

# DUNGEONS & DRAGONS®

Modulo di Avventura – Livello Base

## LE MESSI DELLA REGINA

di Carl Sargent



Testo originale: Carl Sargent  
Illustrazione in copertina: John Lakey  
Edizione a cura di: Ingajello  
Traduzione a cura di: Ingajello e Zwino

Questo modulo utilizza le regole contenute nella scatola base Dungeons & Dragons® Base e le relative espansioni. 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. Il contenuto di questo modulo NON è materiale D&D® ufficiale, in quanto si tratta di una traduzione amatoriale senza fini di lucro.



### SOMMARIO

<b>Introduzione .....</b>	<b>2</b>
<b>Avventura 1: Il dungeon del mago.....</b>	<b>4</b>

### INSERTO ESTRAIBILE

<b>Mappa della zona.....</b>	<b>15</b>
<b>Personaggi pronti per l'uso .....</b>	<b>16</b>
<b>Profili dei PNG e pagina del diario .....</b>	<b>18</b>

<b>Avventura 2: MESSI DI MORTE .....</b>	<b>19</b>
<b>Nuovi Mostri.....</b>	<b>32</b>

### MAPPE

<b>Mappa della zona.....</b>	<b>15</b>
<b>Mappa 1: Il Dungeon del Mago .....</b>	<b>sinsitra copertina interna</b>
<b>Mappa 2: La Fortezza della Regina.....</b>	<b>destra copertina interna</b>
<b>Mappa 3: Il Dungeon della Fortezza.....</b>	<b>sinsitra copertina interna</b>

# INTRODUZIONE



Benvenuto nell'avventura! Questo modulo contiene due avventure, una per 5-7 personaggi giocanti (PG) di primo o secondo livello, e un'avventura successiva per PG di secondo o terzo livello. Se hai intenzione di essere un giocatore in queste avventure, per favore non leggere oltre! Il materiale qui presentato deve essere letto dal Dungeon Master (DM) che deve usarlo per impostare il gioco per te.

*Le messi della Regina* si gode al meglio dopo aver giocato il modulo d'avventura B11, *La Festa del Re*. Tuttavia, possono essere facilmente giocate come due avventure indipendenti.

## Prepararsi per l'avventura

Se hai giocato *La Festa del Re*, i PG avranno una lettera indirizzata a "Kavorquian". Avranno anche incontrato Aralic, un chierico, che avrà detto loro di aver sentito parlare di Kavorquian il mago.

Questa avventura inizia con Aralic che dice ai PG che Kavorquian vive in una casa in collina a circa 1,5 km a nord-est di Penhaligon, e i PG possono facilmente percorrere i circa venti chilometri di Strada del Duca fino a casa sua. Aralic

suggerisce ai PG di portare subito la lettera a Kavorquian, dato che le questioni a cui si fa riferimento sembrano molto importanti!

Se non avessi giocato *La Festa del Re*, allora dovresti iniziare l'avventura facendo arrivare i PG a Stallanford. Se non disponi di PG adatti (nessun personaggio di 2° livello), puoi utilizzare i personaggi pregenerati che trovi elencati a pagina 16 e 17.

I PG possono essere attirati a Stallanford da voci imprecise su invasioni di orchetti, tesori e saccheggi. Quando arriveranno a Stallanford scopriranno che gli orchetti sono stati eliminati, tuttavia il chierico della città, Aralic, è ugualmente interessato a incontrarli. Un profilo completo di Aralic è riportato a pagina 18.

Aralic chiede ai PG di fare da corrieri. Devono portare una lettera privata a casa del mago Kavorquian, che vive in una villa in collina a circa 1,5 km a nord-est di Penhaligon. Offre ai PG 5 mo ciascuno per questo servizio. Non è molto, ma in fondo è soltanto mezza giornata di cammino!

Se i PG accettano, Aralic porge loro un tubo d'osso sigillato con uno stemma

impresso nella ceralacca. Chiede loro di non aprire il tubo. Dovresti scoraggiare i PG, specialmente i personaggi Legali, dall'andare contro ai desideri del chierico. Il contenuto della lettera è mostrato a pagina 32 di questo modulo.

Che i PG abbiano giocato o meno a *La Festa del Re*, dovresti dare ai giocatori una copia della mappa a pagina 16 per mostrare loro dove si trovano Stallanford e Penhaligon.

In effetti, l'intera sezione centrale di questo modulo è una speciale sezione estraibile di materiale utile per i giocatori e il DM. Puoi staccare il foglio che contiene le pagine 15-18 sollevando le spille metalliche, estraendo i fogli centrali e chiudendole nuovamente. Puoi fotocopiare una o tutte queste pagine per uso personale, se preferisci per non togliere le pagine centrali.

La prima avventura inizia a pagina 4, quando i PG si avvicinano alla città di Penhaligon, portando la lettera per il mago. Le informazioni di base per l'avventura sono completamente riportate in dettaglio, ma dovresti leggere l'intero modulo e familiarizzare con i suoi contenuti prima di giocare qualsiasi parte.

## Se sei un Dungeon Master alle prime armi

Se non hai mai giocato *La Festa del Re* prima di questa avventura, dovresti farlo! Quel modulo è ricco di vari suggerimenti utili per il DM alle prime armi, che coprono tutti gli aspetti dell'avventura nel gioco D&D®, insieme a utili aiuti di gioco che possono essere fotocopiati per uso personale.

Tuttavia, anche *Le Messi della Regina* è stato scritto pensando ai DM inesperti. Si noti che, poiché questo modulo è molto denso di contenuto, non sempre è stato fatto ricorso al testo incorniciato (che il DM deve leggere ai giocatori), e quando questo viene fornito, vi sono tratteggiati solo i dettagli principali dei luoghi descritti.

Puoi e dovresti arricchire un po' il testo riportato, aggiungendo pavimenti polverosi, ragnatele, sibili o gemiti lontani e dettagli appropriati del genere. La caratterizzazione delle stanze, per spaventare o allarmare determinati PG, aiuta a rendere più personali moduli come questo.

## Luoghi e mappe

Per entrambe le avventure, la mappa a pagina 15 mostra la regione nei dintorni di Penhaligon e Stallanford. La posizione della casa di campagna di Kavorquian è lì segnata per i giocatori.

Altre parti del modulo sono collegate a mappe specifiche. Ad esempio, la prima avventura del modulo si svolge nel sotterraneo della casa che i PG visiteranno – mostrata nella mappa 1, che si trova sul lato sinistro interno della copertina del modulo.

Le singole aree sulle mappe sono chiamate aree e quando i PG vi entrano dovresti fornire dettagli di base su ciò che i personaggi vedono, sentono, odorano e così via. Troverai alcune di queste informazioni nel testo dell'avventura abbinando il numero riportato sulla mappa al numero del paragrafo. Ricorda, puoi sempre aggiungere del tuo materiale oltre al testo nel riquadro.

Ti sarà utile tenere un registro dei punti esperienza (PX) guadagnati dai PG su un

foglio di carta a parte mentre procedi con il modulo. Annota quali PX hanno guadagnato i personaggi, e dove li hanno guadagnati nel dungeon. Questo ti permetterà anche di vedere a colpo d'occhio quali aree sono state esplorate dai PG.

## Mostri

Quando troverai la descrizione di un mostro, le sue abilità saranno riportate in forma abbreviata. Sono incluse le seguenti informazioni:

Nome (numero); Classe Armatura; Dadi Vita (o Classe e Livello per un PNG); Punti Ferita; Movimento per turno (e per round di combattimento tra parentesi); Numero di attacchi per round; THAC0 (vedi materiale speciale più avanti nell'Introduzione); Danno per attacco; Attacchi speciali (veleno, ecc.); Tiri Salvezza (Classe e Livello); Morale; Allineamento; Valore in PX per l'uccisione del mostro (se ci sono più creature uguali, il numero mostrato è per singolo mostro); e altre abilità (se presenti).

## Prova di Abilità

In queste avventure viene utilizzata una regola aggiuntiva, la Prova di Abilità. Quando il testo richiede di effettuare tale prova, specificherà l'Abilità (ad esempio, prova di Carisma, prova di Destrezza e così via). Il giocatore deve ottenere il punteggio di Abilità specificato o inferiore per il suo personaggio (con un d20) per superare la prova. Il testo spiega cosa accadrà se il PG supera o fallisce ogni Prova di Abilità.

## THAC0

THAC0 è l'acronimo di "Tiro per Colpire Classe Armatura 0 (zero)." È il numero minimo necessario su un tiro di d20 per colpire un nemico con CA 0. Per scoprire se la creatura ha colpito il suo avversario in combattimento, sottrarre semplicemente la CA dell'avversario dal THAC0 dato, e se il tiro di d20 è uguale o maggiore di quel numero modificato, la creatura ha colpito il suo nemico.

Ad esempio, un mostro con THAC0 17 colpisce CA 1 con 16 o più, CA 5 con 12 o più e così via.

## Abbreviazioni

In questo modulo vengono utilizzate le seguenti abbreviazioni:

n. ATT	Numero di attacchi per round
AL	Allineamento
AS	Attacchi speciali
C	Caotico
Car	Carisma
CA	Classe Armatura
Cos	Costituzione
d	Tipo di dado
Danni	Danni per attacco
Des	Destrezza
DV	Dado Vita
For	Forza
G	Guerriero
Int	Intelligenza
L	Legale
M	Mago
ma	Moneta d'argento
me	Moneta di electrum
ML	Morale
mo	Moneta d'oro
mp	Moneta di platino
mr	Moneta di rame
MV	Velocità di movimento
N	Neutrale
PF	Punti ferita
Sag	Saggezza
TS	Tiro salvezza come (classe/liv)
UC	Uomo comune
PX	Punti esperienza ottenuti per ogni mostro sconfitto

# il dungeon del mago

I PG iniziano partendo da Stalford, diretti alla casa di Kavorquian.

Devono coprire circa 20 chilometri, cosa che possono fare in un giorno. Durante la mattinata il tempo è pessimo, piovoso e ventoso, ma diventa più calmo nel primo pomeriggio. I PG non possono comprare cavalli o muli a Stalford poiché non ce ne sono disponibili, quindi devono andare a piedi.

Leggi quanto segue ai PG dopo che sono partiti:

C'è un po' di traffico pedonale sulla strada, ma niente carri o cavalli. Il maltempo sembra aver costretto la maggior parte delle persone a sospendere i viaggi fino a domani.

Quindi, è tutto abbastanza tranquillo.

Dopo circa sei ore, verso sera, vi ritrovate in fondo a un sentiero che conduce a diverse grandi case in cima a una piccola collina. Salendo lungo il sentiero, vedrete presto una casa particolarmente bella con alcune statue di marmo attorno.

I cancelli di ferro hanno alcuni disegni interessanti ed insoliti.

Un PG mago o elfo può riconoscere che questi disegni sono in realtà rune usate dagli incantatori, quindi questa è probabilmente la casa di Kavorquian. I cancelli possono essere aperti abbastanza facilmente, continua quindi a leggere:

I vostri stivali scricchiolano sulla ghiaia mentre vi fate strada verso la casa.

Quando arrivate, un servitore in livrea esce nel portico fuori dalla porta principale per accendere le lampade sull'architrave.

I PG presumibilmente chiederanno al servitore se questa è la casa di Kavorquian (o, se ne sono sicuri, chiederanno di vedere il mago). L'uomo aggrotterà leggermente la fronte e poi darà l'inattesa notizia che il mago è morto nel suo letto tre settimane prima.

Tuttavia, aggiunge rapidamente che, se vorranno aspettare fuori solo un momento, qualcuno verrà a parlare con loro. Rientra in casa e chiude la porta. Concedi ai giocatori un tempo sufficiente

per chiedersi cosa fare ora che l'uomo da cui sono venuti per consegnare una lettera è morto, quindi leggi loro quanto segue:

Un maggiordomo elegantemente vestito apre la porta e si scusa per l'attesa. Vi introduce attraverso il corridoio in un salotto e vi offre bicchieri di un ottimo vino bianco mentre aspettate il nuovo padrone di casa.

A questo punto puoi divertirti un po' a interpretare il maggiordomo e a respingere le domande dei PG; il "padrone" dirà tutto. Il maggiordomo guarda con disprezzo chiunque indossi un'armatura e con notevole sospetto chiunque vestito di cuoio. Se vuoi, conterà gli oggetti d'argento nella stanza, guardando di tanto in tanto i PG ladri.

Il maggiordomo vorrà sapere i nomi dei PG, poi se ne andrà, e dopo circa un minuto riapparirà con un giovane.

Dà i nomi dei PG all'uomo, poi annuncia il suo padrone come "Lord Kaerin Penhaligon" e se ne va.

Puoi trovare un profilo completo di Kaerin a pagina 18, e dovresti dare ai PG una descrizione accurata del suo aspetto. La prima cosa che noteranno, ovviamente, è il suo braccio destro mancante.

Le informazioni che seguono riguardano ciò che Kaerin dirà e come risponderà alle domande che i PG più probabilmente gli rivolgeranno.

## La lettera

I PG possono dare subito la lettera a Kaerin... oppure no. Kaerin, ovviamente, chiederà ai PG cosa li porti a casa sua. Se danno una risposta improbabile, chiede loro gentilmente, ma con fermezza, di non fargli perdere tempo.

Se i PG non mostrano la lettera o non hanno una scusa ragionevole per la visita, saranno invitati ad andarsene. Se ciò accade, più tardi quella notte arriverà da Kaerin un messaggero proveniente da Stalford per vedere se i PG sono arrivati sani e salvi alla casa. Poi un gruppo di sentinelle della stessa

Penhaligon andrà a prendere i PG e li porterà, con la lettera, da Kaerin.

Quando Kaerin leggerà la lettera, sarà allarmato e preoccupato. Non sa esattamente cosa significhi, ma dice che si consulterà con un chierico che tra poco dovrebbe fargli visita. Nel frattempo, come ricompensa, che ne dite di una cena?

## Rispondere alle domande

Kaerin risponderà alle domande durante una cena deliziosa servita nella sala da pranzo (spaziosa e arredata con gusto). Tuttavia, Kaerin farà altrettante domande ai PG. Puoi simulare una sessione di domande e risposte reciproche. Naturalmente, le risposte dei PG dipenderanno dal fatto che abbiano giocato o meno *La Festa del Re*.

**Le domande di Kaerin:** Kaerin, ovviamente, vorrà sapere come i PG abbiano ricevuto la lettera. Chiederà dettagli sulle loro avventure in occasione del ritrovamento (se ce ne sono state).

Se i PG hanno giocato *La Festa del Re* Kaerin sembrerà molto contento alla menzione del salvataggio di Aralic. Si rallegrerà anche della notizia della sconfitta del chierico caotico o di qualsiasi altra azione intrapresa dai PG contro le forze del male.

Kaerin interverrà con celate domande per capire se i PG siano in cerca di avventura.

**Domande dei PG:** le risposte di Kaerin alle domande più probabili sono:

1. Kavorquian è morto per cause naturali. Il vecchio mago aveva quasi 90 anni e, a differenza di alcuni maghi, non voleva vivere per sempre.

2. Kaerin non sa nulla di più sul contenuto della lettera. Non ne rivelerà il contenuto se i PG non l'hanno letta.

3. Il maggiordomo lo ha chiamato "Signore", quindi i PG potrebbero sospettare che sia nobile. Kaerin sembra un po' a disagio e dice che il titolo è davvero solo onorifico e cerca di cambiare argomento. Tuttavia, i PG possono insistere su questo tipo di domande. Kaerin ammetterà di essere imparentato

con la nobile famiglia che governa il Feudo di Penhaligon, un'area intorno alla città.

4. Kavorquian aveva una moglie, ma si sono separati alcuni anni fa.

5. Kaerin è l'unico figlio di Kavorquian, e è cosciente del fatto che suo padre era piuttosto anziano quando lo ha avuto.

6. Alle domande sulla perdita del braccio, Kaerin risponde sinceramente che è stato strappato via da un mostro, uno scarabeo gigante (di cui i PG non avranno mai sentito parlare) circa un mese fa.

I PG più insistenti potrebbero continuare a chiedere informazioni sul nome di famiglia di Kaerin, sui parenti, su suo "padre" e cose simili. Se ciò accade, fai venire il maggiordomo a servire un'altra portata (il che dovrebbe dare un taglio a tutto ciò). Se, ciononostante, i PG continuano, il maggiordomo si schiarirà la gola rumorosamente e sembrerà estremamente contrariato.

Se persistono ancora, passa a "L'offerta dell'avventura" di seguito, dal momento che Kaerin non vorrà essere scocciato con le richieste di informazioni sui fatti della sua famiglia.

Su altre domande dovrai improvvisare sulla base del profilo di Kaerin (pagina 18) e delle informazioni sottostanti.

### L'Offerta di Avventura

Dopo la cena sarà il momento dei liquori. Kaerin non beve. Poi dirà quanto segue ai PG, ignorando le domande per tutto il breve discorso, rispondendo solo quando avrà finito di parlare.

"Penso che potreste essere le persone giuste per aiutarmi con un problema.

