anta, appartenente ad una casa non più abitata, i cui abitanti sono stati catturati qualche giorno fa durante un raid.

Che fare?

In questa sezione l'avventura è descritta in maniera molto schematica, proprio per lasciare agli avventurieri la massima libertà d'azione. Vengono riportati solo la descrizione degli eventi che accadranno (correlati di collocazione temporale) e quella dei luoghi accessibili ai personaggi.

I PG sono liberi di perlustrare la città come meglio credono, ma ricordate che non possono fare molto. Il loro compito è quello di ritrovare un vassoio che devono cercare, in base alle istruzioni ricevute, presso una persona che non esiste.

LUOGHI DI INTERESSE

In questa sezione vengono presentate le descrizioni relative agli unici posti che i PG possono visitare in città: la chiesa e le case o i negozi ormai disabitati.

Chiesa

La chiesa sorge nella piazza (in realtà è solo l'allargamento della via che collega le due porte della città) in centro al villaggio. La costruzione, ad una sola navata e dalla capienza di un centinaio di fedeli, è consacrata ad una divinità Legale (la scelta al DM), ed è... anzi, era governata da Padre Leopold (C3), ora attaccato alle campane per il collo.

Fuori dalla chiesa, nella piazza, vi è un pozzo. Un test sulla Saggazza effettuato con successo permette ai PG di scoprire che sia il

Una Strage di Corvi

pozzo sia il terreno adiacente sono bagnati, segno che è stato usato di recente.

L'interno della chiesa è buio, i ceri sono consumati ed il pavimento è sporco ed impolverato. Come per molti altri edifici della città, la porta d'accesso è sfondata. All'interno della chiesa vera e propria si aprono due porte, subito dietro all'altare: una conduce al campanile, l'altra in sacrestia.

Nel campanile, ai piedi delle scale, si può rinvenire il corpo senza vita di Padre Leopold, ancora attaccato alle corde delle campane e con la faccia gonfia e la lingua a penzolini. Ai suoi piedi, una piccola sacca di cuoio contiene una *Pergamena Cura Ferite Leggere* e 20 MO.

In sacrestia, chiuso in un cassetto della scrivania, vi è il diario, del quale vengono riportati (nella colonna a fianco) alcuni stralci. Inoltre, appoggiata in bella vista su una credenza bassa vi sono l'arma del Chierico (una **Mazza Ferrata +1**) ed il suo Simbolo Sacro.

Nota dell'Autore: Dato che in chiesa sono reperibili importanti indizi, è consigliabile che i PG non vi si rechino subito.

Case disabitate

L'esempio tipico è la casa dalle ante che sbattono e, come quella, in città ve ne sono altre 15: alcune con le porte aperte, altre sfondate, altre sbattenti. Tutte però sono accomunate dal numero di persone rinvenibili all'interno: zero!

Tutte le altre case del paese sono serrate o sprangate: se i PG vogliono entrarvi, leggete il paragrafo "Case Private", riportato di seguito.

In alcune di queste case abbandonate, addirittura i PG possono capire, effettuando con successo un test sulla Saggiezza, che in dispensa vi sono accumulate troppe derrate alimentari e troppa acqua per un uso comune. In altre, la presenza di barricate su porte e finestre confermerebbe l'ipotesi che gli occupanti si sono barricati all'interno. In altre case ancora, nuovi rinvenimenti porteranno comunque a tali conclusioni.

La tabella che segue indica le probabilità che hanno i PG di incappare in fenomeni particolari. I dati sono relativi ad ogni casa da essi visitata e non sono esclusivi. La seconda parte della tabella indica invece il tesoro rinvenibile e la probabilità della sua presenza, sempre relativamente ad ogni casa e sempre in maniera non esclusiva.

DAL DIARIO DI PADRE LEOPOLD

Dalla terzultima pagina:

"Il Conte Dimetri ha oltrepassato i tutti i limiti. Come ha potuto fare questo alla sua popolazione? Le cose vanno chiarite!"

Dalla penultima pagina:

"Quell'uomo è un folle: non solo non mi ha voluto ascoltare, ma mi ha persino minacciato."

Dall'ultima pagina:

"Domani tornerò al castello: questa strage di innocenti deve finire. Se non mi ascolterà, forse ascolterà il patriarca, quando lo avvert..."

A questo punto le scritte sul diario terminano bruscamente.

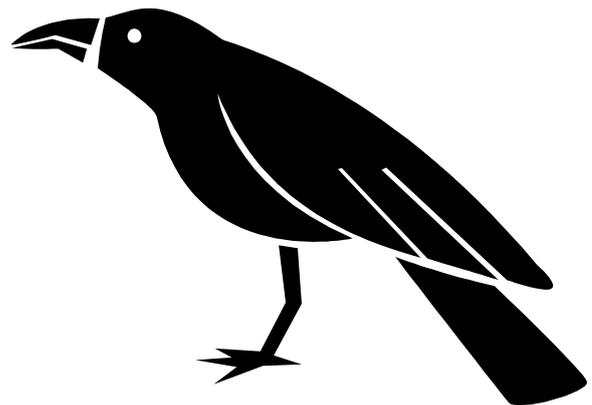


Tabella rinvenimenti nelle case disabitate

| Eventi particolari* | Probabilità |
|---------------------------|-------------|
| Viveri abbondanti | 50% |
| Barricate | 40% |
| Segni di lotta | 25% |
| Sangue | 15% |
| Tesori** | Probabilità |
| Monete di Platino (1d4) | 5% |
| Monete d'Oro (1d6) | 8% |
| Monete di Electrum (1d10) | 50% |
| Monete di Argento (2d8) | 75% |
| Monete di Rame (2d20) | 90% |

* Il DM deve tirare per ognuno degli eventi indicati utilizzando le probabilità relative. In ogni casa possono verificarsene nessuno, uno o più (persino tutti).

** Il DM deve tirare per ogni tipo di monete indicato utilizzando le probabilità relative. Il tesoro totale che si trova in casa è pari al totale ottenuto da tutti i lanci.

Negozi abbandonati

Simili alle case, esistono le stesse probabilità di trovare tracce insolite e particolari compromettenti e poco chiari.

Si faccia comunque riferimento alla tabella riportata sopra per le case disabitate, senza controllare però la riga relativa ai viveri (senza senso per un negozio) e raddoppiando l'ammontare di monete rinvenute (non però le percentuali di trovarle).

Case private

I PG possono decidere in qualunque momento di far visita anche alle case abitate, ovvero quelle trasformate in bunker dagli impauriti cittadini. Tenete conto che se bussano e chiedono aiuto, informazioni o il permesso di entrare, non otterranno alcuna risposta. L'unico modo per entrare è quello di sfondare fisicamente la porta, risultato ottenibile effettuando con successo un test sulla Forza con una penalità di -5, a causa delle pesanti travi usate per bloccare porte e finestre. Una volta entrati, i PG dovranno anche cercare gli abitanti che si saranno nel frattempo nascosti.

Per scovarli, sarà necessario che i PG effettuino un tiro per trovare porte segrete o nascoste (normalmente ha successo se si ottiene 1 su 1d6, 1-2 su per gli Elfi). Il DM deve decidere in quale stanza i proprietari si siano nascosti, mediamente ogni casa ha tre stanze: camera, sala e cucina. Il controllo va ripetuto in ogni stanza.

Se i PG riescono a trovare i proprietari (generalmente sono nascosti in nicchie o doppifondi del pavimento e cose del genere) non otterranno alcun aiuto o informazione, anche se si comporteranno in maniera amichevole o fraterna. I proprietari, alla prima occasione, scapperanno dai PG per rifugiarsi presso qualche abitazione di amici o parenti.

EVENTI

Di seguito vengono fornite le descrizioni dettagliate degli eventi degni di nota che accadranno nei giorni che seguono l'arrivo a Kérnidar dei PG.

Il corvo

Questo evento accade la sera stessa del giorno d'arrivo dei PG in città. Leggete o esponete il testo che segue ai PG, sempre che siano ancora in città, impegnati in ricerche o nell'attrezzare un campo per la notte.

È ormai calato il sole sulla città fantasma.

L'aria diviene fresca ed il vento, forse stanco per aver corso tutto il giorno, sembra essersi finalmente placato. La prima stella ha fatto la sua timida comparsa, quando un forte gracchiare echeggia nel silenzio. Vi dà l'idea che possa provenire dalla porta dalla quale avete fatto il vostro ingresso in città... ma eccone un altro, ed un altro ancora.

Ora ne siete sicuri. Quel corvo, vivo, deve essere da quella parte, poco distante.

Infatti è così; solo che i PG decidono di mettersi in caccia, giungeranno sul posto quando sarà ormai un altro cadavere, irriconoscibile dagli altri. O no? Forse no.

Per capire la differenza è però necessario che almeno uno dei PG effettui con successo un test sulla Saggiezza con una penalità di -3, dovuto sia alla quisquilia del particolare che al buio dovuto all'ora della sera.

Guardando bene i cadaveri dei corvi, è possibile notarne uno con un brandello di tela (rossa con dei graziosi ricami bianchi in centro) incastrata nel becco. Ora, che i PG riescano a capire che questo sia l'ultimo cadavere della serie da un fiocco, mi pare impossibile. Ma l'aver notato quel pezzo di tela rossa servirà loro più avanti, cioè quando saranno a cospetto del Conte!

Lo zoppo

Questo evento accade la mattina successiva a quello del corvo, quando e se i PG perlustrano nuovamente la città. Per incentivarli a fare ciò, potete ricordare loro che la sera precedente, per via del buio, hanno solamente dato una rapida occhiata al luogo dell'evento "Il corvo", spiegato qui sopra.

Questo potrebbe essere anche un buon pretesto per fargli ripetere il test sulla Saggiezza, se era fallito nell'evento precedente.

Comunque, quando i PG si rimettono in marcia, uno di essi scorge (fate apparire la cosa casuale tirando qualche etto di dadi) con la coda dell'occhio uno zoppo che si infila furtivo nella porta di un'abitazione, sbarrandosela alle spalle. Non c'è verso di farsi aprire la porta né di parlare con lo zoppo ed inoltre il PG che ha notato l'intruso non sa nemmeno stimarne l'età.