Mi sono appena trasferito, vengo da Specularum, e sto ancora facendo il punto su tutta la casa. Sembra tutto meraviglioso – a parte il sotterraneo."

Kaerin si sposta sulla sua poltrona e si sorge in avanti, guardando a turno ognuno di voi.

"C'è qualcosa di importante che non vi ho detto. Quella lettera mi preoccupa perché potrebbe riguardare persone importanti. Non posso dirvi tutto, ma prometto di essere completamente sincero in quello che vi dirò. Il sotterraneo di Kavorquian contiene alcuni dei suoi oggetti magici e anche qualche tesoro. Voglio che recuperiate laggiù qualcosa per me ...una

spada, inconfondibile perché ha l'elsa e il pomo incastonati di gemme. Inoltre, c'è una tiara di diamanti che so essere lì, perché Kavorquian me ne ha parlato. Voglio la spada e la tiara – voi terrete tutto il resto che riuscirete a trovare.

"Il problema è che il vecchio ha disseminato il sotterraneo di trappole e guardiani magici." Niente di letale nelle intenzioni, ma pericolosi sì – forse anche molto, perché alcuni di questi guardiani potrebbero essere fuori controllo. Il problema è semplice"

Kaerin indica mestamente il braccio mancante.

"Non sono più nelle condizioni di poter scendere io stesso e prendere quello che voglio. Stavo proprio per spargere la voce per avere l'aiuto di avventurieri quando siete arrivati voi."

Kaerin fa una pausa e sorride. "Bene?" chiede. "Siete interessati? Prima di dire sì o no, però, ricordate che potete avere tutto quello che troverete nel sotterraneo tranne la spada e la tiara. Dovete promettermi di consegnarmi questi due oggetti.

Vi pagherò inoltre 250 monete d'oro ciascuno se troverete queste due cose. E devo averle entro 48 ore."



Kaerin accetta di aumentare l'offerta fino a 300 mo ciascuno se il PG che contratta effettua (e supera) una prova di Carisma. Kaerin non sa esattamente cosa potrebbe esserci nel sotterraneo, e non ha nemmeno le chiavi delle stanze. Sa solo che Kavorquian ha protetto il suo sotterraneo con mostri incantati, trappole e alcune speciali creature magiche che possono attraversare i muri. Sa anche che Kavorquian ha fatto esperimenti magici con alcuni mostri e che qualche esperimento andato male potrebbe essere ancora nel sotterraneo.

Se i PG hanno giocato *La Festa del Re*, probabilmente avranno un *bastone curativo*. Tuttavia, se i tuoi PG non hanno un tale oggetto, Kaerin ne possiede uno che presterà se accetteranno di recuperare i due oggetti per lui.

Kaerin è irremovibile sul fatto che deve avere la spada e la tiara entro 48 ore e, se incalzato, dirà che ne ha bisogno per un evento mondano. Non dirà niente di più, ma dice che se i PG non possono consegnare gli oggetti in tempo, perderanno la ricompensa (sebbene possano tenere qualsiasi tesoro del sotterraneo).

Se i PG accettano, Kaerin farà notare che si è fatto tardi e i PG devono essere stanchi (e lo sono; se gli eroi vogliono iniziare questa stessa sera, di' loro che devono davvero riposare). Fai in modo che il suo maggiordomo mostri loro le confortevoli stanze degli ospiti.

La mattina dopo vengono svegliati con una buona colazione e, dopo essersi lavati e vestiti, vengono portati nelle cantine della casa, dove si trova l'accesso al sotterraneo. Kaerin strapperà da ogni personaggio la promessa che farà del suo meglio per recuperare gli oggetti entro la sera del giorno successivo. Questo dà ai PG due giorni di gioco per trovare la spada e la tiara. Tenendo conto del riposo, del sonno, dei pasti e dello studio degli incantesimi, una giornata di gioco dura 12 ore.

I PG, ovviamente, si aspetteranno di potersi muovere da e verso la casa con facilità. Avranno una sorpresa!

### Giù nel Sotterraneo

La mappa n. 1 mostra l'aspetto del sotterraneo. Controlla i mostri erranti solo una volta per ogni ora di gioco; un

mostro errante appare con un risultato di 1 su 1d6.

Usa la tabella qui sotto per determinare il tipo di mostro (tira 1d12).

---

### MOSTRI ERRANTI

---

1-7: Pungolatore intermittente (1). CA 4; DV 2+1\*\*; PF 10; MV 4,5 (1,5) /45 (15) m in volo; n. ATT 1 aculeo; THAC0 17; Danni 1 punto ferita (TS Paralisi); TS M7; ML 12; AL N; PX 45. Vedi nuovi mostri.

8: Golem di Legno (1). CA 8; DV 2+2; PF 10; MV 36 (12) m; n. ATT 1 pugno; THAC0 17; Danni 1d8; TS G1; ML 12; AL N; PX 35. Vedi nuovi mostri.

9: Topi Giganti (2d6); CA7; DV 1/2; PF 3; MV 36 (12) m; n. ATT 1 morso; THAC0 19; Danni 1d3; TS UC; ML 8; AL N; PX 5. Questi topi non sono portatori di malattie.

10: Ombre Spettrali (1d4); CA 7; DV 2+2\*; PF 10; MV 27 (9) m; n. ATT 1 tocco; THAC0 17; Danni 1d4 + speciale (risucchio di energia temporaneo); TS G2; ML 12; AL C; PX 35. Le ombre possono essere colpite solo da armi magiche e sono immuni agli incantesimi di *charme* e *sonno*, sorprendono con 1-5 su 1d6.

11: Scarabei di fuoco (1d4); CA 4; DV 1+2; PF 7; MV 36 (12) m; n. ATT 1 morso; THAC0 18; Danni 2d4; TS G1; ML 7; AL N; PX 15.

12: Mostro illusorio! I PG vengono "attaccati" da armadietti, guardaroba, tavoli e così via, che non causano danni e svaniscono dopo 4 round.

### Registrare il tempo

Questo è fondamentale. I PG iniziano alle 8 del mattino, in un giorno di gioco e devono consegnare gli oggetti entro le 20:00 del giorno successivo. Con 12 ore di sonno e riposo, hanno solo due giorni di 12 ore per raggiungere il loro obiettivo. Tieni traccia del tempo!

### Illuminazione, porte e soffitti

Tutte le stanze sono al buio a meno che il testo non specifichi diversamente, ma

lungo i corridoi ci sono delle torce a parete che i PG possono usare. Le porte non sono chiuse a chiave a meno che il testo non dica diversamente. Una porta chiusa a chiave può essere aperta da un ladro effettuando un tiro per scassinare serrature o utilizzando il mazzo di chiavi che si trova nella posizione n. 8. Le stanze sono alte 4,5 metri se non diversamente specificato.

### Una Complicazione

Anche se il sotterraneo dovrebbe essere deserto, ci sono alcuni PNG. Un altro gruppo di avventurieri è presente, con una missione specifica, e verrà incontrato solo in un ambiente specifico (posizione n. 21).

Tuttavia, ci sono altri PNG in movimento; puoi posizionarli dove preferisci (prima della posizione n. 21). Sono riuscite a intrufolarsi nel sotterraneo nella speranza di saccheggiarlo. Dopotutto sono ladre!

Questi due PNG sono intelligenti. Non attaccheranno un gruppo di PG numeroso e potrebbero ammettere di essere ladre: si affideranno al carisma di Erren per farla franca con questa aperta ammissione.

In effetti, se le ladre sono già entrate in una o due stanze, potrebbero esserci segni del loro recente "lavoro" e potresti voler modificare di conseguenza alcune delle descrizioni dei luoghi. Ad esempio, Sarrah ha un brutto raffreddore e di tanto in tanto tende a far cadere uno o due dei suoi fazzoletti profumati.

Questi due PNG cercheranno di derubare i PG se possono, ma potrebbero anche offrirsi di aiutarli in uno scontro o due, in modo da sembrare coraggiose e collaborative. Inoltre lusingheranno l'ego dei duri guerrieri di sesso maschile cercando di ottenere protezione. Rimarranno con i PG e proveranno a svuotare una o due tasche, per poi svignarsela.

---

### PARENTESI SUI PNG

---

#### Erren e Sarrah

Ladre

(Erren 3° livello/Sarrah 2° livello)

**Erren:** For 10, Int 14, Sag 12, Des 16, Cos 11, Car 18; AL N; PF 10; CA 4 (*armatura di cuoio+1*), oggetti magici posseduti: *pozione dell'invisibilità*. Erren ha uno zaino con equipaggiamento normale e ha una spada corta e un pugnale.

Erren ha 22 anni, alta 1,65 m, con capelli ramati lunghi fino alle spalle e grandi occhi blu-verdi. Le piace giocare a fare la bionda frivola, ma è intelligente e un'abile manipolatrice. Viene da Specularum, è una donna di mondo ed ha pochi scrupoli.

**Sarrah:** For 13, Int 13, Sag 7, Des 18, Cos 13, Car 13; AL N; PF 9; CA 4 (*armatura di cuoio*), oggetti magici posseduti: *spada corta+2*. Sarrah ha uno zaino con equipaggiamento normale e porta anche un pugnale e una balestra leggera con 15 dardi.

Sarrah ha 20 anni, alta 1,70 m e di corporatura più forte dell'esile Erren. È piuttosto rude, la pelle abbronzata per il lavoro all'aperto e, sebbene imprudente, non è sciocca. Lascia parlare Erren quando può. Anche Sarrah è di Specularum, abbastanza nuova del mestiere, e un po' in soggezione nei confronti della più sicura di sé e decisa Erren. Lontana da Erren, è riservata ma amichevole se le si parla gentilmente, e potrebbe diventare una compagna fidata e coraggiosa per i PG, se riescono separarla da Erren.

## IL SOTTERRANEO DI KAVORQUIAN

### 1. SCALA A CHIOCCIOLA

Oltre la porta della cantina c'è una scala a chiocciola in pietra che scende nell'oscurità. I PG devono avere una fonte di luce per scendere i gradini in sicurezza. Prendi accuratamente nota di chi stia trasportando la fonte di luce e quale fonte di luce. A breve sarà cruciale.

### 2. PIANO SOTTERRANEO

La scala scende di 20 metri, terminando in questa stanza spoglia. Il pavimento è polveroso e non sono visibili tracce o segni.

I punti sui muri contrassegnati con una "X" sulla mappa n. 1 (dove si trovano le porte scorrevoli segrete) non hanno un

aspetto insolito e i PG non saranno in grado di rilevarli.

### 3. FOSSA NASCOSTA

Questa fossa 3 x 3 m non può essere individuata, nemmeno da un nano. La fossa è profonda 2 m e cadervi causa 1d4 punti danno. È nascosta da piastre di metallo ricoperte di pietra che scorrono lateralmente e si attivano come descritto di seguito in "Caos nel Sotterraneo".

#### 3a. ALCOVA SEGRETA

C'è una minuscola porta segreta qui, 30 x 30 cm, a 1,5 m sul livello del pavimento. Se aperta, si svelerà una nicchia di 30 x 30 x 30 cm con una leva al suo interno. Se la leva viene tirata verso il basso, si apre la fossa nella posizione n. 3; se la leva viene spinta indietro, la fossa si chiude.

### 4. CAMERA DEL MAGEN

Questa camera è polverosa, piena di ragnatele e sporca. Ci sono un po' di rifiuti (piccoli mobili senza valore, uno o due tappeti ammuffiti) accatastati contro il muro a est, e un Magen Caldron (vedi Nuovi mostri) in agguato all'interno.

Magen Caldron: CA 5; DV 4\*; PF 14; MV 36 (12) m; n. ATT 1 presa e acido; THAC0 16; Danni 1d10; TS G4; ML 12; AL N; PX 125.

Anche in questo caso, le azioni del Magen sono riportate nel paragrafo successivo "Caos nel Sotterraneo".

### Caos nel sotterraneo!

Quando un PG si trova sopra la fossa nella posizione n. 3, i PG sentono una vocina che sembra provenire dal muro est! Dice semplicemente: "Parola d'ordine!" Ovviamente i PG non hanno alcuna idea di quale sia la parola d'ordine, quindi qualsiasi cosa dicano sarà sbagliata. Che i PG indovino o meno, nel round successivo a quello in cui hanno sentito la voce accadono le seguenti cose:

(i) Nei punti contrassegnati con "X" nella stanza n. 2, spesse lastre di pietra alte fino al soffitto scorreranno uscendo dalle pareti. La metà sud della stanza n. 2 sarà

totalmente bloccata (e i PG non potranno tornare alle scale).

Se uno o più PG si trovano nella stanza n. 2 in quel momento, consenti loro di correre in avanti per riunirsi agli altri. Se non lo fanno, rimarranno intrappolati in fondo alle scale e non potranno aprire le porte per raggiungere i loro amici!

(ii) La fossa nella posizione n. 3 si apre e tutti i PG che vi si trovano sopra cadranno giù subendo 1d4 danni. Le lastre scorrevoli si richiuderanno all'istante, sigillando l'uscita! L'unico modo per salvare chiunque sia intrappolato è usare la leva nella posizione n. 3a.

(iii) In lontananza (i PG non possono dire esattamente dove), un campanello suonerà forte. La porta della posizione n. 4 si apre e il Magen uscirà. Questa azione ha la normale probabilità di sorprendere i PG con 1-2 su 1d6.

### Combattimenti

Ora avranno luogo due combattimenti. Per prima cosa, quelli fuori dalla fossa combatteranno contro il Magen.

Il caldron Magen può allungare le braccia fino a 6 metri per attaccare. Tuttavia, poiché la creatura magica non è sotto il controllo di un mago da un po' di tempo, la sua presa non sarà salda come al solito. Il suo colpo provoca danni normali (1d10), ma il Magen non riesce a trattenere l'avversario colpito. Deve effettuare invece un nuovo tiro per colpire ogni volta che attacca.

Il secondo combattimento inizierà all'interno della fossa, perché nel round successivo a quello in cui qualcuno ci è finito dentro, un pungolatore intermittente (vedi Nuovi Mostri) apparirà attraverso la parete della fossa, sorprendendo i PG con un risultato di 1-5 su 1d6.

Pungolatore Intermittente: CA 4; DV 2+1\*\*; PF 10; MV 45 (15) m; n. ATT 1; THAC0 17; Danni 1 punto ferita + speciale; AS Paralisi; TS M7; ML 12; AL N; PX 45. Vedi Nuovi Mostri.

Il pungiglione provoca la paralisi per 2-8 turni o finché non viene lanciato sulla vittima un incantesimo *cura ferite leggere*. I pungolatori intermittenti non continuano ad attaccare gli avversari paralizzati. Se il

pungiglione paralizza tutti i PG nella fossa, se ne va.

Qualsiasi personaggio colto senza una fonte di luce, durante il combattimento dovrà combattere con una penalità di -4 per colpire (a meno che non abbia l'infravisione).

Quando il combattimento sarà finito, i PG vorranno controllare i muri di pietra nella posizione n. 2. Fai capire chiaramente che non c'è modo di attraversarli; sono una barriera impenetrabile. I PG possono cercare porte segrete o cercare una leva come quella nella posizione n. 3a, ma non ce ne sono.

## 5. CAMERA DEGLI OSPITI

La porta di questa stanza è chiusa a chiave. Se i PG riescono ad entrare, leggi quanto segue:

È una stanza arredata in modo confortevole, con tappeti e mobili di buona fattura e un paio di letti. Accanto a ogni letto c'è un tavolinetto con una lampada, un calice e un'urna. La parete ovest ha un arazzo che mostra elfi che si divertono nei boschi. C'è un gong in ottone su un supporto accanto a un letto

L'arazzo è prezioso (del valore di 200 mo), così come i calici d'argento (25 mo ciascuno). Se i letti vengono perquisiti con cura (richiede 1 turno), sotto il cuscino sarà rinvenuto un piccolo anello d'argento con una gemma blu verde (valore 75 mo). Il gong è troppo pesante da trasportare. Se viene colpito, effettua immediatamente un controllo sui mostri erranti.

## 6. SALONE

Quando i PG entrano nella stanza, leggi quanto segue:

Questo è un salotto piuttosto gradevole, con un fuoco scoppiettante acceso nel caminetto, poltrone, tappeti, mobili in mogano - ahimè non ben conservati - e un armadietto dei liquori.

Sopra il camino si trova una coppia di lance e una mensola con oggetti ornamentali. Molto accogliente!

Il fuoco è magico e brucia apparentemente senza legna. Qualsiasi PG abbastanza sciocco da mettere la mano nella fiamma subisce 1d8 punti danno.

Nella mensola del camino si trovano due ornamenti preziosi insieme a un mucchio di cianfrusaglie senza valore (tubi rotti, piccoli nani di ceramica che reggono canne da pesca e così via): un uccello di cristallo (75 mo) e una scatola di legno di sandalo con intarsi in madreperla (75 mo). L'armadietto dei liquori contiene un servito di sei calici d'argento del valore di 25 mo ciascuno e una caraffa di cristallo del valore di 50 mo. Gli oggetti di cristallo sono fragili e si rompono se il PG che li trasporta cade. Le lance ornamentali hanno anonimi stendardi blu, ma per il resto sono del tutto normali e non sono di alcuna utilità in combattimento.