Se i personaggi vogliono entrare in casa, si legga il paragrafo "Case Private", poco sopra, ma è essenziale che, una volta riusciti ad entrare, ***i PG non riescano tuttavia a trovare lo zoppo.***

Il vecchio zoppo era uscito da pochi minuti per andare ad attingere acqua dal pozzo, ma è stato spaventato dalla presenza dei PG ed ha quindi preferito rintanarsi nuovamente in casa.

Incursione

Dopo qualche ora dall'avvistamento dello zoppo, i PG saranno probabilmente impegnati in nuove ricerche o staranno meditando sull'abbandonare città e missione. Prima di descrivere l'evento, è necessario spendere qualche parola di preparazione. Dato che in questo raid verrà rapito lo zoppo ed i PG non devono poter far nulla per liberarlo, è opportuno che il DM lo conduca solo quando essi saranno a debita distanza dalla sua abitazione, preferibilmente all'interno del paese.

Anche oggi, come ieri, il cielo è limpido e l'aria è calda. Anche oggi, come ieri, il paese è deserto. Nessuno in vista, tutte le porte chiuse, tutte le finestre serrate. In cielo non vola una mosca ed il silenzio è opprimente (*se il chierico non è stato rimosso dalle corde delle campane, si possono ancora sentirne i rintocchi, anche se molto più lenti e più deboli*). Solo in lontananza si ode qualche cavallo, evidentemente al galoppo...

Cavallo?!? Galoppo?!? Dove c'è un cavallo, potrebbe esserci qualche uomo. Con questa convinzione vi scambiate degli sguardi di intesa e vi affrettate verso la fonte dei rumori. Ma dopo qualche metro, qualcosa vi fa addirittura correre: avete udito un rumore secco, di legna rotta, seguito a breve distanza da un urlo angosciato proveniente da una voce roca, forse di un vecchio.

Iniziate a correre seguendo le voci confuse, i pianti, le suppliche e le imprecazioni. Quando svoltate un angolo, vedete la causa di tutto ciò. Diversi cavalieri in sella, completamente vestiti di nero, stanno trascinandone brutalmente un vecchio supplichevole verso la porta della città. Con sgomento, vedete che quell'uomo ha una sola gamba.

Ogni tentativo dei PG di fermare i cavalieri delle Tenebre Alate dovrà essere infruttuoso.

Quando essi sbucheranno nella via maestra, i cavalieri saranno già vicini alla porta della città. Per questo motivo, né loro né il vecchio si accorgeranno dell'arrivo del gruppo, nemmeno se i PG dovessero gridare, strillare, o tirare sassi o frecce. Avendo già giocato l'incontro "Lo Zoppo", i personaggi noteranno che la casa dove l'hanno visto sparire ha la

porta sfondata. All'interno c'è un nascondiglio protetto da un armadio, ora sfondato e a pezzi.

Conclusioni

I PG dovrebbero avere tutte le informazioni per portare a termine la loro avventura. Analizzandole in dettaglio ed in ordine temporale, possiamo dividerle in due gruppi. Approfondiamo quelle relative alle prime ore di permanenza a Kérindar:

- I PG possono ipotizzare che tutti i cittadini del paese siano scappati per qualche strano motivo (carestia, invasione, ecc.). Questo potrebbe benissimo spiegare la mancata risposta della cugina all'ultima lettera di Amarkan.
- Controllando nelle case, non hanno rinvenuto il vassoio (che è infatti nel castello). Questo indizio pare confermare l'ipotesi di una fuga di massa, in quanto i fuggitivi potrebbero essersi portati appresso i loro ricordi più preziosi.

Analizziamo ora, invece, gli indizi che indeboliscono e contraddicono tale ipotesi, così come appaiono con il passare delle ore.

- Il diario di Padre Leopold, rinvenuto in chiesa, parla di accadimenti oscuri e persino di "strage di innocenti". Forse che i cittadini non sono scappati, ma piuttosto sono stati trucidati, come dimostra il cadavere del prete stesso?
- La presenza di un vecchio zoppo, trascinato via da dei cavalieri neri, conferma che in effetti, la città può essere ancora abitata da qualcuno, magari rintanato e serrato nelle proprie abitazioni per qualche oscura ragione.

Quindi, una visita al castello è fortemente consigliata, anche perché seguendo le tracce dei rapitori dello zoppo, conducono lì. Inoltre, come recita il diario del parroco, lui stesso si era rivolto diverse volte al Conte.

Nota dell'Autore: Il DM deve agevolare queste riflessioni tra i giocatori nell'arco della loro permanenza in città. Ciò renderà l'avventura più stimolante e più divertente, e coinvolgerà i PG in una situazione molto particolare.

IL CASTELLO

Corvi, corvi e ancora corvi...

Sia che i PG decidano di seguire il gruppo di cavalieri neri e lo zoppo, sia che decidano di recarsi al castello in maniera autonoma, la seguente descrizione è appropriata. Anche nel primo caso, infatti, la differenza di velocità creerà in breve una distanza tale tra i due gruppi che, di fatto, la loro escursione fuori porta sarà riconducibile ad una visita decisa in maniera indipendente.

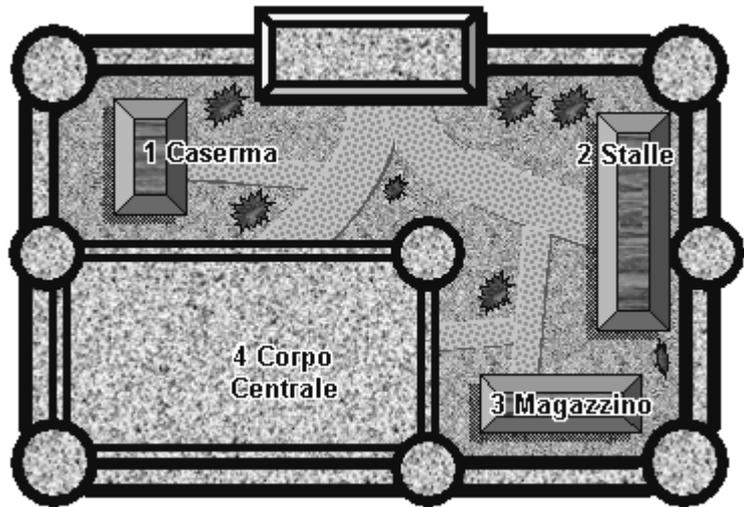
Il DM dipinga il tratto di strada dal bivio verso il castello come una distesa brulla, costellata da cadaveri più o meno mutilati e più o meno decomposti di corvi.

Arrivate al bivio della strada percorsa per giungere in città e piegate verso sinistra, poche decine di metri avanti a voi si erge, maestosa ed inquietante, la figura del castello. Ma quella distanza che vi separa dalle sue porte non è sicuramente piacevole da percorrere. Ovunque, ad ogni passo, ad ogni metro, un corvo (o un pezzo di corvo) giace al suolo, privo di vita.

Il castello, di cui viene fornita una visuale generale presa dall'alto, è un complesso di modeste dimensioni (30x18 m), costituito in effetti da quattro costruzioni principali racchiuse da un muro di cinta. In quest'ultimo è presente una porta maestra, che rappresenta l'unico accesso verso l'interno del castello.

Le quattro costruzioni sono la caserma, le stalle, il magazzino ed il corpo centrale, ovvero il posto dove risiede il Conte, con le sue stanze private, i laboratori e le segrete.

Vediamo ora come dovrebbe essere la visita al castello da parte del gruppo. Innanzitutto, il tutto deve essere libero. Se i PG decidono di fare prima una cosa piuttosto che un'altra, stravolgendo così tutti i vostri piani, poco male: il coltello dalla parte del manico l'avrete sempre in mano voi. Il compito dei PG è quello di trovare il vassoio e portarlo al buon vecchio Amarkan. Però, dopo le ultime vicissitudini passate in città, la loro sensibilità verso tale problema è stata forse modificata. Adesso sarebbe importante scoprire anche cosa è accaduto agli abitanti, perché ci sono tanti corvi morti e perché quei pochi superstiti decidono di tapparsi in casa. Il castello fornirà ai PG tutte queste risposte!



Gli abitanti del castello

Il castello è, al momento della visita dei PG, abitato da un certo numero di persone, tutte o quasi, come vedremo in seguito, appartenenti al temibile gruppo armato delle Tenebre Alate.

Innanzitutto vi è il Conte Dimetri Sabonis, la mente folle dell'organizzazione, ma lui sarà incontrato verso la fine del tour. Esistono poi cinque persone di servitù: Ester (la cuoca), Jurghen (il giardiniere), Armando (lo stalliere), Eribert e Magda (i due camerieri). Tutti loro eseguono anche le pulizie e partecipano ai raid delle Tenebre Alate.

Vi sono poi le guardie, 15 in tutto: Rupert il Capitano, tre Sergenti e altri 11 semplici Soldati. I loro compiti sono la difesa del castello e, ovviamente, le incursioni in città per procurare cavie.

Non vi preoccupate, però, di memorizzare adesso i nomi, i ruoli ed il numero dei PNG, al momento opportuno, verranno nominati e descritti prontamente.

Dentro il castello

Le porte del castello sono ovviamente chiuse e sprangate. Sul muro di cinta vi sono sempre quattro soldati armati di arco e frecce, due dei quali costantemente sulla parete nord (sopra la porta) e gli altri due impegnati nei giri perimetrali di ronda. Sulle due torri laterali del muro nord e sopra la porta d'ingresso vi sono le bandiere con lo stemma del conte: drappi rossi, con dei pregevoli ricami bianchi in centro. Se ai PG questi colori non dicono nulla, fate effettuare ad ogni personaggio un test sull'Intelligenza.

Chi riesce nel test ricorderà il pezzo di tela trovata la sera prima (o giù di lì) in bocca ad un corvo (vedi evento "Il corvo"). Le bandiere sulle mura non presentano però strappi, lacerazioni o parti mancanti. Il pezzo rinvenuto nel becco del corvo appartiene ad un drappo che si trova all'interno del castello, nella stanza degli esperimenti.