## 7. SALA DA PRANZO

PG sbirceranno sotto le porte di questa stanza se supereranno una prova di Intelligenza. Quando i PG entrano, leggi quanto segue:

Questa è chiaramente una sala da pranzo. C'è un grande tavolo con sei sedie intorno e sei coperti d'argento e porcellana. Un dipinto di un imponente vecchio mago è appeso alla parete ovest. Sotto il dipinto c'è un tavolinetto con bicchieri, una ciotola e vasi di fiori morti da tempo. Uno splendido lampadario di cristallo che risplende di una luce morbida e magica è montato sul soffitto sopra il tavolo.

I coperti d'argento valgono ciascuno 25 mo, ma hanno anche un valore di ingombro di 25 mo. La ciotola di cristallo vale 70 mo.

Il dipinto è un ritratto di Kavorquian, anche se non c'è nulla che lo dimostri: esso mostra un uomo sulla settantina che indossa abiti blu e crema. È magro, alto quasi 1,80 m, con capelli castani brizzolati e occhi castani - molto diverso da Kaerin. Il dipinto è troppo pesante da trasportare e non ha valore.

Un round dopo che i PG sono entrati nella stanza, il lampadario si illumina intensamente e lancia un incantesimo *luce magica* negli occhi di un PG (scegli a caso); il PG deve effettuare un Tiro Salvezza

contro gli Incantesimi o rimanere accecato per 4 round.

Nello stesso round, la porta della stanza n. 8 si apre e i mostri che si trovano lì (zombi) entrano e attaccano. Il lampadario continuerà anche a lanciare incantesimi *luce magica* a caso sui PG, uno per round, fintanto che rimangono in questa stanza. Il lampadario può essere disattivato infliggendo 10 punti ferita di danno (considera che abbia una CA 9); è a 4,5 m da terra, potrebbe pertanto essere difficile da raggiungere. Assegna 50 PX per aver disattivato il lampadario.

## 8. CUCINE

Questa stanza contiene tavoli da lavoro, utensili di rame, pentole, ciotole, una stufa con un fuoco magico al suo interno e altre cose per cucinare.

Gli zombi che il mago usava come domestici non sono esattamente il massimo quanto a igiene, quindi indossano spessi guanti di pelle per tenere le mannaie da macellaio che usano come armi. Kavorquian non era cattivo, ma non si faceva problemi ad animare nemici particolarmente malvagi, come gli zombie, per servirlo.

Tre di questi zombi stanno qui in attesa, completamente incoscienti, ma attaccheranno appena qualcuno entra in questa stanza o nella n. 7. Nota che gli zombi che vengono scacciati da un chierico nel sotterraneo rimangono scacciati solo per 1 turno (60 round). Trascorso questo tempo, daranno la caccia ai PG se non sono stati uccisi.

Zombi (3): CA 8; DV 2; PF 5, 7, 12; MV 27 (9) m; n. ATT 1 mannaia; THAC0 18; Danni 1d8; TS G1; ML 12; AL C; PX 20.

Non ci sono tesori qui, ma c'è un grande mazzo di chiavi - una ventina in tutto - appese al muro vicino alla porta nord. Queste chiavi aprono tutte le porte del sotterraneo, ma si perdono 2-12 round ogni volta che si deve aprire una porta, cercando la chiave giusta!

## 9 e 10. MAGAZZINI

Questi magazzini contengono frutta secca, sacchi di grano, formaggio ammuffito, carne marcia, frutta in bottiglia, pesce essiccato e affumicato e





una fornitura di biancheria da cucina e stoviglie di riserva. La frutta secca e in bottiglia sono commestibili, quindi i PG possono fare scorta se non hanno portato cibo con sé.

Una ricerca molto attenta (3 turni) nella posizione n. 10 porta alla luce una zuccheriera d'argento dimenticata che ha un'eccezionale lavorazione in filigrana e vale 50 mo.

## 11. ARMERIA

Appena la porta di questa stanza è visibile ai PG, leggi loro quanto segue:

La porta qui è insolita. È fatta di un legno nero lucido con cardini di ferro, e vi è apposta una targa con inciso un avvertimento: "Non entrare! Il guardiano è ostile e molto pericoloso! K."

Visto l'avvertimento, i PG dovrebbero essere nel pieno delle forze prima di entrare in questa stanza. Prima o poi dovranno passare in quest'area, poiché la spada che Kaerin vuole è qua dentro. La porta è chiusa, ovviamente. Quando sono pronti, leggi quanto segue:

Molte armi sono allineate nella stanza su scaffali e rastrelliere. Il guardiano è una cosa orribile, un mostro alato con corna e zanne con artigli uncinati.

Ha la pelle di pietra e sfreccia nell'aria dritto verso di voi!

Gargoyle: CA 5; DV 4\*; PF 14; MV 27 (9) o 45 (15) m in volo; n. ATT 2 artigli/1 morso/1 corno; THAC0 16; Danni 1d3/1d3/1d6/1d4; TS G8; ML 11; AL C; PX 125.

Questo gargoyle è abbastanza grande da attaccare due PG contemporaneamente, colpendone uno con un artiglio e l'altro con i suoi altri tre attacchi.

Se i PG sconfiggono la creatura e perlustrano la stanza, trovano 12 spade lunghe, 3 spadoni a due mani, 4 spade corte, 1 arco lungo, 3 balestre, 1 mazza, 30 frecce in una faretra, una scatola di 60 dardi di balestra e 6 lance. Solo due di queste armi sono in qualche modo insolite.

Una delle spade a due mani ha gemme incastonate nell'elsa e nel pomo, ed è ovviamente la spada che Kaerin vuole. È uno *spadone a due mani* +2.

È perfettamente ammissibile per un PG usare lo spadone se lo desidera durante l'avventura. Dopo tutto, l'accordo era di portare la spada a Kaerin; nulla vieta di usare l'arma come aiuto per restituirla!

Se viene lanciato un incantesimo per la *individuazione del magico*, una delle balestre irradia magia. Questa è una *balestra* +1, e un PG che la usa aggiunge +1 a tutti i tiri per colpire effettuati quando lancia dardi con quest'arma.

## 12. IL RIPOSTIGLIO PER LE ARMATURE

La porta segreta di questa camera è chiusa a chiave e deve essere aperta nel solito modo. All'interno di questa stanza spoglia ci sono due cotte di maglia, e una corazza di piastre di taglia nanica e quattro scudi, su supporti. L'armatura di piastre di per nani è una *corazza di piastre* +1; nient'altro nella stanza è magico, ma tutto è in buone condizioni.

## 13. BAGNO

Se i PG aprono la porta di questa stanza chiusa a chiave, leggi quanto segue:

Questo è uno splendido bagno! Una vasca incassata di marmo domina la stanza, e le pareti sono ricoperte di piastrelle smaltate blu e verdi. Un accappatoio trapuntato è appeso a un piolo e vedete vasi di rame, un tavolino con sapone, alcune fiale e una pila di asciugamani. C'è un comò nell'angolo sud-est della stanza.

Il primo PG che entra nella stanza avrà una brutta sorpresa. Sopra la porta c'è una colonia di fanghiglia verde, che gocciolerà sul PC quando entrerà. È necessario un tiro per colpire, ma ogni PG che tenta di entrare subirà questo attacco e qualsiasi bonus alla CA derivante da scudo o Destrezza viene negato.

Fanghiglia Verde: CA può sempre essere colpito; DV 2\*\*; MV 1 (0,3) m; n. ATT 1 goccia/spruzzo (vedi sotto); THAC0 18; Danni vedi sotto; TS G1; ML 12; AL N; PX 30.

La fanghiglia attacca chiunque entri nella stanza o la attacchi (spruzza quando viene colpita). Può essere danneggiata solo dal fuoco. Dissolve istantaneamente il legno o il cuoio mentre per dissolvere il metallo occorrono 6 round; non può dissolvere la pietra.

Quando la melma penetra nell'armatura, inizierà a aggredire la carne: 1-4 round dopo essere entrata in contatto con la carne, trasformerà la vittima in melma! Questo si può evitare solo bruciandola, il che infligge metà del danno alla melma e metà al PG.

La fanghiglia verde è molto pericolosa se i PG non sanno che è vulnerabile solo al fuoco. Se non hanno idea di cosa fare, aspetta che la fanghiglia entri in contatto con la carne, poi concedi al PG chierico più saggio una Prova di Saggezza per ricordare che il fuoco brucia la melma. Potrebbero salvare un PG in questo modo!

Se i PG entrano nel bagno, le quattro fiale di cristallo sono vuote (hanno un leggero odore di sapone) e valgono 25 mo ciascuna.

L'accappatoio vale 20 mo ma ha un ingombro di 75 mo; dentro una tasca c'è una piccola gemma di acquamarina del valore di 100 mo.

#### 14. STUDIOLO

Questa stanza è illuminata da un lampadario simile a quello nella stanza n. 7, che però non attaccherà. La porta è chiusa a chiave.

C'è una probabilità del 50% che i mostri della stanza si trovino qui quando i PG entrano (i pungolatori hanno la solita possibilità di sorpresa di 2 su 6), e una probabilità del 50% che percepiscano i PG, nel momento in cui iniziano ad aprire la porta, ed attraversino il muro per attaccare la retroguardia del gruppo, con la possibilità di sorpresa di 5 su 6. Lo studio ha un paio di tavoli da lettura, una scrivania, diverse sedie, un vecchio tappeto di pelle di lupo logoro e scaffali pieni di libri.

Pungolatori Intermittenti (2): CA 4; DV 2+2; PF 18, 8; MV 45 (15) m; n. ATT 1; THAC0 17; Danni 1 punto ferita + speciale; AS Paralisi; TS M7; ML 12; AL N; PX 45.

I libri trattano vari argomenti - erboristeria tradizionale, astrologia, rituali di parentela dei nani, giochi per bambini - e valgono tra le 20 e le 100 mo l'uno. Ci sono 100 libri in tutto, ma ogni PG dovrebbe poterne trasportare solo due o tre, dato che sono piuttosto pesanti.

In cima alla scrivania ci sono fasci di pergamena e inchiostri di valore (80 mo per il lotto) e alcune penne d'oca.

La scrivania ha due cassetti, entrambi chiusi a chiave. Il cassetto inferiore contiene due pozioni magiche (una è una *pozione di guarigione*, l'altra di *invisibilità*) e un sacchetto con tre gemme rosso-arancio del valore di 50 mo ciascuna.

Anche il cassetto superiore è chiuso a chiave e è dotato di una trappola; se la trappola viene attivata aprendo il cassetto senza sbloccarlo, il gas giallo-verde riempie la stanza in un round e chiunque si trovi all'interno deve effettuare un Tiro Salvezza contro Veleno o rimanere paralizzato per 1d4 ore. Questo cassetto contiene una sacca con 60 mp e 50 mo.

#### 15. IL DEPOSITO DI CARBONE

I gradini di questa stanza scendono per 3 m fino a una porta chiusa a chiave. Se i PG la aprono, leggi quanto segue:

Questa stanza sembra essere in gran parte piena di carbone. Un paio di grosse pale sono semisepolte in un mucchio addossato all'estremità orientale della stanza. Si sentono squittii provenienti da sotto una pila di sacchi vuoti sul lato nord.

I ratti giganti qui presenti sono disperatamente affamati e, a meno che i PG non lancino loro del cibo (che li tiene occupati per 2 round per ogni serie di razioni lanciate), attaccano con la frenetica disperazione degli affamati.

Topi Giganti (10): CA 7; DV 1/2; PF 3; MV 36 (12) m; n. ATT 1 morso; THAC0 19; Danni 1d3 + speciale; ML 11 (senza alimentazione) o 8 (dopo aver mangiato); AL N; PX 5 (x8), 6 (x2).

I ratti n. 3 e n. 8 sono portatori di una malattia; fallo sapere al PG se qualcuno viene morso ("il topo che ti ha morso aveva una schiuma disgustosa intorno alla bocca"). Infatti, questa malattia può essere evitata se riesce un Tiro Salvezza contro il Veleno, e anche se fallisce, il PG non morirà prima di 4 giorni.

I PG potrebbero chiedersi cosa ci fa un deposito di carbone quaggiù visto che i fuochi non usano carbone. È solo uno stratagemma, ovviamente.

Nell'area davanti alla porta segreta si trova del carbone ammucchiato. La porta segreta è chiusa e dotata di trappola, che rilascia un cubo di 3 metri di lato di gas paralizzante i cui effetti durano per 1d4 ore a meno che non venga effettuato un Tiro Salvezza contro Veleno. Il corridoio oltre la porta segreta è largo solo 1,2 metri e i PG devono percorrerlo in fila indiana.

#### 16. GUARDIE ZOMBIE

Questa camera vuota contiene solo quattro guardie senza coscienza. Una sta davanti a ciascuna delle porte meridionali e due stanno al centro della stanza. Quando i PG entrano, quelli nel mezzo si avvicinano per attaccare.

A meno che i PG non attacchino da entrambe le direzioni, uno degli zombi (il più vicino a una porta) si dirigerà lungo il corridoio per raggiungere le porte segrete a sud e tenterà un attacco alle spalle del gruppo.

Zombi (4): CA 8; DV 2; PF 14, 12, 6, 9; MV 27 (9) m; n. ATT 1 pugno; THAC0 18; Danni 1d8; TS G1; ML 12; AL N; PX20.

## 17. CAMERA DA MEDITAZIONE

La porta di questa stanza è chiusa a chiave; leggi quanto segue quando i PG entrano:

Questa piccola stanza è decorata di azzurro e celeste, e ha sedie, poggiatepoli e una grande ciotola di ottone sulla parete est. I tappeti qui sono spessi e piuttosto lussuosi; l'intera stanza ha un odore leggermente speziato e dolce.

Il vaso di ottone è un bruciatore di incenso e il forte odore proviene dalla piccola quantità rimasta al suo interno. Se il bruciatore viene controllato attentamente si potrà trovare un piccolo fermo nella parte anteriore e aprire uno scomparto sul fondo del recipiente che contiene una piccola scatola di mogano (del valore di 10 mo) con sei blocchetti di incenso dolce e profumato (del valore di 25 mo ciascuno).

## 18. CAMERA DI COLLEGAMENTO

Questa piccola anticamera non ha decorazioni, solo un paio di vesti grigie senza valore appese ai pioli e un paio di vecchie pantofole sbrindellate sul pavimento. Se il PG più intelligente supera un Test di Intelligenza, può vedere macchie di schizzi (di liquido, ora essiccato) sul pavimento.

## 19. LABORATORIO

Entrambe le porte di questa stanza sono chiuse. Quando i PG entrano, leggi quanto segue:

Vetreteria, vasi di ottone e bronzo e cose simili ingombrano questa stanza. Ci sono fiamme tremolanti da diversi bruciatori di ferro e l'atmosfera è calda e pesante. Ci sono molti tavoli e armadi, e il luccichio di sostanze strane e rare – zolfo, mercurio, gemme e cristalli. Ma c'è anche un guardiano nella stanza, e vi attacca immediatamente!

Statua Animata di Cristallo: CA 4; DV 3; PF 12; MV 27 (9) m; n. ATT 2 pugni;

THAC0 17; Danni 1d6/1d6; TS G3; ML 11; AL N; PX 35. Questa statua dall'aspetto umano non è influenzata da incantesimi di *sonno* o *charme*.

Ci vorrà del tempo per cercare qui. Ogni turno, i PG possono raccogliere piccole gemme, bottiglie di sostanze rare, vasi di ottone e bronzo abbastanza piccoli da poter essere trasportati e pergamene contenenti formule alchemiche, per un valore di 100 mo (valore di ingombro 20 mo per 100 mo di valore). Possono continuare così per 6 turni, ottenendo fino a 600 mo di valore totale.

Tuttavia, ogni turno c'è una possibilità su 6 che la loro ricerca crei una reazione che coinvolga le sostanze chimiche e il fuoco alimentato magicamente; così facendo esplose qualcosa, schizzando liquido caldo su un PG (scegli a caso tra quelli che stanno cercando) per 1d4 punti ferita.

## 20. LE GABBIE DEI MOSTRI

In questa stanza, Kavorquian teneva i mostri che usava per esperimenti magici. La maggior parte di loro, tra cui un verme iena e una lucertola gigante, è morta di fame qualche tempo fa, e le loro carcasse ricoprono il pavimento. Una delle creature però è ancora viva, essendo scappata dalla sua gabbia di legno e avendo mangiato quelle di metallo. Ora è estremamente affamata.

Rugginofago: CA 2; DV5\*; PF 20; MV 36 (12) m; n. ATT 1; THAC0 15; Danni speciale; TS G3; ML 7; AL N; PX 300.

I PG possono distrarre la creatura con almeno 6 pezzi di ferro (o più) per 1 round, ma a meno che non facciano qualcosa di sorprendentemente arguto, come attirarlo in un'altra stanza con una scia di oggetti e poi li chiuderlo, saranno costretti a combatterlo. Se sono abbastanza scaltri da fare qualcosa di intelligente come attirarlo via, assegna PX completi per averlo superato.