Le porte, di per sé, sono dei masselli spessi 15 cm ed in grado di resistere a violenti colpi di ariete e catapulta. Non c'è quindi verso di entrare attraverso il portone principale, a meno che non sia aperto. Le mura sono alte circa 6 m e spesse 3 m. Le torri sono più alte delle pareti e si ergono fino a 9 m. A differenza della cinta muraria della cittadina, quella del castello è in ottimo stato, in grado anche di resistere a prolungati attacchi d'artiglieria. Anche da questa parte, quindi, sembrerebbe che non ci sia nulla da fare.

Qualche speranza, tuttavia, c'è. Intorno al castello sono presenti della vegetazione e delle rocce, grandi a sufficienza per nascondere un piccolo drappello di individui come, ad esempio, i PG. Stando nascosti, i personaggi possono addirittura effettuare un giro completo del castello senza farsi vedere e studiando le mosse delle sentinelle di ronda, possono capire le seguenti cose:

- Le due sentinelle si muovono in senso opposto: una in senso orario, l'altra antiorario.
- Ovviamente si incrociano sempre in due punti: sopra le porte ed esattamente dalla parte opposta del muro di cinta.
- Il tempo impiegato da ogni sentinella per effettuare un giro completo è di 1,5 minuti, pari a 9 round. Considerate che per metà di tale tempo le guardie camminano verso il muro anteriore, l'altra metà verso quello opposto.
- Pertanto risulta che per 4 o 5 round le mura posteriori sono sgombre da sguardi indiscreti. È anche vero che pure quelle laterali sono sgombre, ma per un tempo minore (3 round) per via delle dimensioni inferiori rispetto agli altri lati. Per il muro anteriore, vale la pena di ricordare la costante presenza di altri due soldati armati.

Questo periodo di tempo può essere sufficiente ad un PG con una buona Destrezza ad arrampicarsi sulle mura e controllare la situazione all'interno del castello, quindi a tornare giù e a decidere una strategia. Quella migliore è di sfruttare la torre centrale del lato posteriore delle mura per nascondersi (il DM dovrebbe fornire qualche nascondiglio all'uopo) e di calarsi

quindi all'interno del castello, sfruttando la relativa vicinanza con il magazzino. In quattro o cinque turni, tutti i PG potrebbero sparire dentro il castello, senza che le guardie se ne accorgano.

Nota dell'Autore: Come già detto, quest'avventura è basata sul realismo. Fate in modo che i vostri giocatori vivano la trepidante emozione di farla in barba a qualcuno, con l'onnipresente timore di essere scoperti. Tirate i dadi e guardate torvi il giocatore che sta cercando di scavalcare il muro o create delle situazioni pericolose ma recuperabili. Ad esempio, se il test sulla Destrezza necessario per scalare le mura fallisce di un solo punto, stabilite che il PG sia riuscito a salire, ma che gli sia caduto lo zaino sul camminatoio, con le guardie a pochi metri, o cose del genere.

Come detto in precedenza, i PG possono scegliere un metodo alternativo per entrare nel castello. Lasciate fare a loro, agevolando e premiando le loro proposizioni se queste vi sembrano realistiche e realizzabili. Sarebbe meglio che le guardie non scoprano la loro presenza, almeno per un altro po', ma se il gruppo decide di presentarsi compatto alle porte e bussare, adeguatevi di conseguenza. Vengono comunque riportati, per precauzione, i dati relativi alle guardie:

Soldati (4)

CA 5 (Cotta di maglia); DV 1 (M); PF 6; THACO 19; #Att 1 arma; F 1d6 lancia o 1d6 balestra leggera; TS G1; MV 36 m (12 m); ML 7; In 9; All N; PX 10.

Tenete conto che gli eventuali rumori di colluttazione tra i PG e le guardie saranno uditi anche dai soldati di riposo nella caserma, che si uniranno allo scontro con le seguenti modalità: i primi due al 2° round di combattimento, gli altri due al 3° round.

La corte

Una volta riusciti ad entrare, i PG devono muoversi, almeno negli spazi aperti, con la stessa circospezione usata per entrare. In questo sono agevolati dalla relativa adiacenza dei vari stabili e dalla presenza di numerosi cespugli ed alberi (le macchie scure sulla mappa del castello).

Nella corte non c'è nessuno, almeno per il momento. Stabilite l'ora del giorno e calcolate che allo scoccare dell'ora successiva i quattro soldati a riposo nella caserma

usciranno per dare il cambio ai loro colleghi attualmente di guardia. Inoltre, verso l'ora di pranzo o di cena, il cortile si anima in quanto la servitù entra nel castello per mangiare, ma solo dopo aver portato il rancio anche ai militari acquarterati nella caserma.

Gli stabili

1) LA CASERMA

È una costruzione a due piani di 6x4 m, realizzata in pietra molto spessa e dalle porte e finestre lignee, rinforzate da sbarre di ferro. Il pianterreno è composto da due stanze. La prima, più grande, contiene un tavolo e due brande. La seconda, più piccola, contiene una scrivania ed un letto per il comandante. Al secondo piano vi è invece una sola stanza, con cinque letti a castello e tre brande normali riservate ai sergenti. Delle casse contenenti gli oggetti personali dei soldati e delle rastrelliere con armi appese completano l'arredamento.

- Nella stanza comune vi sono le quattro guardie che dovranno dare il cambio a quelle di guardia. Due stanno al momento dormendo, le altre stanno giocando ad una variante dei moderni scacchi.
- Nella stanza del comandante non vi è nessuno. Il comandante è impegnato con il Conte ad assistere ai suoi esperimenti. Sul tavolo vi sono sparpagliati dei fogli di carta (appunti, la valutazione della truppa, gli ordini del Conte, ecc.). Nell'armadio vi sono gli oggetti personali, oltre a 50 MO ed un pendente in oro con rubino (valore 132 MO).
- Nel dormitorio al piano superiore, all'interno delle 11 casse si trovano un totale di 15 MO, 100 MA e un anello d'argento (valore 35 MO). In ognuna delle tre casse dei sergenti sono nascoste 1d10 MO e 2d10 MA. La stanza è deserta, in quanto gli altri tre soldati ed i sergenti sono di pattuglia all'interno del castello.

I PG possono fare irruzione, se lo desiderano. I soldati hanno le seguenti caratteristiche:

Soldati (4)

CA 5 (Cotta di maglia); DV 1 (M); PF 6; THACO 19; #Att 1 arma; F 1d6 lancia o 1d6 balestra leggera; TS G1; MV 36 m (12 m); ML 7; In 9; All N; PX 10.

Se i PG decidono in tal senso, ricordatevi che allo scadere dell'ora, quando i quattro soldati di ronda (se sono ancora vivi) non riceveranno il cambio verranno ad indagare e quindi daranno l'allarme generale.

2) LE STALLE

Nelle scuderie sono alloggiati 20 cavalli (di cui tre personali del Conte) e la carrozza. Al momento dell'ingresso dei PG, nelle stalle vi è anche Armando, lo stalliere, impegnato a strigliare due grossi cavalli da battaglia.

Indipendentemente dalle intenzioni dei PG, il palafreniere, la cui famiglia è fedele a quella del Conte da lunghe generazioni, fa attaccare il gruppo dai due cavalli e cerca di fuggire da una finestra, al fine di avvisare le guardie di ronda. Se queste sono morte, si dirige alla caserma e, in caso di altri cadaveri, entra direttamente in casa, sprangandosi la porta alle spalle.

Ecco le statistiche dei due cavalli e dello stalliere:

Armando, lo stalliere

CA 7 (Corazza di pelle imbottita, bonus Ds); DV 1 (M); PF 4; THACO 19; #Att 1 forcone; F 1d8; TS G1; MV 36 m (12 m); ML 7; In 9; All N; PX 10.

Equipaggiamento: Armando indossa una corazza di pelle imbottita ed è armato con il forcone che usa per raccogliere il fieno (consideratelo come un'arma a due mani).

Cavalli da guerra (2)

CA 7; DV 3 (G); PF 18; THACO 17; #Att 2 zoccoli; F 1d6/1d6; TS G2; MV 36 m (12 m); ML 9; In 2; All N; PX 35.

I cavalli attaccheranno i due PG più vicini prendendoli a calci.

Per il resto, nella stanza vi sono altri 14 cavalli da guerra e tre palafreni, tutti in ottime condizioni (ecco risparmiati un bel po' di soldi per i PG svelti di mano). Vi è inoltre una bella carrozza (del valore di 300 MO) adibita al trasporto di sole due persone.

3) IL MAGAZZINO

L'interno del magazzino è rappresentato da un unico, grosso locale contenente scorte alimentari (viveri, granaglie, acqua, birra, vino, alcolici, ecc.). Su alcune scaffalature vi sono inoltre dei sacchi di iuta e tela contenenti biancheria per la casa (coperte, lenzuola, asciugamani, ecc.) e una scatola di metallo contenente utensili ed attrezzi da lavoro (seghe, martelli, ecc.). Appoggiati alla parete vicino alla porta di ingresso vi sono degli attrezzi da giardinaggio.

I PG non troveranno alcunché di utile, a meno che non dichiareranno esplicitamente di "cercare". In questo caso devono lanciare 1d6 e se ottengono un risultato di 1 (1-2 per

gli Elfi) scoprono una botte, uguale ed in mezzo a tutte le altre, che in realtà è incernierata al pavimento e se opportunamente ruotata rivela una nicchia contenente il bottino che Eribert e Magda, i due camerieri, sottraggono dal castello ad insaputa del Conte. Nella botola vi sono 15 MO, una statuetta d'argento raffigurante un petaso (valore 13 MO), una collana dorata (valore 27 MO) ed un pugnale d'argento.

Dopo un turno di permanenza dei PG all'interno del magazzino, nel locale entra Jurghen, il giardiniere, venuto per raccogliere i suoi attrezzi ed iniziare a lavorare. Si accorge subito della presenza di intrusi ed avendo un carattere spavaldo e temerario, non esita a scagliarsi all'attacco.

Jurghen, il giardiniere

CA 8 (Corazza di pelle imbottita); DV 1+2 (M); PF 7; THACO 17; #Att 2 (falcetto e martello); F 1d6+1 (falcetto)/1d6+1 (martello); TS G2; MV 36 m (12 m); ML 11; In 7; All C; PX 19.

Speciale: Jurghen ha un bonus di +1 in Fr (già incluso nel profilo delle caratteristiche) ed è specializzato nel combattimento con due armi, per cui può sferrare due attacchi per round, ognuno dei quali necessita un tiro di Iniziativa distinto. Il primo attacco (falcetto) non ha penalità al TpC, mentre il secondo (martello) ha una penalità di -2 al TpC.

Equipaggiamento: Jurghen indossa una corazza di pelle imbottita ed è armato con un falcetto da giardinaggio ed un martello.

4) IL CORPO CENTRALE

Siamo infine giunti a dare un'occhiata all'interno del castello vero e proprio. Come anticipato all'inizio del capitolo, la costruzione non è estremamente grande (lo spazio interno misura 18x10 m, se si escludono le quattro torri angolari), ma è costruita seguendo lo stile conforme a tutte le roccaforti, nell'accezione più consona del termine.

Il corpo centrale si divide in tre piani, uno dei quali (il sotterraneo, descritto per ultimo) riservato ad uso esclusivo del Conte Dimetri Sabonis.

Piano Terra

In questo piano vi sono i corridoi d'accesso alle quattro torri, le cucine e la sala dei ricevimenti, oltre all'atrio dell'abitazione, dove si trovano le scale per accedere al piano superiore.

1. L'atrio

Le dimensioni di questa stanza sono 7x5 m. La porta doppia (larghezza 2 m) sulla parete nord si apre sul cortile e sono presenti altre tre porte, una per ogni parete. Quella ad est e quella ad ovest sono chiuse a chiave e conducono al corridoio per le torri, quella a sud invece si apre nel salone di ricevimento. Dai lati est ed ovest, infine, partono le scale che conducono al primo piano del castello.

L'arredamento della stanza è piuttosto misero. La camera stessa è in pietra, impreziosita solamente dal tappeto centrale e dalle ringhiere delle scale, in ferro battuto a mano e dai pomoli placcati oro.

Di guardia nell'atrio c'è uno dei tre sergenti, di cui seguono le statistiche base (per la descrizione approfondita, si rimanda all'Appendice, alla sezione "PNG Principali").

Sergente

CA 2 (Corazza a bande, scudo, bonus Ds); DV 2 (M); PF 12; THACO 17; #Att 1 spada; F 1d8+1; TS G2; MV 36 m (12 m); ML 9; In 9; All N; PX 20.

Speciale: il sergente ha un bonus di +1 in Fr e Ds (già inclusi nel profilo delle caratteristiche).

Equipaggiamento: il sergente indossa una corazza a bande e porta lo scudo. E' armato con una spada.

Nota dell'Autore: Si faccia attenzione perché se l'allarme è già stato dato, la porta d'accesso è chiusa e va abbattuta. Inoltre, sempre in tal caso, la guarnigione difensiva sarà costituita, oltre che dal sergente, anche da chi ha dato l'allarme (lo stalliere piuttosto che le guardie), da un altro sergente e da un soldato.

2, 2a. Corridoi per le torri

Essendo i due corridoi molto simili, verranno descritti in un unico punto, rimarcando ovviamente le differenze.

Entrambi sono in pietra e completamente spogli, eccezion fatta per alcune rastrelliere contenenti spade e lance. Il **corridoio 2** presenta due porte sulla parete sud: una si apre su un nuovo corridoio (area 3), l'altra sul dormitorio (area 5). Il **corridoio 2a** invece ha una sola porta, sempre sulla parete sud, che conduce ad un altro corridoio (area 3a).

La **torre 2** presenta delle scale che salgono al piano superiore.

La **torre 2a**, a parte un'armatura, è apparentemente vuota ma in realtà contiene una botola che conduce alle cantine. La

botola è individuabile con le normali chance di trovare porte segrete o perlustrando l'area 7 al Secondo Piano.

3, 3a. Corridoi di collegamento

Vale lo stesso discorso fatto per i precedenti corridoi.

Il **corridoio 3** ha due sole porte, sulle pareti nord (area 2) e sud (area 4).

Il **corridoio 3a** ha quattro porte, una per ogni parete, che conducono a nord (area 2°), a sud (area 4), ad ovest nella cucina (area 6) ed all'esterno (quella ad est) in prossimità del magazzino.

Entrambi i corridoi hanno delle trappole a pressione, che possono essere disinnescate da ogni porta, ruotando la maniglia prima in senso opposto a quello d'apertura e poi aprendo normalmente. Un Ladro ha le normali possibilità per scoprire la presenza

di una trappola, ma il doppio delle possibilità di rimuoverla, essendo molto semplice. Se la trappola non viene disattivata, quando il primo PG giunge sulla zona segnata sulla mappa, si apre una botola larga quasi quanto

tutto il corridoio, che causa la caduta dell'avventuriero in una buca. La vittima subisce anche 1d4 PF di danno.

Non tutto il male viene per nuocere. In fondo alla botola del corridoio 3a giace infatti un **Anello di Protezione +1**, perduto da uno dei due camerieri durante un "furtarello".

4. Torri

Queste torri differiscono solo per un particolare. In quella ad est le scale conducono in alto, in quella ad ovest portano in basso. Per il resto, le stanze sono in pietra e vuote, salvo le solite rastrelliere contenenti spade e lance.

5. Dormitorio

È una stanza di 3x3 metri, arredata con una piccola scrivania, una sedia e due brande. Viene utilizzata dalle guardie per riposare tra

un turno notturno e l'altro. Se i PG vi entrano di giorno non troveranno nessuno e, anzi, essendo munita di una robusta porta dotata di chiave, è un ottimo posto per riposarsi. Se viceversa, vi entrano di notte, troveranno un soldato ed un sergente intenti a riposare, ma sempre all'erta (nessun attacco di sorpresa per i PG)!

Soldato

CA 4 (Cotta di maglia, scudo); DV 1 (M); PF 6; THACO 19; #Att 1 spada; F 1d8; TS G1; MV 36 m (12 m); ML 7; In 9; All N; PX 10.

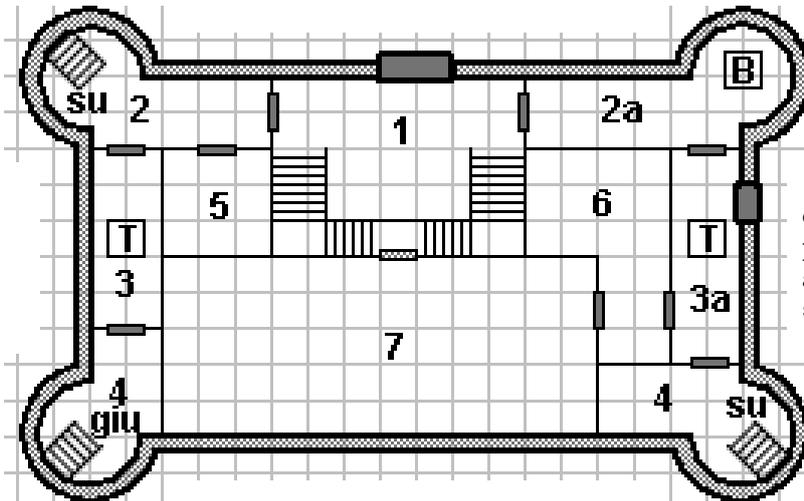
Sergente

CA 2 (Corazza a bande, scudo, bonus Ds); DV 2 (M); PF 12; THACO 17; #Att 1 spada; F 1d8+1; TS G2; MV 36 m (12 m); ML 9; In 9; All N; PX 20.

Speciale: il sergente ha un bonus di +1 in Fr

e Ds (già inclusi nel profilo delle caratteristiche).

Equipaggiamento: il sergente indossa una corazza a bande e porta lo scudo. È armato con una spada.



6. Le cucine

La cucina è una sala ampia 4x3 m, con una appendice di 2x3 m in

direzione sud. Quest'ultima contiene, in pratica, solo le porte per la sala (area 7) e per il corridoio (area 3a).

Oltre a stoviglie, fornelli, pentoloni ed un acquaiolo, nella cucina vi è anche la cuoca, Ester, una donnone grande e grosso ma dal viso gaio e luminoso. Attenzione, perché in realtà è una maga, disposta al sacrificio personale per proteggere il Duca Dimetri.

Ester, Maga di 1° livello

CA 9; DV 1d4 (M); PF 3; THACO 19; #Att 1; F 1d4 o incantesimo; TS M1; MV 36 m (12 m); ML 11; In 14; All C; PX 30.

Incantesimi (1): *Dardo incantato* (memorizzato), *Individuazione del magico*, *Lettura del magico*.

Ester farà di tutto per sembrare una massaia impaurita dai PG, ma appena possibile

utilizzerà il suo incantesimo, per poi cercare rifugio giù dalle scale presenti nella torre di sud-est.

7. La sala dei ricevimenti

Questa ampia sala (12x5 m) contiene dei divani, una libreria, un grosso tavolo per una decina di persone, un caminetto e alcuni mobili più bassi.

Nella stanza vi è inoltre Eribert, uno dei camerieri. A differenza degli altri membri delle Tenebre Alate, egli non si sacrificherà per il Conte ma anzi, se si vedrà alle strette, offrirà il suo tesoro (vedi area 3, il magazzino) in cambio della vita.

Se i PG accettano, Eribert li conduce attraverso la cucina, sperando in un aiuto della cuoca per sopraffarli, ma negherà l'evidenza se i PG lo accuseranno poi di aver teso loro una trappola. Semplicemente, dirà che non sapeva che Ester era in cucina.

Se i PG lasciano andare il maggiordomo, questo scappa in cortile cercando di avvertire le guardie dell'intrusione, prima di allontanarsi definitivamente dal castello. Ovviamente, se la sua refurtiva è ancora presente nel magazzino, la preleverà prima di fuggire.