Un colpo del mostro distrugge l'armatura o lo scudo di metallo: se magici hanno una possibilità del 10% di salvarsi per ogni punto di bonus magico (ad esempio, uno *scudo* +3 ha una probabilità del 30% di non essere ridotto in polvere da un Rugginofago). Anche le armi di metallo che colpiscono il mostro vengono corrose.

## 21. CAMERA DI KAVORQUIAN

Quando i PG arrivano a meno di 1,5 metri da questa porta, leggi loro quanto segue:

Una solida e pesante porta di quercia vi sbarra la strada, ma anche attraverso lo spessore del legno potete sentire un clangore metallico e urla.

Questo dà ai PG il tempo di prepararsi, per l'impegnativo combattimento che avranno in questa stanza. La porta è chiusa a chiave, ma quando la aprono hanno 3 possibilità su 6 di sorprendere i PNG all'interno, e i PG non possono essere sorpresi, poiché hanno sentito il rumore. Se i PG sentono la battaglia e se ne vanno, tornando più tardi, il rumore si sarà attenuato e avranno solo le solite 2 possibilità su 6 di sorprendere quando entrano.

Quando entrano, leggi quanto segue: Questa enorme stanza deve essere stata lussuosa una volta, perché i tappeti, i mobili, i libri e i dipinti sembrano di alta qualità. Ma non è questo il vostro problema ora. C'è un mucchio di pezzi di ferro per terra e quattro persone nella stanza. Un nano in armatura di piastre ispeziona la sua ascia, mentre un guerriero dall'aspetto duro in cotta di maglia sta estraendo la sua lama dalla massa di ferro. Un uomo dai capelli scuri con una cotta di maglia e una mazza sta toccando la spalla di un uomo biondo con una tunica che ha un pugnale nel fodero e un tubo d'osso alla cintura, da cui è stata estratta a metà una pergamena.

Questi PNG hanno appena distrutto una statua animata di ferro. Attaccheranno immediatamente i PG; se i PG perdono tempo cercando di negoziare, avranno un -1 al tiro per l'iniziativa. Se i PG non vengono sorpresi, ma attaccano subito, allora il guerriero avrà una penalità di -2 all'Iniziativa, dato che sta recuperando la sua arma.

Gurdrot, Nano: CA 2 (armatura di piastre e scudo); DL; PF 6; MV 18 (4) m; n. ATT 1 ascia; THAC0 18 con bonus Forza; Danni 1d6+1 (bonus di forza); TS N1; ML 11; AL C; PX 10.

Hargrinn Coogan, Guerriero; CA 3 (cotta di maglia e *scudo*+1); F2; PF 11; MV 27 (9) m; n. ATT 1 spada; THAC0 18 (con bonus Forza); Danni 1d8+1 (Bonus di forza); TS G2; ML 11; AL C; PX 20.

Katzani, Chierico: CA 3 (cotta di maglia, scudo, bonus Destrezza); C3; PF 13; MV 27 (9) m; n. ATT 1 mazza; THAC0 18 con mazza; Danni 1d6+1 con *mazza magica* +1; TS C3; ML 10; AL C; PX 50. Katzani ha usato un incantesimo *cura ferite leggere*, ma non ha usato l'altro. Lo tiene per sé!

Mordrain, Mago: CA 7 (*anello di protezione*+1, bonus di Destrezza), vedi sotto; MU3; PF 8; MV 27 (9) m; n. ATT 1 pugnale; THAC0 19 (corpo a corpo) o 18 (a distanza); Danni 1d4; TS M3; ML 9; AL C; PX 50. Mordrain ha già lanciato il suo incantesimo *scudo*, che gli dà CA 2 in mischia e CA 0 contro armi da tiro. Ha memorizzato gli incantesimi *dardo incantato* e *levitazione*.

Il nano proverà ad attaccare un PG elfo se possibile; odia gli elfi ("prendi questo, mucchio di escrementi di maiale dalle orecchie a punta").

Altrimenti, attaccherà chi sembra abile a combattere. Il guerriero, Hargrinn, si dirigerà verso chi fra i PG sembra combattere meglio. Katzani è un tipo meschino e codardo, e cercherà di attaccare un ladro o un mago con la sua mazza (ma gli altri PG dovrebbero essere in grado di tagliarlo fuori). Mordrain cercherà di lanciare il suo incantesimo di *levitazione*, poi il suo incantesimo *dardo incantato* contro un PG, e lancia pugnali (ne ha 5) contro i PG che non sono impegnati in combattimento corpo a corpo.

Questi PNG sono caotici, ma non stupidi. Non combatteranno andando incontro a morte certa e faranno quasi qualsiasi cosa, anche offrire i loro oggetti magici se necessario, per aver salva la vita.

Una volta che il polverone alzato dal combattimento si sarà posato, i PG potranno notare un ulteriore dettaglio della stanza: la botola nel soffitto, che è aperta. È buio oltre, ma c'è un passaggio di 1,5 m che ha una scala a pioli di ferro su ogni lato.

Frugando i PNG, i PG possono trovare un piccolo tesoro: Katzani ha un braccialetto d'oro del valore di 60 mo e il mago ha una pergamena in un tubo d'osso con due incantesimi *Sbloccaporta*.

Se non ci sono PG maghi o elfi che possono lanciare un incantesimo *Sbloccaporta*, è importante che i giocatori ottengano la pergamena dai PNG. La tiara che Kaerin vuole si trova dietro la porta a sud, ma la porta è tenuta chiusa da un incantesimo *Chiavistello magico*.

Se i PG fanno in modo di fare prigionieri i PNG, questi non parleranno. Sperano che amici potenti li tirino fuori dai guai in seguito, e non riveleranno nulla di ciò che hanno fatto qui. Nemmeno un incantesimo di *charme* funzionerà! Alla prima occasione, i PNG usciranno dalla botola aperta nel soffitto, usando tavoli e sedie per arrivarci.

Da questa camera principale, possono essere portati via solo piccoli oggetti (ornamenti, bigiotteria e simili) per un corrispettivo di 200 mo; gli altri oggetti sono troppo pesanti o ingombranti da trasportare. Nessuno dei libri è di grande interesse o valore.

## 22. STANZA DEL TESORO

La porta è chiusa a chiave e anche da un incantesimo *Chiavistello magico*. Se i PG riescono a entrare nella stanza, leggi quanto segue:

Vedete una stanza piccola e spoglia. Non c'è niente che valga la pena di menzionare qui, tranne due casse appoggiate sul pavimento vicino alla parete opposta.

I forzieri sono entrambi chiusi a chiave ed entrambi sono dotati di una trappola che emette gas paralizzante (la persona che apre il forziere, a meno che la trappola non sia stata disinnescata, deve superare un Tiro Salvezza contro Veleno o rimanere paralizzato per 1d4 ore).

La cassa n. 1 contiene diversi oggetti magici: un paio di *stivali elfici* blu, una bacchetta *individuazione del magico* con 10 cariche, una *fionda* +1, una spada e tre libri rilegati in pelle.

La spada è magica: è una *spada lunga* +1, +2 contro lanciatori di incantesimi.

Due libri sono libri di incantesimi! La prima contiene gli incantesimi *disco levitante*, *luce magica*, *luce persistente* e *invisibilità*. La seconda contiene gli incantesimi *dardo incantato*, *protezione dal male*, *blocca porta* e *immagine illusorie*.

Il terzo libro è un taccuino. La maggior parte delle note non ha importanza (appunti sull'alchimia e l'astronomia), ma l'ultima pagina è di interesse per i PG.

Consegna ai giocatori pergamena a pagina 18 se l'hai fotocopiata o fanne una manoscritta per loro.

La cassa n. 2 contiene sacchi pieni di monete di platino e una favolosa tiara, realizzata in oro e tempestata di diamanti, rubini e perle. Ovviamente è quello che Kaerin vi ha mandato a cercare.

È di squisita fattura e vale 10.000 mo - ma i PG non possono tenerlo e per questo non vengono assegnati PX. Le borse d'oro contengono una quantità variabile. La somma totale è di 200 mp per PG del gruppo.

## Di Nuovo Fuori

I PG possono uscire dalla botola nella stanza n. 21. Tuttavia, devono salire di 4,5 m fino alla scala. Un ladro può arrampicarsi sui muri per arrivarci e legare una corda alla scala oppure i PG possono impilare i mobili finché non riescono ad arrampicarsi verso l'uscita. In entrambi i casi, è necessario effettuare una prova di Destrezza affinché un PG raggiunga con successo la scala.

## CONCLUDERE L'AVVENTURA

Dovrai modificare il finale qui sotto qualora i PG non escano entro il secondo giorno: non ci saranno compensi extra e nessuna visita serale da parte di Kaerin.

I PG salgono la scala ed emergono attraverso una botola segreta nella dispensa del maggiordomo. Kaerin è presente con diversi guerrieri vestiti di cotta di maglia e un uomo alto e imponente sulla sessantina con capelli grigio-bianchi e occhi celesti. Kaerin lo presenta come il Barone Sherlane.

I PG noteranno immediatamente che Kaerin ora ha entrambe le braccia e indossa un'armatura di piastre. C'è del sangue sul pavimento, e nella stanza al di là dei due uomini stanno portando fuori una

cassa da morto. Kaerin ha un'aria cupa e dice ai PG che i banditi che hanno appena affrontato sono stati quasi certamente fatti entrare dal maggiordomo, dal momento che ora è scomparso. Kaerin non ha idea di cosa avessero intenzione di fare, tuttavia, hanno ucciso silenziosamente tre dei suoi servitori.

Se ci sono PNG con i PG (Erren, Sarrah o uno qualsiasi dei Caotici) Kaerin vorrà sapere esattamente chi sono e cosa hanno fatto. Non permetterà a nessuno dei ladri di farla franca senza essere punito e farà arrivare le guardie di Penhaligon per trasportarli su un carro in prigione. Solo l'appassionata supplica di un PG (per esempio, se Sarrah ha aiutato molto i PG) farà cambiare idea a Kaerin su un PNG. Kaerin sarà deliziato dalla spada e dalla tiara - la tiara è l'elemento cruciale. Pagherà ai PG la ricompensa concordata in monete di platino. Si scuserà dicendo che deve badare alla casa - ci sono dei morti con cui occuparsi. Sherlane a questo punto gli farà un cenno.

Più tardi, Kaerin incontrerà di nuovo i PG (dopo che le loro ferite saranno state curate e così via). Chiede ai PG se hanno trovato qualcosa nel sotterraneo di Kavorquian che potrebbe spiegare perché i ladri hanno fatto di tutto per entrare nei sotterranei.

Se i PG non porgono a Kaerin il taccuino (cosa che dovrebbero), Sherlane chiederà dei libri che stanno portando. Kaerin lo sfoglierà, arriverà all'ultima pagina e trasalirà. Lo farà leggere a Sherlane che poi dirà educatamente ai PG che sarebbe molto grato se rimanessero. Sono stati coinvolti in qualcosa di molto importante e, per la loro sicurezza, dovrebbero sapere cosa sta succedendo. Sherlane dice che desidera consultarsi con qualcuno riguardo a quell'appunto sul taccuino. Kaerin dirà che ha un impegno sociale quella sera.

Kaerin e Sherlane poi se ne andranno per la serata. I PG avranno il cibo e il riposo di cui hanno bisogno. Questa è l'occasione giusta per assegnare PX, dividersi gli oggetti magici e consentire ai giocatori di aggiornare le schede del personaggio. Non saranno assegnati PX per la ricompensa pagata da Kaerin, che conta solo come denaro. Ci sarà anche un bonus di 100 PX per PG se hanno trovato

la spada e la tiara entro la scadenza di 48 ore.

### **Più Tardi Quella Stessa Sera...**

Kaerin e Sherlane tornano per parlare con i PG. Il volto di Kaerin è leggermente arrossato e sembra molto felice. Sherlane ha un sorriso paziente sul volto, ma quando incontrano i PG le loro espressioni si fanno più serie. È Sherlane che parla adesso. La sua voce è autorevole e assertiva. I PG dovrebbero essere consapevoli che quest'uomo è potente, saggio e una persona importante, anche se non sapranno ancora esattamente quale posizione ricopra nel paese. Leggi il discorso di Sherlane qui sotto ai giocatori:

“Penso che dovrei prima spiegare l'importanza di questa famiglia. Kaerin è il figlio adottivo - per essere chiari - di Kavorquian il mago. Quel vecchio era il fratello di Lord Arturus Penhaligon, che è morto circa quattro anni fa. È sua figlia, Lady Arteris, che è la signora del feudo di Penhaligon e direttamente responsabile nei confronti dello stesso duca Stefano Karameikos. Sono, diciamo, un vecchio amico di famiglia. La lettera che avete portato da Aralic è abbastanza oscura, ma ora che abbiamo il taccuino di Kavorquian ha assunto un senso”.

A questo punto, se i PG non hanno visto l'ultima pagina del taccuino, dagliene una copia come mostrato a pagina 18. Se i PG non hanno visto la lettera inviata da Aralic, dai loro l'estratto da pagina 32. Sherlane poi continua.

“La regina a cui si fa riferimento nel biglietto che avete portato mi è nota. Si chiama Ilyana ed è una guerriera non priva di valore. È intensamente caotica nonché una persona viziosa e malvagia. È anche la figlia illegittima del vecchio Signore, Arturus.

“È chiaro che Ilyana sta radunando una forza per attaccare Penhaligon. Sebbene illegittima, solo Arteris impedisce la pretesa per diritto di nascita al dominio di queste terre. Kaerin, essendo adottato, non potrebbe avanzare rivendicazioni.

“Se dovesse mettere le mani su queste terre, il Duca Stefano potrebbe dover

accettare la sua rivendicazione. Se lo facesse, il posto sarebbe governato dal caos e dal male. Se non lo facesse e riprendesse le terre con la forza, molti altri governanti locali direbbero che il duca si sente libero di rovesciare qualsiasi signore del cui diritto di nascita non si interessa. In ogni caso, il risultato sarebbe negativo per la regione. E il duca ha molto altro di cui preoccuparsi.

“Inoltre, non credo che sarete al sicuro qui. Gli assassini che avete sconfitto devono avere degli amici; avevano un agente proprio in questa casa. Dovete partire e andare nell'ultimo posto al mondo in cui queste persone si aspetterebbero che voi andiate... la fortezza di questa sedicente “regina”, Ilyana, per infliggerle proprio lì un colpo mortale. Non potrà aver ancora raccolto una grande forza - ma aumenterà con il passare delle settimane.

“Potete ottenere molto se ne avete il coraggio e la forza. Una forza più grande darebbe nell'occhio troppo presto; si perderebbe la sorpresa. Un piccolo gruppo capace potrebbe usare tattiche mordi e fuggi, sferrando un colpo e ritirandosi, tornando e colpendo di nuovo, sconfiggendo finalmente questa donna malvagia e portando la pace nel paese. Se non ce la farete sarà guerra e non sarete al sicuro ovunque andiate. Il nemico vi conosce ormai.”

I PG dovrebbero accettare questa sfida; la loro avventura contro la “regina” è la fase successiva di questo modulo! In caso contrario, falli attaccare regolarmente da piccoli gruppi di PNG come quello incontrato nel sotterraneo finché non decidono di fare la cosa giusta.

Potrebbe essere necessario rispondere a qualche domanda dei PG adesso. La più importante è: dove andare a cercare la fortezza della regina? Sherlane indicherà la posizione approssimativa della fortezza su una mappa simile alla mappa della zona a pagina 15 del modulo.

Se i PG accettano, arriveranno dritti al cuore dell'avventura! Tuttavia, essi potrebbero avere altre domande, e una conversazione improvvisata con Kaerin e Sherlane, accompagnata da un buon brandy, potrebbe essere istruttiva e divertente per i PG.

Probabilmente i seguenti saranno gli argomenti di conversazione. Puoi lasciare che i PG ottengano tutte o solo alcune delle informazioni sottostanti, come ritieni opportuno, sia in forma di risposta alle domande dei PG che come commenti dei PNG.