Se i PG cercano tra i libri, hanno il 10% di probabilità per turno di rinvenire i seguenti libri interessanti (effettuare un controllo percentuale per ogni libro):

- "Cacciare nelle Foreste", scritto in Comune, se viene studiato (richiede un mese), conferisce la possibilità del 75% di procurare cibo per una persona all'interno delle foreste. Valore: 1.023 MO.
- "Guida alla Salmodia", scritto in Comune, se viene studiato (richiede un mese), offre il 50% di apprendere l'abilità Cantare. Valore: 1.612 MO.

Secondo Piano

In questo piano si trovano le camere del Conte e quelle della servitù, gli immancabili corridoi d'accesso per le quattro torri, oltre alle scale per scendere a pianterreno ed un distaccamento del corpo di guardia.

1. Le scale

Le scale conducono al pianterreno.

2. Corridoio nord

Questo corridoio fiancheggia il lato nord del castello e collega le due torri di nord-est e nord-ovest. È spoglio, ad eccezione delle onnipresenti rastrelliere contenenti le solite

armi. La torre di nord-ovest presenta le scale per scendere a pianterreno, l'altra è deserta.

3. Angolo sud ovest

Questo corridoio a "L" conduce alla torre di sud-ovest, nella quale sono presenti le scale per accedere al ballatoio esterno (vedi la fortificazione esterna).

4. Angolo sud est

Questo corridoio a "L" conduce alla torre di sud-est, nella quale vi sono le scale per scendere al pianterreno. Sul lato lungo del corridoio si aprono tre porte che conducono alle camere della servitù (aree 9a, 9b, 9c).

5. Anticamera

In questa stanza, di 3,5x3 m il Conte intrattiene gli ospiti di riguardo. Vi sono degli scaffali, una scrivania ed un paio di comode poltrone, una dietro la scrivania e l'altra di fronte ad essa.

Quella di fronte alla scrivania è particolare, essendo munita di manette sui braccioli e sui piedi d'appoggio. Le manette sono normalmente nascoste, celati in scomparti appositi della poltrona, e sono comandate da un pulsante posto sotto la scrivania del Conte. Servono per immobilizzare l'eventuale ospite ritenuto o divenuto improvvisamente minaccioso.

6. Anticamera da letto

In questa stanza di 3,5x3,5 m vi è un grosso armadio contenente i vestiti del Conte ed i suoi effetti personali. In questa stanza vi è anche presente Magda, l'altra cameriera.

Il comportamento di Magda è simile a quello di Eribert (vedi Piano Terra, area 7). Al momento, la cameriera sta riordinando le camicie del Conte, cercando qualcosa da sottrarre che non dia troppo nell'occhio, ma in maniera infruttuosa. In effetti, tra la biancheria di Dimetri e nella stanza non vi è nulla di valore, ad eccezione degli abiti stessi.

7. Camera da letto

Altra camera di 3,5x3,5 m, stavolta contenente un letto, un camino ed uno scrittoio. Nell'angolo nord-ovest vi è anche un passaggio segreto che conduce all'area 9a.

Tra le carte presenti sullo scrittoio vi sono i vari appunti del Conte relativi agli esperimenti condotti. Data la loro quantità, il DM inventi sulla falsariga di quelli proposti di seguito. Sulla scrivania vi è anche un appunto (molto forzato!) indispensabile per

consentire ai PG di identificare la botola presente nell'area 2a del Piano Terra:

Per Magda:

Non devi ruotare i due quanti quando pulisci l'armatura a pian terreno!!!

Questa è l'ultima volta che te lo dico!!!

Nella stanza, esattamente in prossimità del passaggio segreto, vi è la toilette personale del Conte, divisa dalla stanza da un séparé in vimini a soffietto, quasi costantemente tirato in modo da coprire gli igienici.

Nota: tali igienici sono collegati alle fognature tramite tubi di piombo, dato che il Conte tiene moltissimo all'igiene personale.

8. Corpo di guardia

All'interno di questa guardiola vi sono un sergente ed un soldato, che attaccano subito indipendentemente dalle azioni dei PG, per il semplice motivo che nessun intruso avrà mai l'autorizzazione di recarsi al secondo piano, se non accompagnato dal conte in persona.

Soldato

CA 4 (Cotta di maglia, scudo); DV 1 (M); PF 6; THACO 19; #Att 1 spada; F 1d8; TS G1; MV 36 m (12 m); ML 7; In 9; All N; PX 10.

Sergente

CA 2 (Corazza a bande, scudo, bonus Ds); DV 2 (M); PF 12; THACO 17; #Att 1 spada; F 1d8+1; TS G2; MV 36 m (12 m); ML 9; In 9; All N; PX 20.

Speciale: il sergente ha un bonus di +1 in Fr e Ds (già inclusi nel profilo delle caratteristiche).

Equipaggiamento: il sergente indossa una corazza a bande e porta lo scudo. E' armato con una spada.

Non vi è nulla di particolare, salvo le brande ed il tavolaccio di legno, con incise sopra sconcerie e volgarità tipiche da camerata. In un angolo si trova il passaggio segreto che conduce alla stanza 9c.

DAL DIARIO DEL CONTE DIMETRI

Esperimento 3:

Femmina, 49 anni. Iniettato liquido 3Ax. Risultato: morte istantanea.

Esperimento 13:

Maschio, 20 anni. Iniettato liquido 2B. Risultato: metamorfosi totale, morte in 4 ore.

Esperimento 19:

Maschio, 31 anni. Iniettato liquido 2B1. Risultato: metamorfosi parziale, morte in 6 ore.

9a. Stanza della servitù

In questa stanza dormono Jurghen ed Armando. Vi sono due letti e due armadi, una piccola scrivania ed una sedia. Racimolando tra i vari oggetti personali è possibile trovare un totale di 8 MO e 24 MA. Nell'angolo a nord-ovest vi è un passaggio segreto che conduce nella camera da letto del

Conte (area 7), ma i due ne sono ignari.

9b. Stanza della servitù

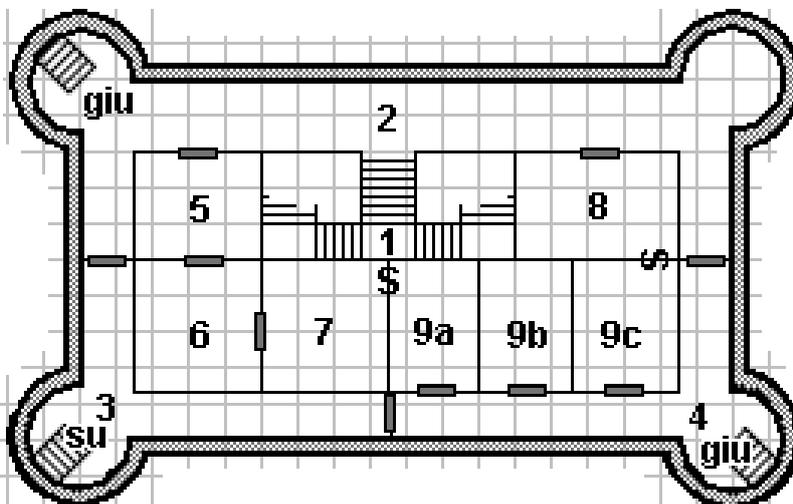
In questa stanza dormono le due donne impiegate al castello, Ester e Magda. Vi sono due letti, due armadi, un piccolo tavolino da trucco ed una sedia.

Racimolando

tra i vari oggetti personali è possibile trovare un totale di 6 MO e 2 rubini minuscoli (valore 18 MO e 25 MO).

9c. Stanza della servitù

In questa stanza dorme Eribert. Vi sono due letti (uno era per un altro cameriere, licenziatosi anni addietro) e due armadi, una piccola scrivania ed una sedia. Racimolando tra i vari oggetti personali è possibile trovare un totale di 3 MO e 14 MA. Nell'angolo a



nord-est vi è un passaggio segreto che conduce al corpo di guardia (area 8), ma Eribert ne è ignaro.

Sotterranei

In questa parte del castello sono presenti, di fatto, due livelli completi. Il primo è accessibile dalla scala presente nell'area 4 (torre sud-ovest) del Piano Terra ed è esclusivamente una cantina. Il secondo, ben più importante, è accessibile solo tramite la botola presente nell'area 2a del Piano Terra. Il meccanismo per aprire tale botola è esplicitamente descritto nell'appunto lasciato dal conte alla domestica Magda (vedi area 7, Secondo Piano): è sufficiente ma necessario ruotare in senso antiorario i due guanti della statua ferrea, presente nella zona. Ruotandoli in senso orario, suona un allarme nei sotterranei; ruotandone uno in un senso e l'altro nell'altro non si ottiene alcun risultato.

1. La cantina

Questa è l'unica stanza dei sotterranei tranquillamente accessibile, tramite le scale presenti nell'area 4 (torre sud-ovest) del Piano Terra.

Contiene, ovviamente, i vini più pregiati (ogni bottiglia è valutata 5d10 MO da un intenditore), ripartiti su diversi scaffali in legno per annata e per tipologia.

2. Il corridoio

Questo corridoio collega la botola che sbuca dall'area 2a (torre nord-est) del Piano Terra alle varie stanze del sotterraneo riadattato dal Conte a laboratorio personale.

In questa stanza, nella torre, vi è una campanella collegata ai guanti della statua sita al piano superiore. Ogni effrazione (ovvero il ruotarli in senso orario), emette un rintocco non udibile a distanza, ma perfettamente chiaro alla guardia sempre presente, la quale avrà il tempo di avvisare il sergente e l'altra guardia della stanza 3.

Soldato

CA 4 (Cotta di maglia, scudo); DV 1 (M); PF 6; THACO 19; #Att 1 spada; F 1d8; TS G1; MV 36 m (12 m); ML 7; In 9; All N; PX 10.

3. Guardiola

In questa guardiola vi sono costantemente l'ultimo sergente e un soldato, che saranno avvisati dell'arrivo dei PG o dal soldato di guardia nella stanza 2 (se udirà la campanella) o dagli inevitabili rumori di lotta.

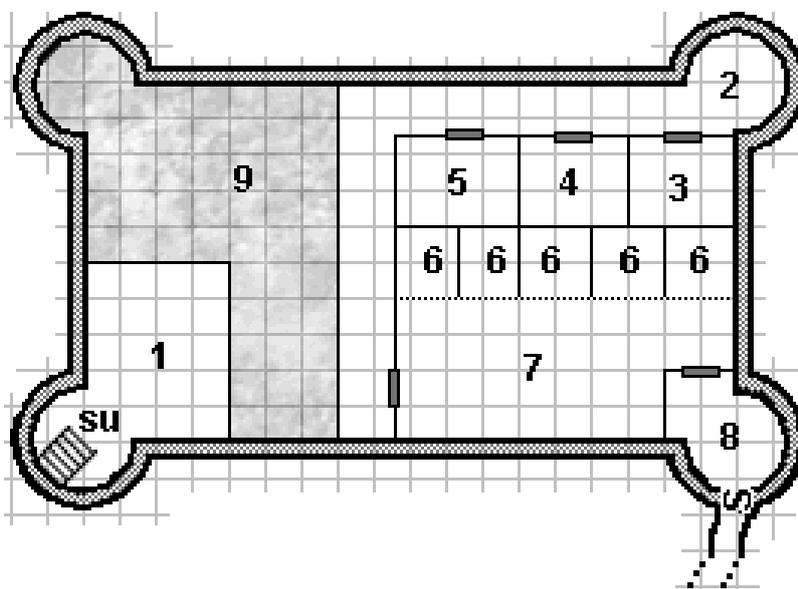
Soldato

CA 4 (Cotta di maglia, scudo); DV 1 (M); PF 6; THACO 19; #Att 1 spada; F 1d8; TS G1; MV 36 m (12 m); ML 7; In 9; All N; PX 10.

Sergente

CA 2 (Corazza a bande, scudo, bonus Ds); DV 2 (M); PF 12; THACO 17; #Att 1 spada; F 1d8+1; TS G2; MV 36 m (12 m); ML 9; In 9; All N; PX 20.

Speciale: il sergente ha un bonus di +1 in Fr e Ds (già inclusi nel profilo delle caratteristiche). Equipaggiamento: il sergente indossa una corazza a bande e porta lo scudo. E' armato con



una spada.

4. Laboratorio di Dimetri

In questa stanza vi sono alambicchi, pozioni, boccette, fiale, fornelli e chi più ne ha più ne metta. Il tutto è utilizzato da Dimetri per preparare i filtri da somministrare alle vittime, nel tentativo di trasformarli in Rouwen, l'incubo alato, ovvero una nuova forma del corvo mitologico.

Oltre a quanto citato, vi sono altri resoconti degli esperimenti e qualche schizzo sull'anatomia generale del corpo umano e dei corvi, con tanto di appunti precisi e dettagliati.

5. Ufficio di Dimetri

In questo ufficio vi è una scrivania, ma passa sicuramente in secondo piano. Per terra

infatti, tracciata con del sangue, vi è una stella a cinque punte racchiusa in un cerchio. In mezzo, vi sono diversi cadaveri di corvi, alcuni visibilmente e ovviamente massacrati in modo brutale, frutto dell'implosione che avviene in seguito agli esperimenti falliti del Conte.

Inoltre, sulla scrivania vi è un drappo rosso, parzialmente strappato (quello che il corvo rinvenuto in città aveva nel becco, vedi Evento "Il corvo") ed un tomo, aperto sulla pagina che narra della leggenda del corvo Rouwen.

I PG possono a questo punto speculare sulle azioni del Conte e sul perché gli abitanti di Kêrindar siano terrorizzati e vengono deportati al castello. Il racconto viene riportato per intero di seguito e deve essere consegnato ai giocatori.

6. Celle

Sono cinque piccole, semplici, spoglie ed umide celle, di quasi 2x2 m. In tre di esse è imprigionato un essere umano. Se effettuano con successo un test sull'Intelligenza, i PG riconoscono in uno di questi il vecchio zoppo, già incontrato in paese (vedi Evento "Lo zoppo").

Quando i tre prigionieri si accorgono della presenza del gruppo, iniziano a gridare implorando aiuto.

Nota dell'Autore: Le grida consentono al Conte ed al Capitano di rendersi conto della presenza dei PG, mandando a pallino l'eventuale attacco di sorpresa dei poveri avventurieri.

7. Area esperimenti

Questa grande stanza contiene lettini, macchinari a vapore e file di scaffali contenente siringhe, fiale e pergamene (sono dei semplici appunti, ma lasciate che i PG si illudano!). Nella stanza sono presenti i due fautori del piano: il Conte Sabonis ed il Capitano Rupert.

Inizialmente i due sono talmente impegnati ad iniettare una sostanza in un essere umano, un abitante della cittadina, che non si accorgono dell'arrivo dei PG, che penseranno quindi di avere un round di tempo per l'attacco di sorpresa. Sul più bello, però, uno dei tre prigionieri (vedi area 6, qui sopra) si accorgerà dell'arrivo dei personaggi e si metterà a gridare aiuto.

La Leggenda di Rouwen, Il Corvo

... e così il vecchio Corvo si cibò per giorni e giorni di sementi custodite tra le ossa dei cadaveri morti di quella devastante piaga chiamata Peste: aveva trovato una miniera di semi e grassi insetti in quello che, nell'antichità, era un cimitero!

Gli spiriti dei cadaveri, desiderosi di libertà, videro nel Corvo un nesso con la vita e si impadronirono del suo corpo, grazie alle sementi che contenevano il loro spirito.

Da allora, il corvo divenne tristemente famoso con il nome di Rouwen, l'Incubo Alato. Si narra che dovunque ci fosse un morto ammazzato, la sua ombra veniva percepita di sfuggita, insieme al suo roco gracchiare. La sua missione divenne quella di favorire le morti ingiuste ed immeritate, al fine di raccogliere le anime dai nuovi, infausti cadaveri!

La loro vita sarebbe continuata con lui e dentro di lui, difensore delle Anime Perse e protettore degli Spiriti Inquieti.

La gente mormora, ma non senza un fondo di verità, che chi lo nutra con il cibo da lui preferito, la morte dei giusti, verrà premiata da Rouwen con l'abberarsi della ricompensa desiderata, qualunque essa sia!!

Per la descrizione del combattimento e delle caratteristiche del Conte e del Capitano, si rimanda alla lettura del paragrafo “Scontro Finale?”, riportato più avanti.

8. Torre sud-est

È la stanza dove il conte Sabonis cerca la fuga. Una porta segreta si apre su un cunicolo che, dopo alcune centinaia di metri, conduce al lago.

9. Terrapieno

Questo è il terrapieno che costituisce il terreno su cui poggia il castello. È solo terra solida e compatta e non è accessibile ai PG, a meno che non decidano di perdere tempo a scavare. In tal caso, comunque, non troveranno nulla.

Scontro finale?

Eccoci giunti quindi allo scontro finale. Finale? Ma sarà, poi, quello finale? Tutto lascia credere di sì, almeno per i PG. In realtà, no!

Iniziamo con il fornire i dati dei due avversari degli avventurieri:

Capitano Rupert, Guerriero di 4° livello

CA 1 (Corazza di piastre, scudo, bonus Ds); DV 4d8+4 (M); PF 29; THAC0 17; #Att 2 (1 spada + 1 scudo lama); F 1d12+2 spada/1d4+2 scudo lama; TS G4; MV 36 m (12 m); Fr 15, In 11, Sg 11, Ds 14, Co 15, Ca 9; All C; PX 150.

Equipaggiamento: indossa una corazza di piastre e porta uno scudo lama (uno scudo sul cui fronte è innestata una lama, utilizzabile anche per colpire l'avversario con un normale TpC). È armato con una **spada +1**. Il Capitano si considera “Abile” nell'uso della spada, secondo la regola della padronanza delle armi riportata nella *Rules Cyclopedia*. Indossa anche un **Anello di Protezione dai Fulmini** (funziona in maniera identica ad un Anello di Resistenza al Fuoco, ma contro fulmini ed elettricità).

Conte Sabonis, Mago di 5° livello (forma umana)

CA 8 (Bonus Ds); DV 5d4 (M); PF 17; THAC0 19; #Att 1; F 1d4 pugnale o incantesimo; TS M5; MV 36 m (12 m); Fr 9, In 15, Sg 10, Ds 14, Co 12, Ca 8; All C; PX 190.

Equipaggiamento: in forma umana, il Conte è armato con una **Bacchetta dei Dardi Incantati** che preferisce conservare per i casi di emergenza (3 cariche, scaglia 3 dardi per

ogni carica spesa, fino ad un massimo di 6 dardi) ed è armato con un pugnale.

Incantesimi (2/2/1): gli incantesimi memorizzati sono indicati con il simbolo “*” accanto al nome.

I livello: *Dardo incantato**,
Individuazione del magico,
Lettura del magico, *Tenebre magiche**.

II livello: *Creazione spettrale**, *Immagini illusorie**.

III livello: *Velocità**.

Vediamo ora quanto avviene a partire dall'inevitabile momento, in cui i due si accorgono della presenza del gruppo.

Il Conte inietterà violentemente la pozione, tramite un ago, nel prigioniero agonizzante disteso sul lettino, mentre ordinerà al Capitano di difenderlo, visto che ormai è prossimo al momento della verità. Rupert ovviamente obbedirà.

Guidate il combattimento con il Capitano, tenendo conto che si butterà a capofitto su chiunque tenti di avventarsi contro il Conte. A tal proposito, disponete la mobilia della stanza in modo tale che il Conte risulti piuttosto protetto almeno per qualche round (tale è il tempo che la pozione impiega ad agire).

Dopo 2 o 3 round (a seconda di come stanno andando le cose per i PG, sia troppo bene che troppo male), leggete quanto segue:

“*Fermi, stolti!*” vi grida il vecchio Conte, “*State per assistere a qualcosa di impossibile...*”.