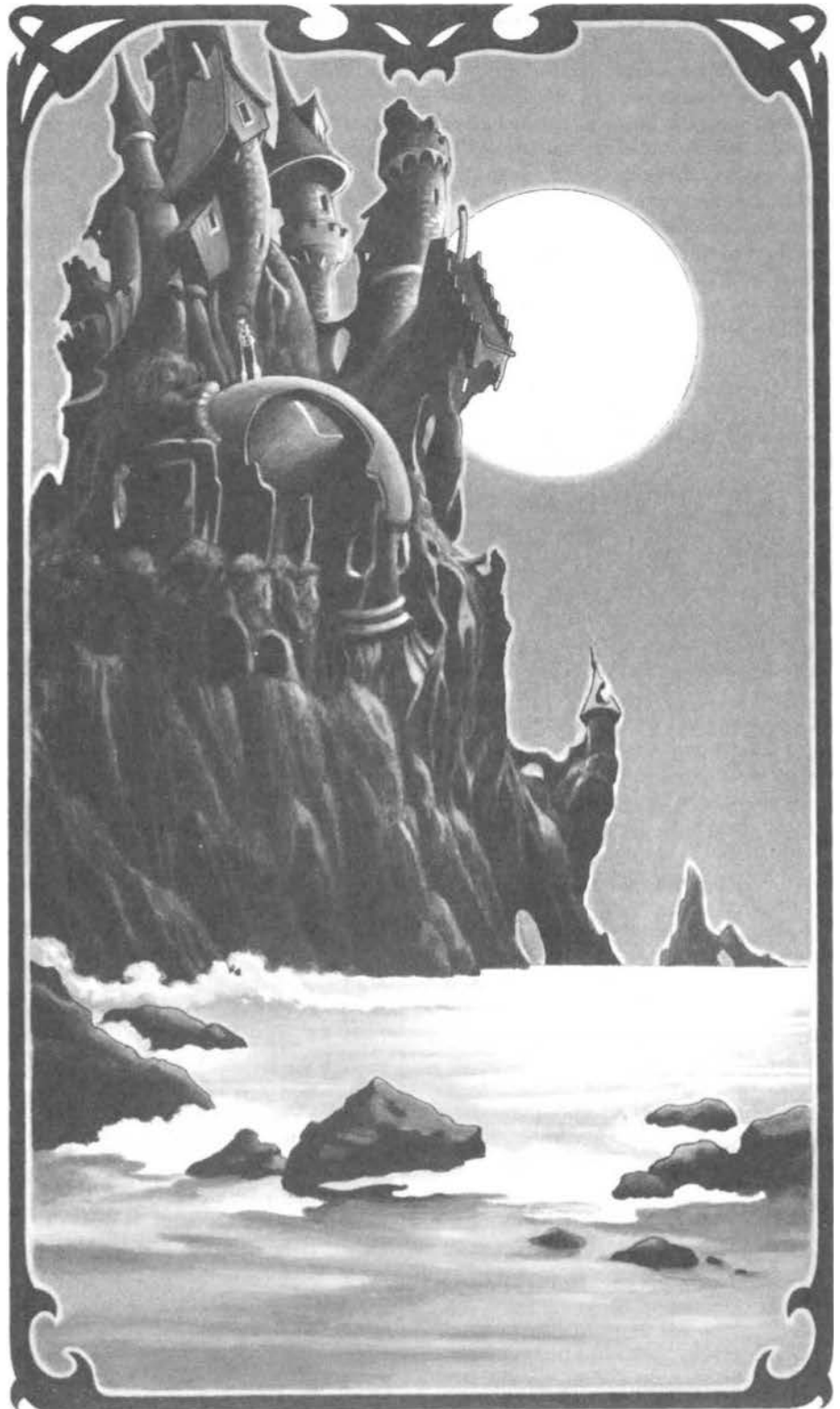
**Il braccio di Kaerin:** Kaerin dice che Sherlane è stato in grado di risolvergli questo problema. Se incalzato, Sherlane dirà che è stato necessario l'aiuto della magia.

**La spada e la tiara:** Kaerin voleva la spada per avere un aspetto accattivante e la tiara per offrirgliela in dono. Ha appena cenato con Lord Desmond Kelvin II, signore della grande città di Kelvin, e sua figlia Alerena. L'ha corteggiata e, dopo il suo splendido dono, Desmond si è mostrato ben disposto e ha accettato che Kaerin si fidanzasse con sua figlia. I PG dovranno fare domande con tatto per ottenere queste informazioni.

**Barone Sherlane:** I PG potrebbero chiedergli direttamente o indirettamente di cosa sia barone. Sherlane sorride, e Kaerin borbotta qualcosa sul non presentare di nuovo le persone per titolo. Sherlane dice di essere il signore di La Soglia, uno dei centri principali a ovest del fiume Scendimonti, circa 65 km a nord-ovest di Penhaligon.

Kaerin e Sherlane avranno molto da fare, e i PG dovrebbero passare velocemente alla prossima avventura. Sherlane insiste che Kaerin debba restare con Lady Arteris per sicurezza. Lo stesso Sherlane ha altri problemi; La soglia è sotto attacco (goblin, orchetti e anche peggio!) e al momento ha alcune preoccupazioni politiche. In altre parole, i PG dovrebbero rendersi presto conto che stanno per cominciare il loro viaggio verso la fortezza della regina da soli.

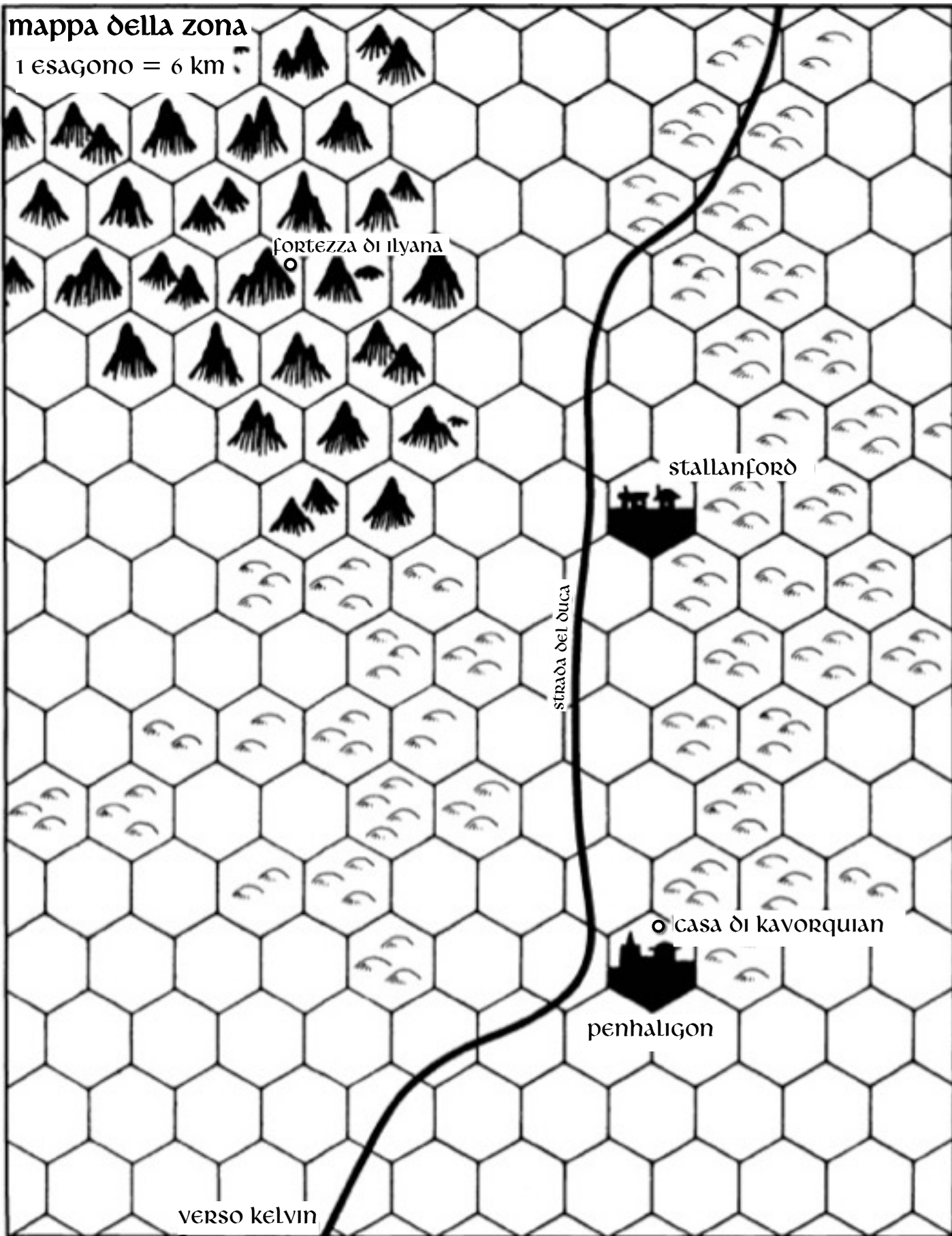
Tuttavia, dato che i PG sono stati incaricati di una difficile missione, i PNG daranno loro un po' di aiuto prima che se ne vadano. Se i PG non avevano un *bastone della guarigione* e Kaerin gli ha prestato il suo, lo darà loro nuovamente. Sherlane lancerà un incantesimo *cura malattie*, se un PG è stato morso dai topi, e se un PG Legale è stato ucciso durante



l'avventura leggerà una pergamena che riporterà in vita quel PG! Farà presente, comunque, che questo è un beneficio che può essere concesso soltanto una volta. Ben presto, comunque, i PG si

ritroveranno di nuovo in viaggio, questa volta alla ricerca della fortezza della regina!

mappa della zona  
1 esagono = 6 km



fortezza di ilyana

stallanford

strada del duca

casa di kavorquian

penhaligon

verso kelvin

## personaggi pronti per l'uso

I giocatori possono utilizzare i propri PG per questo modulo, ma non dovrebbero essere significativamente più potenti di quelli mostrati qui.

Questi PG pregenerati dovrebbero essere usati nell'ordine mostrato, se ci sono meno di 7 giocatori. Se ci fossero solo 4 giocatori, il DM dovrebbe giocare con il PG n. 6 come un PNG noto ai PG e che ha accettato di andare all'avventura con loro.

Alcuni dettagli di questi personaggi - il loro nome, età, sesso, personalità e così via - non sono stati definiti, in modo che i giocatori possano personalizzare i personaggi. È fortemente suggerito che la maggior parte dei PG sia Legale e nessuno sia Caotico. Se nella partita ci fossero due chierici, entrambi dovrebbero essere dello stesso allineamento (preferibilmente Legale) per evitare attriti nel gruppo.

### PG n. 2: Chierico, 2° livello

<b>Forza:</b>	13 (+1 bonus ai tiri per colpire e ai danni in mischia, +1 bonus all'apertura delle porte)
<b>Intelligenza:</b>	9
<b>Saggezza:</b>	16 (+2 bonus ai tiri salvezza tiri contro la magia)
<b>Destrezza:</b>	14 (+1 bonus al tiro per colpire con armi da lancio, -1 bonus alla Classe Armatura)
<b>Costituzione:</b>	9
<b>Carisma:</b>	12
<b>Classe Armatura:</b>	1 (include bonus di Destrezza, indossa cotta di maglia e scudo)
<b>Punti Ferita:</b>	9
<b>Denaro:</b>	650 mo
<b>PX:</b>	2.035
<b>Bonus a PX guadagnati:</b>	10%
<b>PX necessari per il 3° livello:</b>	3.000
<b>Incantesimi disponibili:</b>	1 di 1° livello
<b>Oggetti magici posseduti:</b>	<i>mazza +1, bastone curativo</i>

### PG n. 1: Guerriero, 2° livello

<b>Forza:</b>	16 (+2 bonus ai tiri per colpire e ai danni in mischia, +2 bonus per aprire le porte)
<b>Intelligenza:</b>	7
<b>Saggezza:</b>	8 (-1 penalità ai tiri salvezza contro la magia)
<b>Destrezza:</b>	13 (+1 bonus ai tiri per colpire con armi da lancio, -1 bonus alla classe armatura)
<b>Costituzione:</b>	16 (+2 bonus ai tiri dei punti ferita)
<b>Carisma:</b>	10
<b>Classe Armatura:</b>	1 (include bonus di Destrezza, indossa cotta di maglia e scudo)
<b>Punti Ferita:</b>	14 (include bonus di Costituzione)
<b>Denaro:</b>	700 mo
<b>PX:</b>	2.035
<b>Bonus a PX guadagnati:</b>	10%
<b>PX necessari per il 3° livello:</b>	4.000
<b>Oggetti magici posseduti:</b>	<i>spada (normale) +1</i>

### PG n. 3: Elfo, 1° livello

<b>Forza:</b>	13 (+1 bonus ai tiri per colpire e ai danni in mischia, +1 bonus per aprire le porte)
<b>Intelligenza:</b>	13 (+1 linguaggio a scelta del giocatore)
<b>Saggezza:</b>	9
<b>Destrezza:</b>	15 (+1 bonus al tiro per colpire con armi da lancio, -1 bonus alla Classe Armatura)
<b>Costituzione:</b>	14 (+1 bonus ai punti ferita)
<b>Carisma:</b>	9
<b>Classe Armatura:</b>	2 (include bonus di Destrezza, indossa <i>cotta di maglia +1</i> e scudo)
<b>Punti Ferita:</b>	6 (include bonus Costituzione)
<b>Denaro:</b>	700 mo
<b>PX:</b>	1.943
<b>Bonus a PX guadagnati:</b>	5%
<b>PX necessari per il 3° livello:</b>	4.000
<b>Incantesimi disponibili:</b>	1 di 1° livello
<b>Incantesimi conosciuti:</b>	<i>Dardo incantato, Lettura del magico, Scudo magico, Sonno</i>
<b>Oggetti magici posseduti:</b>	<i>cotta di maglia +1</i>



#### PG n. 4: Ladro, 2° livello

**Forza:** 9  
**Intelligenza:** 11  
**Saggezza:** 10  
**Destrezza:** 18 (+3 bonus ai tiri per colpire, -3 bonus alla Classe Armatura)  
**Costituzione:** 13 (+1 bonus ai tiri dei punti ferita)  
**Carisma:** 13 (+1 bonus alle reazioni)  
**Classe Armatura:** 3 (include bonus di Destrezza e anello protezione, indossa corpetto di cuoio)  
**Punti Ferita:** 8 (include bonus di Costituzione)  
**Denaro:** 750 mo  
**PX:** 2.035  
**Bonus a PX guadagnati:** 10%  
**PX necessari per il 3° livello:** 2.400  
**Oggetti magici posseduti:** *anello di protezione+1*

#### Abilità del ladro

Scassinare serrature	20%	Muoversi silenziosamente	25%
Scoprire trappole	15%	Nascondersi nelle ombre	15%
Rimuovere trappole	15%	Svuotare tasche	25%
Scalare pareti	88%	Sentire rumori	1-3

#### PG n. 6: Nano, 1° livello

**Forza:** 18 (+3 bonus ai tiri per colpire e ai danni in mischia, +3 bonus per aprire le porte)  
**Intelligenza:** 6  
**Saggezza:** 11  
**Destrezza:** 7 (-1 penalità ai tiri per colpire, +1 penalità alla Classe Armatura)  
**Costituzione:** 13 (+1 bonus ai tiri dei punti ferita)  
**Carisma:** 7 (-1 penalità alle reazioni)  
**Classe Armatura:** 2 (include malus di Destrezza, indossa corazza di piastre e *scudo +1*)  
**Punti Ferita:** 8 (include bonus di Costituzione)  
**Denaro:** 700 mo  
**PX:** 2.035  
**Bonus a PX guadagnati:** 10%  
**PX necessari per il 2° livello:** 2.200  
**Oggetti magici posseduti:** *scudo +1*

#### PG n. 5: Mago, 3° livello

**Forza:** 5 (-2 penalità ai tiri per colpire e ai danni in mischia, -2 penalità per aprire le porte)  
**Intelligenza:** 17 (+2 linguaggi a scelta del giocatore)  
**Saggezza:** 13 (+2 bonus ai tiri salvezza contro la magia)  
**Destrezza:** 16 (+2 bonus al tiro per colpire con armi da lancio, -2 bonus alla Classe Armatura)  
**Costituzione:** 13 (+1 bonus ai punti ferita)  
**Carisma:** 9  
**Classe Armatura:** 7 (include bonus di Destrezza)  
**Punti Ferita:** 11 (include bonus Costituzione)  
**Denaro:** 700 mo  
**PX:** 5.200  
**Bonus a PX guadagnati:** 5%  
**PX necessari per il 3° livello:** 10.000  
**Incantesimi disponibili:** 2 di 1° livello, 1 di 2° livello  
**Incantesimi conosciuti:** *Lettura del magico, Dardo incantato, Scudo magico, Sonno, Scassinare, Individuazione di un oggetto*  
**Oggetti magici posseduti:** *Pozione della levitazione*

#### PG n. 7: Chierico, 2° livello

**Forza:** 9  
**Intelligenza:** 9  
**Saggezza:** 18 (+3 bonus ai tiri salvezza contro la magia)  
**Destrezza:** 17 (+2 bonus al tiro per colpire con armi da lancio, -2 bonus alla Classe Armatura)  
**Costituzione:** 10  
**Carisma:** 10  
**Classe Armatura:** 2 (indossa armatura di piastre e scudo)  
**Punti Ferita:** 7  
**Denaro:** 700 mo  
**PX:** 2.035  
**Bonus a PX guadagnati:** 10%  
**PX necessari per il 3° livello:** 3.000  
**Incantesimi disponibili:** 1 di 1° livello  
**Oggetti magici posseduti:** *pozione di guarigione*

## profili dei png/pagina del taccuino

### Aralic di Stellanford

#### Chierico, 3° livello

**Forza:** 11  
**Intelligenza:** 10  
**Saggezza:** 16  
**Destrezza:** 13  
**Costituzione:** 9  
**Carisma:** 14  
**Allineamento:** Legale  
**Punti Ferita:** 11  
**Classe Armatura:** 3 cotta di maglia e scudo, bonus Destrezza)  
**Incantesimi:** 2 1° livello (solitamente *cura ferite leggere*(x2))  
**Oggetti magici posseduti:** *mazza* +1

Aralic ha 44 anni, è alto 1,72 m, di corporatura media. Ha i capelli castani ricci e gli occhi verde nocciola. È un uomo gentile e amichevole, i cui giorni di avventura sono finiti e ora preferisce prendersi cura dei bisogni degli abitanti di Stellanford.

### Kaerin Penhaligon

#### Guerriero, 4° livello

**Forza:** 16  
**Intelligenza:** 14  
**Saggezza:** 9  
**Destrezza:** 10  
**Costituzione:** 13  
**Carisma:** 15  
**Allineamento:** Legale  
**Punti Ferita:** 25  
**Classe Armatura:** 6 (*anello di protezione* +2; può indossare la sua *corazza di piastre* +1 per avere CA 0)  
**Oggetti magici posseduti:** *spada (normale)* +1, *bastone curativo*

Kaerin ha 26 anni, è alto 1,80 m, di corporatura robusta. Ha i capelli castani, portati sopra il colletto, e gli occhi castano scuro. È il figlio adottivo del mago Kavorquian. Kavorquian, a sua volta, era lo zio dell'attuale governante di Penhaligon, Lady Arteris Penhaligon. A Kaerin viene dato il titolo onorifico di "Signore" per gentile concessione di Arteris, e le è fedele oltre che amico. Ha perso il braccio destro.

### Ilyana Penhaligon, "La Regina"

#### Guerriera, 4° Livello

**Forza:** 17  
**Intelligenza:** 9  
**Saggezza:** 13  
**Destrezza:** 10  
**Costituzione:** 14  
**Carisma:** 14  
**Allineamento:** Caotico  
**Punti Ferita:** 24  
**Classe Armatura:** -1 (*cotta di maglia* +1, *scudo* +1, Bonus Destrezza)  
**THAC0:** 15, 13 con *spada* +2

**Danni:** 1d8+4

**Oggetti magici posseduti:** *Spada caotica* +2, conferisce potere di comando assoluto, fino a 40 DV per ciascun tipo, su goblin e hobgoblin.

Quando brandisce la spada, Ilyana e tutti gli alleati entro 18 metri sono immuni agli incantesimi *charme* e *sonno*. Ilyana è alta 175 cm, di corporatura robusta, con i capelli castani e gli occhi nocciola. Ha un sorriso crudele e la pelle molto pallida. È la figlia illegittima di Lord Arturus Penhaligon. Sua madre è morta di parto e Arturus non ne ha conosciuto l'esistenza per alcuni anni. A quel punto aveva già fermamente preso la strada del Caos e del male. Amareggiata per l'abbandono di suo padre (per come vedeva la cosa), giurò di prendere il suo "diritto di nascita" con la forza.

### Bernal

#### Chierico, 4° Livello

**Forza:** 13  
**Intelligenza:** 7  
**Saggezza:** 18  
**Destrezza:** 15  
**Costituzione:** 13  
**Carisma:** 5  
**Allineamento:** Caotico  
**Punti Ferita:** 21  
**Classe Armatura:** 1 (*cotta di maglia* +2, *anello di protezione* +1, bonus Destrezza: non usa scudo)  
**THAC0:** 18 (16 con *bastone* +2)  
**Danni:** 1d6+3  
**Incantesimi:** 2 1° livello, 1 2° livello. Solitamente: *cura ferite leggere*, *oscurità*, *silenzio raggio 4,5 m*

**Oggetti magici posseduti:** pergamena con gli incantesimi *cura ferite leggere* (x2), *pozione di forma gassosa*

Bernal ha 27 anni, 1,80 m, piuttosto tozzo, capelli biondi corti e occhi grigio-blu. È un sodale di lunga data di Ilyana. È maledettamente malvagio, sadico e brutale.

### Ultima Pagina del Taccuino

...è sconcertante. La fortezza di Haradraith sembra essere il luogo in cui si sta radunando questa forza. È ancora debole, ma sta crescendo. A capo vi è una sedicente regina guerriera con a fianco ha un chierico malvagio. Sembra che sia pazza, ma è abbastanza astuta da sollevare questa marmaglia e prepararsi... per cosa?

Può darsi che questa "regina" sia la primogenita di Arturus. È sempre stata una malvagia ribelle e potrebbe essersi imbattuta in qualche oggetto dal maligno potere. Potrei averne presto conferma da un servitore fidato.

La "regina" potrebbe tentare di prendere con la forza ciò che, nel suo delirare, pensa essere suo per diritto di nascita. Anche se non riuscisse a prendere Penhaligon - e non so per quanto tempo aspetterà e quanto la sua forza crescerà - potrebbe distruggere Stellanford e seminare il caos lungo la Strada del Duca.

DEVE essere fermata. Se solo Kaerin fosse qui - devo riuscire a parlargliene....

## messi di morte

I PG ora si trovano tra la vendicativa “regina”, e il carico di morte che minaccia di abbattere su Penhaligon.

Questa avventura inizia quando i PG lasciano la casa di Kaerin e si dirigono verso nord. La strada più ovvia da prendere è quella per Stallanford (mezza giornata), attraversare il fiume e dirigersi verso le Montagne delle Cime Nere.

Prima di andarsene, i PG possono mettere al sicuro il tesoro dell'ultima avventura con Kaerin.

A Stallanford, i PG possono rinnovare la loro amicizia con Aralic e ottenere rifornimenti.

Possono anche procurarsi un mulo per trasportare scorte ulteriori. Dovranno pagare 20 mo per l'animale. Il mulo consentirà loro di trasportare equipaggiamento e cibo extra, ma se verranno attaccati da mostri sarà necessario effettuare un controllo del morale per l'animale, o fuggirà.

### Muoversi nelle Terre Selvagge

I PG hanno una certa distanza da percorrere nelle terre selvagge dopo aver attraversato il fiume a Stallanford. Sulla mappa dell'area (pagina 15) sono contrassegnati tre tipi di terreno: civilizzato (terreni agricoli), collinare e montuoso.

Nel territorio civilizzato, possono percorrere 27 km al giorno. In terreno collinare, la distanza è ridotta a 18 km al giorno. Nelle zone montuose, questo si riduce ulteriormente a 12 km al giorno. Le montagne - le Cime Nere - in cui viaggiano i PG, non sono cime ripide, solo dure salite, e non sono necessarie attrezzature speciali come ramponi e piccozze.

### Trovare la Fortezza

I PG sono stati leggermente male informati sull'esatta ubicazione della fortezza, ma una volta trovato il sentiero segnato sulla mappa della regione dovrebbe essere facile individuare l'edificio.

La fortezza si trova in una gola larga 200 m e ci si può avvicinare fino a 30 m perfettamente nascosti.

Una cosa fondamentale per i PG è una base sicura. È stato deciso di usare tattiche di guerriglia e, naturalmente, dovrebbero avere un posto sicuro in cui ritirarsi. Possono trovare una caverna asciutta ovunque intorno alla fortezza: le Cime Nere offrono molti di questi nascondigli. Assicurati di prendere nota esatta di dove i PG stabiliscono il loro rifugio e quanto sia distante dalla fortezza. Segnalo sulla mappa dell'area.

Quando i PG dormono lì, assicurati di farti dare un “turno di guardia”. Ogni periodo di riposo dura in genere 12 ore, durante le quali ogni singolo PG deve dormire per almeno 6 ore. È fondamentale sapere chi è di guardia a che ora nel caso in cui un mostro errante arrivi di notte!

### Mostri erranti

In collina e in montagna, controlla la presenza di mostri erranti una volta ogni 4 ore. Con un risultato di 1 su 1d6, compare un mostro errante. Tira 1d10 e seleziona il mostro dalla tabella sottostante.

---

### MOSTRI ERRANTI

---

1-2: Lupi (2d4): CA 7; DV 2+2; PF 10; MV 54 (18) m; n. ATT 1 morso; THAC0 17; Danni 1d6; TS G1; ML 8 (6 dopo mezzo ucciso); AL N; PX 25.

3: Uccelli Stigei (1d10); CA 7; DV1\*; PF 5; MV 9 (3)/54 (18) m in volo; n. ATT 1; THAC0 19 (17 in picchiata); Danni 1d3; AS risucchia sangue per 1d3 pf/round automaticamente dopo il colpo; TS G2; ML 9; AL N; PX 13.

4-5: Goblin (2d4): CA 6; DV 1-1; PF 4; MV 27 (9) m; n. ATT 1 spada corta o 1 dardo di balestra; THAC0 19; Danni 1d6; TS UC; ML 7; AL C; PX 5.

6: Hobgoblin (1d6): CA 6; DV 1+1; PF 6; MV 27 (9) m; n. ATT 1 spada o 1 balestra; THAC0 18; Danni 1d8 o 1d6; TS G1; ML 8; AL C; PX 15.

7-8: Orchetti (2d4): CA 6; DV 1; PF 6; MV 27 (9) m; n. ATT 1 lancia (hanno

ricambio per il lancio); THAC0 19; Danni 1d6; TS G1; ML 6; AL C; PX 10.

9: Puma (1d2): CA 6; DV 3+2; PF 14; MV 45 (15) m; n. ATT 2 artigli, 1 morso; THAC0 16; Danni 1d3/1d3/ 1d6; TS G2; ML 8; AL N; PX 50.

10: Stambecchi (1d4): CA 7; DV 2; PF 8; MV 72 (24) m; n. ATT 1 incornata solo i maschi (il 50% sono maschi); THAC0 18; Danni 1d4; TS G1; ML 5; AL N; PX 20.

Non ci sono mostri erranti nella fortezza, solo pattuglie. Una pattuglia verrà incontrata casualmente con un 1 su 1d6, ogni ora di gioco, finché i PG non avranno ucciso o scacciato i difensori della fortezza. Le pattuglie saranno (tirare 1d4): 1: 1d6 orchetti; 2: 2d4 goblin; 3: 1d4 hobgoblin; 4: 1d4 hobgoblin e 1d4 goblin. Usa le statistiche sopra fornite per le pattuglie.

Dopo che tutti i difensori sono stati uccisi, usa la tabella dei mostri erranti qui sopra, controllando una volta ogni 4 ore. Non ci sono mostri erranti nel dungeon inferiore.

### Ulteriori Dettagli

Dovresti aggiungere dettagli al copione dell'avventura fornito. Per esempio, quando i PG sono in viaggio all'aperto, parlagli del tempo. Non trovi qui regole per le condizioni atmosferiche - se lo desideri, acquista il D&D® Expert - ma giorni di sole, pioggia battente e una o due notti avvolte nella nebbia possono aggiungere atmosfera al viaggio.

Allo stesso modo, anche nella fortezza stessa molti luoghi non sono descritti nei minimi dettagli. È una scelta deliberata per lasciarli aggiungere a te.

Puoi prenderti qualche libertà nelle descrizioni: aggiungere sacchi di cibo, utensili, dadi e carte, un topo morto, ceste con vestiti sporchi, caraffe di birra disgustosa e così via.

Per alcuni luoghi troverai scritto che è possibile rinvenire “tesori casuali” di cui è riportato il valore. Tali tesori dovrebbero essere piccole cose: gingilli di cristallo, pettini con manico d'avorio, specchi d'argento con fantasie di filigrana e simili. Usa la tua immaginazione e divertiti a inserire questi piccoli extra.

## La storia della follia di Ilyana

Cosa sta succedendo esattamente nella fortezza? Ilyana e il suo sodale chierico caotico Bernal stanno chiamando a raccolta una schiera di banditi, mercenari e mostri per attaccare Penhaligon (dopo aver prima decimato Stellanford). Ilyana sta arrivando per rivendicare il proprio dominio su Penhaligon con la violenza.

Ilyana è pazza. Da sempre emarginata e bandita, in una recente avventura ha trovato una spada magica Caotica che un tempo apparteneva a una regina guerriera, Elendorath, che centinaia di anni fa ha governato la regione nel terrore e nella miseria.

Questa terribile arma controlla magicamente goblin e hobgoblin, costringendoli a obbedire alla volontà di Ilyana (e dando loro un Morale superiore). Questi mostri sono totalmente fedeli a Ilyana e non aiuteranno mai i PG in alcun modo. Ilyana, in quanto detentrica della spada, può parlare in goblin e hobgoblin. Qui non sono forniti dettagli su Elendorath, dal momento che i PG non hanno modo di scoprire nulla su questo durante l'avventura (vedi "Concludere l'avventura" per ulteriore approfondimento).

## Un Dungeon "Vivente"

Gli occupanti del castello non se ne staranno semplicemente nelle loro stanze ad aspettare che i PG tornino ancora e ancora ad ucciderli. Reagiranno alle incursioni dei PG e come DM questo è compito tuo.

Dopo il primo attacco dei PG, gli occupanti della fortezza non prenderanno precauzioni particolari contro un secondo attacco. Sono Caotici e disorganizzati, e con orchetti, goblin e banditi sulle montagne, queste cose succedono.

Tuttavia, il corpo di guardia e i bastioni verranno rimpinguati. I combattenti e i mostri di guardia che sono stati uccisi dai PG verranno rimpiazzati. Prendi i rimpiazzati dagli alloggi (stanze n. 4, 5, 7 e 18) per mantenere la guardia a piena forza. Non dimenticare però che questi rinforzi non saranno più nelle loro stanze. Dopo un secondo attacco, le cose saranno diverse. I difensori della fortezza sapranno che qualcuno sta dando loro la caccia.

Quello che devi fare ora è semplice. Prendi tutti i mostri e i difensori della fortezza, posizionane circa un terzo nei corpi di guardia e sulle mura, e il resto lascialo nei loro alloggi. Di quelli negli alloggi, la metà dormirà in qualsiasi momento e avrà bisogno di 2 round per svegliarsi e prepararsi al combattimento. Le creature nel corpo di guardia avranno due grandi gong che suoneranno immediatamente quando i PG attaccheranno.

A meno che i PG non riescano a sferrare un incredibile attacco a sorpresa, la terza volta che attaccano la fortezza, si troveranno ad affrontare una durissima resa dei conti.

Nei sotterranei della fortezza andrà diversamente. I personaggi e i mostri al suo interno rimarranno sulla difensiva restando sempre all'erta.

Dopo un primo attacco laggiù, tutte le creature sopravvissute si ritireranno in un anello difensivo più stretto intorno alla stanza del trono (area n. 32). Dopo un primo attacco, i corridoi saranno pattugliati da guardie che urleranno per dare l'allarme, se avranno il tempo di farlo.

I PG dovranno essere astuti e battersi bene prima di arrivare alla stanza del trono, dalla quale Ilyana e il folle chierico Caotico Bernal non si muoveranno.

## Tattiche per PG e Difensori

Se i PG per prima cosa si dirigono verso i cancelli, magari dopo aver usato un round per tirare agli arcieri in cima al corpo di guardia, cosa succede?

Si suggerisce lo schema seguente per gestire le azioni dei difensori.

**Round 1:** i difensori ai cancelli principali lanciano l'allarme. Le guardie addormentate nei corpi di guardia (n. 2 e 3) vengono svegliate. Lancio di frecce dalla cima delle torri (n. 2c e 3c).

**Round 2:** i difensori che erano già svegli nelle torri (n. 2a, 2b, 3a e 3b) si spostano verso i cancelli. Quelli che dormivano iniziano a svegliarsi. Le grida di allarme raggiungono le posizioni n. 4 e 5. L'arciere più vicino a ogni rampa (n. 12 a-d) si sposta in cima alle scale, estraendo un'arma da corpo a corpo.

**Round 3:** Supponendo che i PG siano già alle porte, i difensori in cima al corpo di guardia estraggono le armi da mischia e si muovono verso il basso, ma non entrano ancora in combattimento. La porta della posizione n. 4 si apre e ne escono due hobgoblin. Uno si getta in combattimento, l'altro corre a nord per avvertire i capi. L'allarme raggiunge la posizione n. 7. Goblin o gnoll dai bastioni scendono le scale (n. 12a-d). Non entrano ancora in combattimento. Altri arcieri sui bastioni (n. 15a-15e), ora timorosi di colpire i propri alleati, sguainano le armi da mischia e si dirigono verso le scale.

**Round 4:** altri due hobgoblin escono dall'area n. 4 per combattere. La porta della posizione n. 7 si apre e quattro goblin escono correndo verso le porte della stanza n. 6. Due orchetti escono con riluttanza per combattere dall'area n. 5. Le truppe che sono scese per le scale dalle mura il round precedente entrano in mischia. Anche altre truppe corrono verso le scale per scendere. Le porte delle stanze n. 8, 9 e 10 si aprono e gli occupanti che erano già svegli escono. Le guardie nei due piani inferiori dei corpi di guardia (n. 2a, 2b, 3a e 3b), che inizialmente dormivano, escono adesso, armate e pronte a combattere.