Il paziente, riverso in agonia sul lettino, cessa improvvisamente di gridare. Lentamente inizia a rimpicciolire e al tempo stesso, il suo corpo si riempie di lunghe penne nere e dopo qualche secondo, la trasformazione è completata: ora è un corvo. Subito dopo, Sabonis intona una strana nenia, ed il corvo sembra ipnotizzato dalle sue parole...

Ma è una frazione di secondo. Dopo un attimo, un sordo brontolio causa il tipico tremore da terremoto. Stentate a tenervi in piedi e qualcuno addirittura cade a terra. Pezzi di roccia iniziano a staccarsi dal soffitto e cadono violentemente a terra, ma nessuno viene colpito, e seguono impetuosi sbuffi di polvere e terra. L'espressione del Conte cambia, ora sembra terrorizzato.

“*Sono mesi che cerchi di disturbarmi, umano!*” la voce, calda e spettrale, proviene dal corvo, che nel frattempo si è librato a mezz'aria e resta, immobile con le ali aperte, circondato da una strana quanto surreale aureola rossa “*Ora sono stufo della tua inutile carneficina.*”

Un lampo scende dal becco del corvo, colpendo di striscio il Conte, che urla di dolore. Sembra sul punto di cadere, ma poi si rialza, con un'espressione disumana. Ora non è più un essere umano, è qualcosa di mostruoso, una via di mezzo tra un uomo ed un corvo, ed i suoi occhi sono neri come il buio e vuoti come l'inferno.

Ma non avete il tempo di guardarlo in dettaglio: con un grido atroce, il Capitano si getta su di voi.

Riprendete il combattimento con il Capitano, tenendo conto che ad ogni round vi sono le seguenti possibilità:

- 10% di probabilità che si stacchi un pezzo di soffitto. Se avviene, c'è il 5% che cada addosso ad un contendente (in questo caso stabilite casualmente tirando i dadi chi viene colpito, conteggiando anche il Capitano). Per colpire la vittima, il DM deve effettuare un TpC contro CA 9 a cui va sottratto l'eventuale bonus di Destrezza del bersaglio. Il danno inflitto dal blocco di roccia è di 2 PF, dimezzabili se la vittima effettua con successo un TS contro Raggio della Morte.
- 5% di probabilità che qualcuno cada a terra per via delle scosse telluriche. Se ciò accade, stabilite casualmente tirando i dadi chi perde l'equilibrio, conteggiando anche il Capitano.

Se qualcuno dichiara esplicitamente di voler osservare cosa accade tra il corvo e Sabonis, non potrà combattere (perché deve spostarsi per vedere, facendo attenzione ai blocchi che piovono ed alle scosse). Ditegli all'orecchio che Sabonis scompare dietro la porta in basso a sud-est (quella che conduce alla torre, area 8), seguito dal corvo. Se il PG vuole gettarsi all'inseguimento da solo, viene fermato da una scossa di terremoto.

Nota dell'Autore: E' fondamentale che tutto il gruppo sia compatto nell'inseguire il Conte Dimetri Sabonis!

Quando il combattimento è terminato, lasciate che tutto il gruppo si muova all'inseguimento. Se tutti hanno preferito combattere e nessuno ha visto dove Sabonis fuggiva, fate in modo che la porta che conduce all'area 8 sia rimasta aperta. È ipotizzabile che Dimetri abbia quasi un minuto di vantaggio.

Se il gruppo non intende seguirlo, fate presente che i pezzi di soffitto che si staccano sono sempre più grossi e che non sarà facile tornare verso l'uscita (è la verità, la percentuale che il castello crolli parte dal 30% e cresce del 15% ad ogni round successivo).

Pertanto, ancora una volta siamo riusciti a condizionare le azioni del gruppo secondo la nostra volontà ma senza darlo tanto a vedere...

Prima di concludere questa parte dell'avventura, ci sono due cose importanti di cui tenere conto.

Il vassoio

Il vassoio d'argento, che è anche il motivo per cui i PG hanno intrapreso l'avventura, si trova su una mensola vicino alla porta d'uscita, immediatamente riconoscibile dai membri del gruppo.

E' pieno di erbe, spezie e droghe, ma sarà sufficiente una bella pulita per riportarlo allo splendore originario.

Salvare i prigionieri

Per ogni prigioniero rinchiuso nelle stanze 6 che viene liberato dai PG, assegnate al gruppo un totale di 20-30 PX.

I prigionieri tratti in salvo non seguiranno i PG lungo il cunicolo, ma torneranno verso l'uscita dal castello (riuscendo ad uscire indenni prima del crollo). Se i PG decidono di liberarli, il castello non crollerà subito: iniziate il conteggio da 30% da quando l'ultimo prigioniero è stato liberato. Ovviamente, se il castello crolla, sia i PG che i prigionieri muoiono. Fintanto che gli avventurieri sono impegnati a salvare gli abitanti del villaggio dalle segrete del Conto, fate in modo di rendere credibile il crollo imminente, ma senza ulteriori conseguenze per i personaggi.

CAPOLINEA

Il lago

Il cunicolo prosegue dalla porta segreta per quasi mezzo chilometro, da percorrere con le torce o altre fonti di illuminazioni accese, prima di sfociare sul lago, molto vicino alle acque. È un luogo umido, freddo e dall'acustica amplificata, in cui ogni passo dei PG genera un sonoro e ridondante rimbombo.

Quando i personaggi hanno percorso poche centinaia di metri, udranno un fragoroso rumore proveniente dalle loro spalle: il castello è infine caduto.

Inoltre, quando il gruppo sarà distante poche decine di metri dall'uscita, dite loro che dall'esterno provengono rumori e strilla convulse, pianti, tonfi e grida. Improvvise ombre sembrano oscurare temporaneamente la luce proveniente dall'uscita del tunnel, come se qualcosa di molto veloce girasse continuamente lì davanti. Quando gli avventurieri escono dal tunnel, descrivete la situazione come segue:

Siete finalmente usciti da quel tetro e lugubre cunicolo, solo per saltare in braccio ad una visuale che, sinceramente, ve lo fa rimpiangere. Decine, centinaia, migliaia di corvi stanno volando in ogni punto del cielo, tanto da renderlo solo vagamente riconoscibile. Sembra che quegli uccelli si formino dappertutto: dai faraglioni, dall'acqua, da sopra di voi e da dietro di voi. I cittadini di Kérindar, impazziti dalla paura e dal terrore, stanno preparando le barche per fuggire, segno che anche il paesino deve essere sottoposto a questa invasione. Alcune barche, già in acqua, stanno raggiungendo a fatica il largo, seguite ed attaccate da un nugolo di uccelli.

I corvi sono stati evocati o riportati in vita da Rouwen stesso, che sta volteggiando nascosto nella moltitudine sopra il gruppo.

Davanti ai PG vi è anche Sabonis. Potete scegliere voi stessi il motivo: forse si è accorto di essere seguito (l'eco della grotta fa miracoli) o si è rammentato di aver dimenticato il vassoio, dei cui poteri è ben consapevole. In entrambi i casi, vedendo il gruppo (forse anche con il vassoio bene in vista) attaccherà subito.

Conte Sabonis, Mago di 5° livello (forma mannara)

CA 6; DV 5 (M); PF 34; THAC0 15; #Att 3 (2 artigli e 1 becco); F 1d4/1d4/1d4; TS M5; MV 45 m (15 m) volando; ML 12; In 15; All C; DS può essere ferito soltanto da armi magiche o d'argento; PX 290.

Equipaggiamento: nessuno.

Incantesimi (2/2/1): gli incantesimi memorizzati sono indicati con il simbolo “*” accanto al nome. Gli incantesimi già lanciati eventualmente dal Conte nello scontro precedente con i PG (vedi il paragrafo “Scontro Finale?”) non sono stati nuovamente memorizzati e pertanto non possono venire lanciati.

I livello: *Dardo incantato**,
Individuazione del magico,
Lettura del magico, *Tenebre magiche**.

II livello: *Creazione spettrale**, *Immagini illusorie**.

III livello: *Velocità**.

Durante il combattimento, i corvi piombano in picchiata contro Sabonis, ma c'è il 10% di probabilità che colpiscano un PG. Se ciò avviene, stabilite tirando dei dadi chi viene colpito ed effettuate un TpC contro la CA della vittima con THAC0 17. Se il colpo va a segno, infligge 2 PF, dimezzabili con un TS contro Raggio della Morte.

Nel terzo round di combattimento, i corvi smettono di attaccare Sabonis e Rouwen, la divinità corvo, decide quindi per un intervento diretto e colpisce il Conte, causandone nuovamente la trasformazione in forma umana. Ora Sabonis può venire colpito da tutti i PG, anche quelli che non sono armati con armi magiche o d'argento.



La fine

Dopo la morte (si spera...) del conte Dimetri, i corvi si placano e scompaiono così come sono apparsi. Rouwen invece si posa su una pietra a breve distanza dal gruppo, quindi guarisce i PG feriti e resuscita quelli uccisi nel corso del combattimento finale con il Conte.

Rouwen ringrazia i personaggi per il loro intervento, complimentandosi per il coraggio e la forza dimostrata. Ricompensa ognuno di loro tracciandogli con un'ala un segno invisibile sulla fronte. Tale glifo consente al PG di poter parlare con un corvo una volta al giorno e di essere riconosciuto come "amico dei corvi" in tutte le circostanze, con benefici non esplicabili adesso, ma adattabili di volta in volta dal coscienzioso DM.

Ora i PG possono scegliere di tornare a casa di Amarkan per riconsegnarli il vassoio o continuare a cercare, ovviamente senza esito, l'inesistente vecchia cugina del mago. Se tornano in città, il vecchio zoppo (che si è salvato in qualche modo anche se i PG non lo hanno liberato) li addita a tutti come eroi e liberatori e l'intero paese organizzerà un festeggiamento di tre giorni in loro onore.

Se poi quando giungono dal vecchio Amarkan gli riferiscono che la cugina non esiste e che forse non è mai esistita a Kérindar, egli si limita a sostenere che la faccenda è molto strana, in quanto le lettere (mostrerà loro anche dei falsi, da lui abilmente realizzati) sono continuate ad arrivarli per diversi anni. Amarkan conclude dicendo che forse è scappata anzitempo e che ha utilizzato un nome falso, ma l'importante era ottenere il vassoio. Per mettere a tacere il tutto, il vecchio offre ai PG 750 MO invece delle 500 pattuite, riproponendosi di indagare in merito allo strano caso della cugina scomparsa...