**Round 5:** supponi che tutti i difensori che prima dormivano siano stati svegliati. Hobgoblin escono a combattere in numero di 2/round dalla posizione n. 4, orchetti 2/round dalla posizione n. 5, goblin 2/round dalla posizione n. 7. I goblin nella posizione n. 6 entrano nei recinti e saltano in groppa ai lupi neri. I capi goblin e hobgoblin delle stanze 8 e 9 entrano in mischia. I lupi neri escono con i loro cavalieri goblin al round 6 e altri mostri lasciano le loro caserme al ritmo di 2 per round. Gli arcieri dai bastioni continuano a scendere. Le forze delle stanze n. 16-21 non escono per attaccare. Rimangono a protezione del loro covo. I PG che si ritirano saranno inseguiti per 6 round, successivamente i difensori torneranno alla fortezza.

## Squadre di Cacciatori

Dopo un secondo attacco, potresti far uscire un manipolo dalla fortezza alla

ricerca dei PG che hanno fatto l'incursione. Questa forza non dovrebbe essere superiore al 25% degli occupanti superstiti della rocca, anche se uno dei lupi neri cavalcati dai goblin verrà utilizzato per seguire le loro tracce.

Troveranno i PG? Tira 1d20.

Con un risultato di 10 o più, troveranno il rifugio dei PG. Tuttavia, sottrai 1 dal tiro di dado per ogni 800 m tra la fortezza e il rifugio dei PG. C'è una penalità aggiuntiva di -2 se i cacciatori non hanno almeno 1 lupo nero con loro (cioè, i PG li hanno uccisi tutti). Quindi, se la caverna del PG è a 3,2 km dal castello, i cacciatori la troveranno solo con un risultato di 14 o superiore.

Se i cacciatori non riescono a trovarlo, faranno ritorno alla fortezza. Naturalmente, i PG possono spiare la fortezza e attaccare quando il gruppo di cacciatori è fuori.

Se i cacciatori trovano i PG, tira 1d6.

Con un risultato di 1-3 attaccano subito.

Con un risultato di 4-6, fanno ritorno alla fortezza e tornano con i rinforzi.

Le creature dei sotterranei non parteciperanno alle ricerche.

### **Rinforzi alla Guarnigione della Fortezza**

I PG non possono impiegare un'eternità per entrare nella fortezza. Ogni settimana di tempo di gioco, alla fortezza giungono ulteriori difensori: 1d6 orchetti, 1d6 goblin e 1d4 hobgoblin.

### **Alcuni Suggerimenti**

Ai PG è già stato detto di usare tattiche di guerriglia, ma ci sono altri accorgimenti tattici che possono usare. La fortezza contiene orchetti, goblin e hobgoblin.

Solo gli ultimi due tipi di mostri sono controllati magicamente da Ilyana. Gli orchetti sono estremamente scontenti di essere comandati dagli hobgoblin, e dover guardare i goblin pavoneggiarsi è davvero intollerabile.

Se i PG riuscissero a far prigioniero un orchetto e a parlare con lui, potrebbero riuscire a convincere gli altri orchetti ad aiutarli a uccidere i goblin (sebbene gli orchetti temano i più forti hobgoblin). Offrire agli orchetti una parte di bottino aumenterebbe sicuramente le probabilità dei PG. Tuttavia, gli orchetti non saranno

preparati a combattere altri mostri. Sta a te decidere se gli orchetti accettino o rifiutino di mettersi d'accordo con i PG, ma ricorda: gli orchetti sono codardi per natura!

Se i PG mettessero a segno un attacco davvero audace ed efficace, potresti anche considerare di far arrendere uno o due dei mercenari umani e farli passare dalla parte dei PG. I mercenari vorranno sicuramente oro in cambio, e potrebbero svignarsela se il combattimento si facesse davvero duro. Non correranno stupidi rischi per i PG.

Ci sono molte possibilità: premia i PG per il gioco intelligente, falli pentire se fanno qualcosa di stupido. Il testo dell'avventura indica uno o due PNG come pronti a cambiare casacca, ma puoi decidere chi dei due sia più incline a vedere i PG come i probabili vincitori nella battaglia per la fortezza.

### **Si può fare?**

Assaltare questa fortezza sembra un'impresa temeraria. Ci sono oltre 100 mostri all'interno. Ma sono disorganizzati e gli orchetti sono codardi; gli gnoll non hanno un morale eccezionale; aspettare che un gruppo di cacciatori lasci la fortezza significa meno difensori all'interno da sconfiggere; le tattiche mordi e fuggi funzionano. Se i giocatori sono in grado di gestire un tipo di gioco tattico sostanzialmente diverso dall'avventura nei dungeon, apprezzeranno questa sfida!

### **Quando Finisce l'Avventura?**

Quando Ilyana Penhaligon viene uccisa. Tuttavia, è possibile che i PG si mettano nei guai al punto da sentire di dover gettare la spugna senza essere riusciti a farlo.

Se è così, allora l'avventura finisce lì. "Concludere l'Avventura" (pagina 31) contempla anche di questa possibilità.

### **Assegnare i Punti Esperienza**

I punti esperienza dovrebbero essere assegnati solo quando i PG finiscono la loro avventura.

Tuttavia, all'inizio dell'avventura potresti avere uno o più PG molto vicini al 3°

Livello di Esperienza (o anche solo al 2° per un Elfo) - entro 100-150 PX. Se ciò accadesse, potresti consentire un'assegnazione di PX nel corso dell'avventura, dopo un duro incontro con un mostro errante tra le montagne.

## **LA FORTEZZA DELLA REGINA**

Le aree della fortezza sono mostrate nella mappa n. 2. Prima sarà data una descrizione delle posizioni e dell'entità delle forze all'interno. Con gli attacchi successivi dei PG, puoi usare queste tattiche come linee guida, ma, ovviamente, le forze difensive saranno indebolite e raggruppate, quindi dovrai apportare delle modifiche.

### **Le Unità nella Fortezza**

Ci sono cinque tipi di creature intelligenti presenti nella fortezza, ed è utile conoscere qualche informazione di base su di loro.

**Guerrieri:** questi sono mercenari malvagi e vili, a parte alcuni di allineamento Neutrale, che vanno dove sono pagati. Proteggono l'area della fortezza vicino all'ingresso dei sotterranei. Tendono ad evitare i non umani, ad eccezione degli gnoll - con i quali devono condividere la loro area. Il loro leader, Merkul, è furbo e malvagio. Si applica un morale normale a questi uomini. Il mago con loro, Tarrayo, è descritto in seguito. Ogni guerriero ha 1d6 mo.

**Gnoll:** Si tratta di un piccolo gruppo, attirato alla fortezza dalla promessa di saccheggio e bottino. Sono molto avidi e potrebbero essere inclini ad accettare un "pagamento" dai PG.

Generalmente ignorano gli altri non umani, ma talvolta li maltrattano se li incontrano. Si applicano le normali regole del morale. Ogni gnoll ha 1d6 mo.

**Hobgoblin:** queste robuste creature sono a capo della componente non umana della guarnigione. Sono cattivi, duri e hanno un morale superiore grazie al controllo magico.

Sono totalmente fedeli a Ilyana, anche se possono arrendersi per salvarsi la pelle se falliscono un Controllo del Morale. Ognuno ha 1d4 ma.



**Goblin:** anche queste piccole creature meschine hanno un morale superiore grazie al controllo di Ilyana, e benché ricevano ordini dagli hobgoblin sono (insolitamente) al di sopra degli orchetti nell'ordine gerarchico.

Hanno un leader eccezionalmente duro, lupi addestrati e uno stregone della tribù; quindi, sono sicuri di sé e aggressivi. Sono totalmente fedeli a Ilyana. Ognuno ha 1d4 ma.

**Orchetti:** sono gli ultimi degli ultimi nella fortezza. Non sono controllati magicamente, devono svolgere lavori umili e vengono comandati dai goblin. Hanno un morale basso e diserterebbero abbastanza rapidamente se ne avessero la possibilità, però non dispiacerebbe loro uccidere, prima di scappare, il capo dei goblin. Come fatto notare in precedenza, sfruttare questo fatto sarebbe una tattica saggia da parte dei PG. Ogni orchetto ha solo 1d6 mr.

## 1. LA PORTA D'INGRESSO

Queste pesanti porte di legno sono spesse 60 cm e sono sbarrate. Un incantesimo *Sbloccaporta* sarebbe l'ideale per aprirle.

## 2a e 3a. CORPO DI GUARDIA: PIANO TERRA

Ci sono sempre due veterani e due goblin in ognuna di queste stanze. Durante il giorno i goblin dormono; durante la notte gli uomini dormono e i goblin sono svegli.

Veterani (4): CA 7 (armatura di cuoio e scudo); DV 1; PF 5 ciascuno; MV 36 (12) m; n. ATT 1 spada; THAC0 19; Danni 1d8; TS G1; ML 9; AL C; PX 10.

Goblin (4): CA 6; DV 1-1; PF 4 ciascuno; MV 27 (9) m; n. ATT 1 spada corta; THAC0 19; Danni 1d6; TS UC; ML 11 (9); AL C; PX 5.

## 2b e 3b. CORPO DI GUARDIA: SECONDO PIANO

A queste stanze si accede dalla scala a chiocciola che sale dal piano terra e le porte di ogni stanza si aprono sulle merlature (n. 15a e 15b). Ci sono guardie di riserva in queste stanze, 2 veterani e 2 goblin, con gli stessi turni di riposo.

Le statistiche di questi veterani e goblin sono esattamente le stesse delle posizioni n. 2a/3a.

## 2c e 3c. TETTI DEL CORPO DI GUARDIA

Ci sono due guardie in cima a ogni tetto della torre. Durante il giorno, questi sono veterani; durante la notte, goblin (che hanno l'infravisione). Sia gli umani che i goblin usano balestre. Durante le ore di sonno, i balestrieri torneranno ai loro alloggi nelle posizioni n. 7 e n. 16.

Le statistiche dei veterani e dei goblin sono, ancora una volta, esattamente le stesse di quelle delle posizioni n. 2a/3a sopra riportate.

Grazie al riparo della merlatura, la CA per quelli sulla torre è -4 contro attacchi a distanza provenienti dall'esterno della fortezza.

## 4. HOBGOBLIN

Questo grande edificio in stile caserma ha 20 brande, tavoli, sedie arredi per soldati. Gli hobgoblin appartengono alla tribù dei Teschi Frantumati e indossano frammenti di crani intorno al collo. Il loro capo e i suoi luogotenenti indossano teschi integri su spesse catene d'argento (catene del valore di 30 mo ciascuna). In qualsiasi momento, 6 degli hobgoblin nella stanza

dormiranno e avranno bisogno di 2 round per svegliarsi e armarsi per combattere. Il loro capo vive nella stanza n. 9 con uno dei suoi luogotenenti.

Hobgoblin (14): CA 6; DV 1+1; PF 6 ciascuno; MV 27 (9) m; n. ATT 1 spada; THAC0 18; Danni 1d8; TS G1; ML 11 (9); AL C; PX 15.

Luogotenenti Hobgoblin (2): CA 5; DV 2; PF 10 ciascuno; MV 27 (9) m; n. ATT 1 spada; THAC0 18; Danni 1d8; TS G2; ML 11 (9); AL C; PX 20.

I luogotenenti hanno ciascuno una sacca con 17 mo e 3 mp, più una piccola gemma verde del valore di 20 mo in aggiunta alla catena del teschio. Il tesoro sparso in questo edificio vale in totale 60 mo.

## 5. ORCHETTI

Questa grande camerata ospita gli orchetti, che sono disillusi, vili e hanno il morale basso. Gli orchetti svolgono molti lavori umili e qui ne è sempre presente lo stesso numero. Questi orchetti sono membri della tribù della Rete Oscura e si vestono interamente di nero. I letti e i mobili sono sporchi e trasandati e litigi e discussioni sono frequenti. Il loro capo vive con loro.

Come accennato in precedenza, gli orchetti potrebbero essere incitati a ribellarsi contro altri, specialmente contro i goblin. È particolarmente importante che i PG facciano appello all'orgoglio di capo di Dyarr-Dakk; se lo faranno, le possibilità di far passare gli orchetti dalla loro parte, anche solo temporaneamente, saranno considerevolmente aumentate.

Orchetti (18): CA 6; DV 1; PF 4 ciascuno; MV 27 (9) m; n. ATT 1 spada o 1 ascia da lancio; THAC0 19; Danni 1d8 o 1d6; TS G1; ML 6 (5); AL C; PX 10.

Dyarr-Dakk (capo degli orchetti): CA 5; DV 2+1; PF 11; MV 27 (9) m; n. ATT 1 spada a due mani; THAC0 18; Danni 1d10; TS G2; ML 8; AL C; PX 35.

Dyarr-Dakk conserva tutto il magro tesoro di questo gruppo in una piccola cassetta di legno chiusa a chiave (ha la chiave in una sacca, insieme a 8 mo e un anello d'argento rubato del valore di 20

mo). La cassetta contiene due sacchetti con 125 mr e 200 ma.

## 6-6f. CAVALCALUPI

Varie porte si affacciano su questo corridoio buio dall'odore stantio. In quattro di queste stanze risiedono lupi neri cavalcati da goblin (uno in ciascun recinto, posizione n. 6a-6d). Il loro addestratore, un vecchio goblin sfregiato con un braccio solo che può ancora usare una spada corta, vive nella stanza n. 6e. La stanzetta (n. 6f) è un ripostiglio, con finimenti per i lupi, due fruste, carne per gli animali e così via.

Goblin: CA 6; DV 1-1; PF 6; MV 27 (9) m; n. ATT 1 spada corta; THAC0 19; Danni 1d6; TS UC; ML 11; AL C; PX 5.

Lupi neri (4): CA 6; DV 4+1; PF 27, 23, 10, 14; MV 45 (15) m; n. ATT 1 morso; THAC0 15; Danni 2d4; TS G2; ML 8 (9 con cavaliere goblin); AL N; PX 125.

## 7. L'ORDA DI GOBLIN

Questa grande caserma ha brande allineate con precisione militare ed è abbastanza pulita e ordinata. Diversi trofei del clan Cavalcalupi decorano le pareti - un paio di piedi halfling, due teschi di nani, gli scalpiti di due chierici legali e diversi orrori simili.

I goblin di qui sono davvero tipi malvagi! Il loro numero varia. Durante la notte, la maggior parte sta di guardia su mura e torri (40 in totale), quindi qui ne rimangono solo 10. Durante il giorno, tutti e 50 saranno qui, di cui 40 dormiranno, e avranno bisogno di 2 round per prepararsi al combattimento.

Goblin (10 o 50): CA 6; DV 1-1; PF 4 ciascuno; MV 27 (9) m; n. ATT 1 spada corta o 1 balestra; THAC0 19; Danni 1d6; TS UC; ML 10 (9); AL C; PX 5.

C'è un tesoro casuale del valore di 100 mo qui; il capo è nella stanza n. 8.

## 8. CAPO DEI GOBLIN

Due goblin e tosti e cattivi condividono questa stanza ben decorata (tesoro casuale del valore di 100 mo). Klossarek - il capotribù - è un bruto muscoloso che

brandisce un'arma a due mani con la sua Forza eccezionale. Indossa un mantello di pelliccia di lupo, con il teschio dell'animale sull'elmo. La sua guardia del corpo, Ratgrob, è un guerriero provetto che ha anche la capacità di lanciare incantesimi clericali. Questa accoppiata è determinata e uno di loro è sempre sveglio.

Klossarek, Capo Tribù Goblin: CA 5; DV 3\*; PF 15; MV 90' (20'); n. ATT 1 spada a due mani; THAC0 15 (Bonus forza); Danni 1d10+2 (Bonus di forza); TS G3; ML 11; AL C; PX 50.

Ratgrob, Luogotenente Sciamano (lanciatore di incantesimi): CA 6; DV 2\*; PF 10; n. ATT 1 personale; THAC0 18; Danni 1d6; TS C2; ML 11 (10); AL C; PX 25. Ratgrob può lanciare l'incantesimo *cura ferite leggere*.

C'è una cassa chiusa in questa stanza (Klossarek ha la chiave in una tasca), che contiene sacchi e borse con 350 ma, 400 ma, 200 me, 75 mo, un sacchetto con 16 mp e tre pezzi di quarzo del valore di 20 mo ciascuno.

## 9. I CAPI HOBGOBLIN

Questa tana ben tenuta e confortevole (tesoro accidentale del valore di 130 mo) ospita Skrakkbak, il feroce leader degli hobgoblin, e la sua guardia del corpo personale.

Uno di questi due è sempre sveglio.

Skrakkbak, Capo Hobgoblin: CA 3 (indossa cotta di maglia, *scudo +1*); DV 3+3; PF 18; MV 27 (9) m; n. ATT 1 spada; THAC0 16 (Bonus forza); Danni 1d8+1 (Bonus di forza); TS G3; ML 11; AL C; PX 75.

Luogotenente Hobgoblin: CA 5; DV 2; PF 10 ciascuno; MV 27 (9) m; n. ATT 1 spada; THAC0 18; Danni 1d8; TS G2; ML 11 (9); AL C; PX 20.

Skrakkbak ha la chiave della cassa chiusa a chiave nella stanza, che contiene il bottino accumulato dagli hobgoblin. La cassa è dotata di trappola però: la chiave deve essere girata due volte (una volta per aprire la serratura, una volta per disinnescare la trappola).