A proposito della leggenda di Rouwen

Ovviamente, la leggenda è formata da un castello di menzogne costruito su fondamenta vere. La parte reale è Rouwen stesso, realmente esistente ed addirittura adorato da svariate comunità primitive, che vivono in alcune isole sperdute e credono fortemente nella vita dell'anima dopo la morte fisica. L'invenzione, invece, riguarda il rapporto con i cadaveri e con le loro anime inquiete e si basa probabilmente sull'ideologia diffusa che la gente ha dei corvi, considerati esseri biechi ed inquietanti. Il fatto poi che i morti ammazzati venivano spesso rinvenuti sul far dell'alba, in paesaggi spettrali, magari vicino a rivoli d'acqua malsani o tristi brughiere territorio dei corvi, ha influenzato la parte leggendaria ed irreale della vicenda. La verità, alla fine, è solo quella che segue.

Il compito di Rouwen è quello di proteggere, durante il loro viaggio verso il Regno dei Morti, le anime delle persone seviziate, torturate e infine ammazzate ingiustamente. Ritene che essi siano i giusti e gli unici degni di entrare in un posto nobile come l'oltretomba.

Il fatto che un essere malvagio come il Conte Sabonis abbia sfruttato, torturato e trucidato gente innocente ed indifesa al fine di ottenere un aiuto da parte sua, ha scatenato la sua ira. Lui difende le anime, non incoraggia le uccisioni; lui protegge i giusti, non aiuta i folli sanguinari; lui è dalla parte dei deboli e degli oppressi e vedere gente martoriata, trasformata in corvi e barbaramente trucidata non gli ha certo fatto piacere. In fin dei conti, lui è sempre un dio corvo, reso furioso da...

"Una Strage di Corvi"



APPENDICE I – PNG PRINCIPALI

Amarkan

Fr 7, In 17, Sg 11, Ds 10, Co 12, Ca 15, All N.

È il vecchio mecenate dei PG, nonché procacciatore di giovani talenti per raggiungere i suoi scopi, relativi all'Immortalità. Al di là dell'apparenza di vecchio grinzoso con una lunga barba screziata è in realtà un mago demonologo (di 13° livello) autodidatta.

In questa sede non è necessario stabilire le sue caratteristiche, possedimenti e statistiche, in quanto non è previsto un combattimento dei PG contro di lui (in caso questo avvenga, gli sarebbe sufficiente una *Palla di fuoco* per annientarli tutti) e basterà sintetizzare la sua storia più recente.

Il vecchio, durante l'evocazione di un demone (Xaboo), si è lasciato raggirare. Convinto che il de-mone gli stesse raccontando i poteri di svariati oggetti per aiutarlo a raggiungere l'Immortalità, non si è accorto (e tuttora ne è ignaro) che i fini del demonio erano ben altri. Quando il vecchio Amarkan finirà di raccogliere i vari oggetti (grazie all'aiuto dei PG), il demone se ne imporrà e, uccidendo il mago, avrà via libera alla scalata verso il potere Immortale.

Conte Dimetri Sabonis

Fr 9, In 15, Sg 10, Ds 14, Co 12, Ca 8, All C.

È un vecchio Conte reso folle dalle sue ossessioni relative all'Immortalità e al dominio assoluto sugli altri. Assillato da una vecchia leggenda, ha intenzione di evocare lo spirito del Corvo Rouwen per raggiungere i propri fini. Per ottenere l'intervento della divinità corvo, il Conte ha messo in pratica un piano bieco, quello di trasformare i cittadini di in corvi, ai fini di impressionare prima e di emulare poi, il leggendario uccello. Durante tali esperimenti però, il Conte è stato contagiato da un siero imperfetto, che lo ha trasformato così in un licantropo, ovvero un corvo mannaro.

In forma mannara, il Conte appare come un uomo con sembianze corvine. Il naso e la bocca si uniscono per formare un becco, le braccia ed il tronco si coprono di piume ed un rado piumaggio forma l'ala, tra il braccio ed il corpo. I piedi si trasformano in zampe, con dei possenti e lunghi artigli, pronti a ghermire la preda.

Rupert, il Capitano

Fr 15, In 11, Sg 11, Ds 14, Co 15, Ca 9, All C.

È un guerriero di 4° livello, arruolato otto anni fa dal Conte Sabonis. Avendo lo stesso modo di vedere le cose (l'allineamento lo testimonia) i due si sono trovati molto bene insieme e sono diventati presto amici.

Oltre che consigliere del Conte, Rupert è capo della guarnigione e delle temute (almeno nel paese di Kérindas) Tenebre Alate, ai cui raid non si unisce quasi mai.

Sergenti

Fr 14, In 9, Sg 9, Ds 14, Co 9, Ca 9, All N.

I tre sergenti sono stati assunti da Rupert in persona. Sottintendono tutti i doveri di vigilanza al castello e sono il braccio destro del Capitano, di cui fanno le veci in caso di sua assenza dal castello.

Nota dell'Autore: Se necessario, è possibile che ogni sergente abbia una o più **Pozioni di Guarigione**, a discrezione del DM.

Soldati

Fr 12, In 9, Sg 9, Ds 10, Co 11, Ca 9, All N o C.

I soldati sono mercenari che vengono cambiati, mediamente, ogni due o tre stagioni. Eseguono le corvée, le guardie ed i lavori più consoni alla loro professione. Compongono la falange armata e più pericolosa delle Tenebre Armate

Dispongono di varie armi: balestre, archi e lance quando sono di guardia sulle mura; spada e scudo altrimenti.

APPENDICE II – INDIZI PER I GIOCATORI

DAL DIARIO DI PADRE LEOPOLD

Dalla terzultima pagina:

"Il Conte Dimetri ha oltrepassato i tutti i limiti. Come ha potuto fare questo alla sua popolazione? Le cose vanno chiarite!"

Dalla penultima pagina:

"Quell'uomo è un folle: non solo non mi ha voluto ascoltare, ma mi ha persino minacciato."

Dall'ultima pagina:

"Domani tornerò al castello: questa strage di innocenti deve finire. Se non mi ascolterà, forse ascolterà il patriarca, quando lo avvertirò..."

A questo punto le scritte sul diario terminano bruscamente.

DAL DIARIO DEL CONTE DIMETRI

Esperimento 3:

Femmina, 49 anni. Iniettato liquido 3Ax. Risultato: morte istantanea.

Esperimento 13:

Maschio, 20 anni. Iniettato liquido 2B. Risultato: metamorfosi totale, morte in 4 ore.

Esperimento 19:

Maschio, 31 anni. Iniettato liquido 2B1. Risultato: metamorfosi parziale, morte in 6 ore.

Per Magda:

Non devi ruotare i due quanti quando pulisci l'armatura a pian terreno!!! Questa è l'ultima volta che te lo dico!!!

La Leggenda di Rouwen, Il Corvo

... e così il vecchio Corvo si cibò per giorni e giorni di sementi custodite tra le ossa dei cadaveri morti di quella devastante piaga chiamata Peste: aveva trovato una miniera di semi e grassi insetti in quello che, nell'antichità, era un cimitero!

Gli spiriti dei cadaveri, desiderosi di libertà, videro nel Corvo un nesso con la vita e si impadronirono del suo corpo, grazie alle sementi che contenevano il loro spirito.

Da allora, il corvo divenne tristemente famoso con il nome di Rouwen, l'Incubo Alato. Si narra che dovunque ci fosse un morto ammazzato, la sua ombra veniva percepita di sfuggita, insieme al suo roco gracchiare. La sua missione divenne quella di favorire le morti ingiuste ed immeritate, al fine di raccogliere le anime dai nuovi, infausti cadaveri!

La loro vita sarebbe continuata con lui e dentro di lui, difensore delle Anime Perse e protettore degli Spiriti Inquieti.

La gente mormora, ma non senza un fondo di verità, che chi lo nutra con il cibo da lui preferito, la morte dei giusti, verrà premiata da Rouwen con l'abberarsi della ricompensa desiderata, qualunque essa sia!!

ELENCO DELLE ABBREVIAZIONI USATE

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

GLI AUTORI

Ideazione e stesura:

Stefano "Abi" Olivieri

Stefano.Olivieri@siemens.com

Illustrazione di copertina:

Lora Craig-Gaddis

<http://lorasworld.com/>

Illustrazioni nel testo:

Stefano "Abi" Olivieri

Stefano.Olivieri@siemens.com

Mappe:

Stefano "Abi" Olivieri

Stefano.Olivieri@siemens.com

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

Copyright © 2006 CHIMERAЕ HOBBY GROUP

Tutti i diritti riservati



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE ALTRUI

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

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore del presente manuale "Una Strage di Corvi".

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

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

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

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

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale "Una Strage di Corvi" implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

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

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

www.chimerae.it

Una Strage di Corvi

Stefano "Abi" Olivieri

La prima avventura della campagna "DEMONI"

Questo è il primo modulo di una campagna divisa in otto avventure complete, giocabili singolarmente o come una coinvolgente storia unitaria.

Siete stati ingaggiati dal vecchio Amarkan per recuperare un vassoio d'argento presso una lontana cugina di cui da qualche tempo non ha più notizie.

Ma giunti al villaggio di Kérindar, nei pressi di La Soglia, avete trovato soltanto una strage di corvi, case abbandonate e una città fantasma.

Il maniero del Conte si erge a sovrastare il villaggio come un gigantesco e tetro volatile, e persino la natura stessa sempre essere contaminata dal sinistro destino che grava su Kérendas.

Riuscirete a risolvere il mistero che attanaglia il villaggio ed a ritrovare la cugina del vostro mecenate, oppure scapperete con la coda tra le gambe, rinunciando a recuperare il vassoio d'argento per avere salva la vita?

Scopritelo nel primo, appassionante episodio della campagna "DEMONI"!



CHIMERA E