Se è presente un ladro e questi effettua con successo un tiro per trovare trappole capirà come funziona il meccanismo e potrà aprire il forziere in sicurezza (non sarà necessario alcun tiro per rimuovere trappole). Altrimenti, saranno scagliati 6 dardi che punteranno dritto al petto dei PG (THAC0 15), e infliggo 1d4 danni ciascuno. Ogni hobgoblin ha un piccolo teschio su una catena d'argento attorno al collo (catene del valore di 25 mo ciascuna).

## 10. SALA MENSA

Questa è una semplice mensa con tavoli su caprette e sgabelli. Tira 1d6. Se il risultato è 1-2, ci saranno 1d4 goblin seduti qui a tavola; se il risultato è 3-4, ci saranno 1d6 orchetti; se il risultato è 5-6, ci saranno 1d4 hobgoblin.

Usa le statistiche delle posizioni precedenti per qualunque tipo di creatura sia presente. Non sottrarre le creature qui presenti dal numero di quelli nei loro alloggi.

Le creature che mangiano hanno bisogno di 1 round per preparare le armi e combattere.

## 11. CUCINE

Questa grande stanza è adibita a cucina con fornelli, utensili e simili attrezzature. Ci sono anche abbondanti scorte di cibo: barili di pesce salato, frutta secca e in bottiglia, pane, cereali e così via.

Il personale è costituito da inservienti sottomessi e talmente demoralizzati che si arrenderanno immediatamente se gliene viene data la possibilità; essi, comunque, non combatteranno affatto a meno che non gli venga ordinato di farlo da uno dei goblin o hobgoblin presenti nella stanza n. 10.

Orchetti addetti alla cucina: CA 6; DV 1; PF 4 ciascuno; MV 36 (12) m; n. ATT 1 mestolo o coltello da cucina; THAC0 19; Danni 1d4; TS G1; ML 5 (2); AL C; PX 10.

## 12a-d. RAMPE DELLE MURA

Queste scale di pietra sono larghe 3 metri e hanno una forte pendenza. A causa della loro struttura fortemente inclinata esse richiedono 1 intero round per essere scalate.

## 13. LATRINE

Il fetore di queste rozze latrine scavate si sente da 6 metri di distanza.

## 14. POZZO CON POMPA

Qui si trova una semplice pompa con un ugello e un manico in legno che viene utilizzata per aspirare l'acqua da un ruscello sotterraneo. Intorno al pozzo si trovano una mezza dozzina di secchi di legno.

## 15a-e. LE MURA

Le mura (n. 15a-15e) sono alte 6 m e hanno merlature alte 1,2 m che forniscono un bonus di -4 alla CA contro attacchi a distanza provenienti dall'esterno della fortezza. Ci saranno sempre arcieri di guardia, che hanno anche armi da mischia. Durante la notte, ci saranno 4 goblin su ogni sezione delle mura, n. 15a 15e.

Di giorno, la guardia è un po' più sguarnita: ci saranno 8 gnoll, 2 in ciascuna delle sezioni 15c, 15d e 15e, e solo uno nelle sezioni 15a e 15b.





Goblin (20): CA 6; DV 1-1; PF 4; MV 27 (9) m; n. ATT 1 spada corta o 1 balestra; THAC0 19; Danni 1d6; TS UC; ML 10 (9); AL C; PX 5.

Gnoll (8): CA 5; DV 2; PF 9 ciascuno; MV 27 (9) m; n. ATT 1 spada o 1 arco lungo; THAC0 18; Danni 1d8 o 1d6; TS G2; ML 8; AL C; PX 20.

Nei punti contrassegnati con la "X" sulla mappa n. 2, ci sono contenitori di rame con manici di legno che contengono l'equivalente di 8 fiaschette d'olio. A circa 1,5 metri da ogni recipiente di rame c'è un fascio di torce con una scatola dell'acciarino. L'olio può essere incendiato e il recipiente svuotato oltre i bastioni, gettando giù dalle mura il contenuto, incendiando un'area di 3 metri di raggio.

Per farlo, sono necessarie due creature che sollevino il recipiente di rame. Entro 1,5 metri dal punto in cui cade l'olio incendiato, qualsiasi creatura colpita subirà i normali danni da fuoco (2d8 per un round, 1d8 il successivo).

Da 1,5 m a 3 m di distanza, il danno è solo la metà (2d4, poi 1d4). Un Tiro Salvezza contro Soffio del Drago è consentito per dimezzare i danni.

### 16a-c/17a-c. TORRI POSTERIORI

Le due torri hanno un aspetto identico, come mostrato nella mappa n. 2. Tuttavia, a differenza dei corpi di guardia, qui le uniche sentinelle sono gli arcieri in cima alle torri. Di giorno ci sono 2 arcieri gnoll con archi lunghi su ogni torre; di notte ci sono 2 goblin con balestre.

Goblin (4): CA 6; DV 1-1; PF 4 ciascuno; MV 27 (9) m; n. ATT 1 spada corta o 1 balestra; THAC0 19; Danni 1d6; TS UC; ML 10 (9); AL C; PX 5.

Gnoll (4): CA 5; DV 2; PF 9 ciascuno; MV 27 (9) m; n. ATT 1 spada o 1 arco lungo; THAC0 18; Danni 1d8 o 1d6; TS G2; ML 8; AL C; PX 20.

### 18. I MERCENARI

Questi umani senza né arte né parte sono una marmaglia di banditi che attaccavano regolarmente i mercanti lungo la Strada

del Duca. Il loro leader, Merkul, è stato reclutato e ha ricevuto un "benvenuto in oro" da Blackmaer, il fuorilegge che guida le truppe di Ilyana nei sotterranei. Questi uomini sono inaffidabili e brutali, la feccia della terra. Questa parte degli alloggi ha letti a giaciglio, arredi semplici e una quantità di armi di scorta, trofei militari e cose del genere (tesoro accidentale del valore di 70 mo).

Veterani (12): CA 7 (armatura di cuoio e scudo); G1; PF 5 ciascuno; MV 36 (6) m; n. ATT 1 spada; THAC0 18 (Bonus forza); Danni 1d8+1; TS G1; ML 8; AL CA (10), N (2); PX 10.

Guerrieri (3): CA 4 (cotta di maglia e scudo); G2; PF 9 ciascuno; MV 36 (6) m; n. ATT 1 spada; THAC0 18 (Bonus forza); Danni 1d8+1; TS G2; ML 9; AL C (2), N (1); PX 20.

### 19. GNOLL

Gli gnoll che alloggiano in questo accasermamento sono membri della tribù Sfregiafaccia.

Si tratta di un piccolo gruppo mercenario, con un morale relativamente basso, dediti solo al bottino e al richiamo del sangue. Il loro capo è con loro. Durante la notte, qui ci sono 14 gnoll più il loro capo; di giorno ci sono solo 2 gnoll e Hastrissek. L'edificio della caserma è sporco e disordinato, ma qui si trova un tesoro occasionale del valore di 80 mo.

Gnoll (2-14): CA 5; DV 2; PF 9 ciascuno; MV 27 (9) m; n. ATT 1 spada o 1 arco lungo; THAC0 18; Danni 1d8 o 1d6; TS G2; ML 8; AL C; PX 20.

Hastrissek, Capo Gnoll: CA 4; DV 3; PF 16; MV 27 (9) m; n. ATT 1 spada; THAC0 16; Danni 1d8+1 con *spada* (lunga) +1; TS G3; ML 9; AL C; PX 35.

Hastrissek ha un anello d'oro con incastonato un occhio di tigre striato del valore di 70 mo, e una sacca con 22 mo e una chiave che apre il piccolo forziere in questa stanza. La cassa contiene il tesoro in monete degli gnoll: 250 mr, 150 me, 230 ma e 145 mo. Queste monete sono mescolate con una gran quantità di robbaccia e ci sarà bisogno di molto tempo per riordinarle. Proprio in fondo al

mucchio di monete e cianfrusaglie si trova una cassa di legno che contiene 8 *dardi per balestra* +1.

### 20. L'ARMERIA

Questo è un grande deposito di armi di scorta. In totale, ci sono 40 spade, 24 spade corte, 6 bastoni, 18 archi lunghi, 25 faretre con 30 frecce ciascuna, 10 faretre con 20 dardi da balestra ciascuna, 16 balestre, 4 spadoni a due mani, 4 mazze e 11 pugnali. Niente di tutto ciò è magico. Ci sono anche 4 barilotti di olio combustibile, ognuno dei quali contiene l'equivalente di 20 fiaschette di liquido.

L'armeria è chiusa; Merkul (vedi sotto) ne ha la chiave.

### 21. IL COMANDANTE DELLA FORTEZZA

In questa stanza ben decorata, vive Merkul - capo dei mercenari umani - con la maga Tarrayo. Merkul è greve e violento, ma ha la dote di saperci fare con il denaro, cosa che Tarrayo apprezza in modo particolare. Tarrayo è ora, in ogni caso, bloccata qui, quindi farà del suo meglio.

Merkul, Maestro di Spada: CA 1 (*cotta di maglia* +1, *scudo* +1, bonus Destrezza); G3; PF 20; MV 27 (9) m; n. ATT 1; THAC0 16 (Bonus di forza e arma magica); Danni 1d8+3 (*spada* +1, bonus Forza); TS G3; ML 10; AL C; PX 50.

Abilità: For 17, Int 14, Sag 9, Des 13, Cos 16, Car 14.

Merkul è 1,82 m, robusto, con capelli neri e occhi azzurri. Ha il volto inespressivo del vero psicopatico.

Tarrayo, Evocatrice: CA 6 (*anello di protezione* +1, bonus Destrezza); M3; PF 10; MV 36 (12) m; n. ATT 1; THAC0 18; Danni 1d4+1 (*pugnale* +1); TS M3; ML 9; AL N; PX 50. Abilità: For 9, Int 16, Sag 9, Des 16, Cos 11, Car 13. Incantesimi memorizzati: *luce magica*, *dardo incantato*, *levitazione*.

Tarrayo è alta 1,55 m, snella e minuta, con capelli biondi ricci e occhi verdi-nocciola.

Tarrayo ha con sé una *pozione dell'invisibilità* che conserva per una rapida fuga. Inoltre, ha una pergamena con gli incantesimi *luce magica* e *dardo incantato*.

In qualsiasi combattimento, Merkul si assicurerà di avere i suoi guerrieri e Tarrayo nelle vicinanze.

Tarrayo userà il suo incantesimo di *levitazione* per mettersi al sicuro dalla mischia, quindi userà i suoi incantesimi *dardo incantato* per attaccare e incantesimi di *luce magica* per accecare i PG.

Il tesoro accidentale di questa stanza vale 200 mo, e c'è una cassa chiusa a chiave sotto il grande letto coperto di pelle di lupo condiviso da Merkul e Tarrayo (le pelli valgono 150 mo). Merkul ha la chiave di questa cassa.

Dentro la cassa c'è il tesoro del bandito: tre rotoli di seta del valore di 100 mo ciascuno; una balla di cotone tinto e ricamato a mano del valore di 180 mo; un grande sacco con 1200 ma; un sacco più piccolo con 650 mo; un terzo sacco con 400 me; una piccola statuetta di un cigno di giada del valore di 200 mo; un paio di pugnali d'argento con piccole gemme incastonate nell'elsa e foderi intarsiati con avorio e giaietto, del valore di 300 mo; un sacchetto di 14 gemme varie (10 del valore di 10 mo, 3 del valore di 50 mo, 1 del valore di 150 mo).

Anche il libro degli incantesimi di Tarrayo è nascosto nella cassa. Contiene i

seguenti incantesimi in aggiunta a quelli sopra elencati: *blocca-porta*, *lettura del magico*, *ESP*, *chiavistello magico*.

La botola nel pavimento qui conduce ai sotterranei.

## IL DUNGEON DELLA FORTEZZA

Il dungeon della fortezza è estremamente pericoloso! Non ci sono molti nemici lì, ma quelli presenti sono forti e assolutamente spietati. La mappa n. 3 mostra la planimetria dei sotterranei della rocca.

Può sembrare strano che gli occupanti dei sotterranei non attacchino i PG mentre stanno decimando la guarnigione della fortezza. Ci sono buone ragioni per questo. Al primo segno di un attacco prolungato, Merkul - il capo dei mercenari - cercherà di ottenere l'aiuto di Blackmaer il Maestro di Spada. Passerà molto tempo prima che Blackmaer torni da Merkul e dica che Ilyana vuole che i difensori della fortezza facciano il loro dovere e uccidano gli intrusi. Non sarà dato alcun aiuto.

In realtà, Blackmaer non dirà a Ilyana o a Bernal, il suo amico chierico, cosa sta succedendo nella fortezza. Perché no?

Perché spera di guadagnare qualcosa dall'attacco. Se vincono i difensori della fortezza, sarà chiaro che egli aveva tutto sotto controllo. Se invece vincono i PG, Blackmaer sarà fiducioso che lui e i suoi uomini riusciranno ad ucciderli.

Tuttavia, Blackmaer si rende conto che gli intrusi devono aver avuto vita difficile nella fortezza, e immagina che si stiano portando dietro dal piano superiore bottino e oggetti magici in aggiunta a quelli che avevano già. Blackmaer intende prendere tutto il bottino possibile dai PG, per poi abbandonare Ilyana. Il tesoro con cui i PG gli stanno andando incontro varrà una fortuna. Blackmaer non è uno sciocco; è malvagio e intrigante, e non perderà l'occasione di mettere le mani sul denaro e gli oggetti magici dei PG.

Naturalmente, è improbabile che i PG ne sappiano qualcosa. Tuttavia, se i tuoi giocatori trovassero strano e illogico che dai sotterranei non giunga aiuto alla fortezza, potresti prendere in considerazione l'idea di lasciare un diario da far trovare ai PG negli alloggi di Blackmaer (stanza n. 30) con qualche indizio su questa strategia.

Come già detto, il livello del dungeon è pericoloso, ma i tuoi PG dovrebbero





essere ormai abbastanza scaltri e forti per affrontarlo, e nella prigioniera, Sarala, hanno un potenziale alleato. Devono fare affidamento sul loro ingegno e la loro prestanza per impadronirsi degli splendidi tesori che Ilyana tiene nella sua stanza del trono!

Un'ultima nota: le aree dei sotterranei sono illuminate da lampade a olio.

## 22. LA SCALA DI PIETRA

Questi gradini scendono per un totale di 12 m. Nei sotterranei c'è un silenzio inquietante e qualsiasi chierico Legale proverà una sinistra percezione del male.

## 23. STANZA VUOTA

Gli unici particolari degni di nota in questa stanza sono diverse lunghe strisce di sangue vecchio e secco che conducono alla porta della stanza n. 24. Sembra che un corpo insanguinato sia stato trascinato in quella direzione...

## 24. SERGREB L'ORCO

L'orco qui è astuto e intelligente. La porta della stanza n. 23 sarà leggermente socchiusa, e quando sentirà i PG

incuneerà una sedia sotto la maniglia della porta, rendendo impossibile aprirla. Quindi andrà verso la gabbia con le sbarre di ferro dell'animale che tiene con sé e la aprirà con un'enorme chiave di ferro che porta.

Sergreb manderà quindi l'orso gufo nella stanza n. 23. Successivamente, si sposterà nella stanza n. 25, aprirà la porta chiusa e si dirigerà a sud e poi a ovest attraverso il corridoio.

Il suo piano è di far attaccare all'orso gufo la retroguardia del gruppo mentre attacca l'altro lato, stringendoli su due fronti. Se fa così, chiamerà a gran voce "guardie", ma durante il combattimento non ne arriverà nessuna. Vedi la descrizione della stanza n. 29 per ulteriori dettagli sulle guardie.

Sergreb l'Orco: CA 5; DV 4+1; PF 18; MV 27 (9) m; n. ATT 1 clava grande; THAC0 15; Danni 1d8+2; TS G4; ML 10; AL C; PX 125.

Sergreb porta al collo una spessa catena d'oro del valore di 200 mo, e all'interno della sua tana, praticamente spoglia, ha un sacco con 450 ma e 75 mo. In una ciotola capiente c'è il suo cibo preferito -

coscia di nano affumicata - con una manciata di candele, che mangia come antipasto.

## 25. GABBIA DELL'ORSO GUFO

Questa gabbia contiene solo un mucchio di paglia disordinata e sporca, una grande ciotola d'acqua, alcune ossa rosicchiate e il terribile e ben addestrato animale domestico di Sergreb, un orso gufo.

Orso gufo addestrato: CA 5; DV 5; PF 22; MV 36 (12) m; n. ATT 2 artigli/1 morso; THAC0 15; Danni 1d8/1d8/1d8; AS se entrambe le zampe colpiscono nello stesso round, avvinghia per 2d8 danni extra; TS G3; ML 9; AL C; PX 175.

## 26. VECCHI MAGAZZINI

Questa stanza adibita a magazzino contiene solo cibo completamente marcio, sacchi e alcuni frammenti di vetro e terracotta. Non c'è nulla di interessante o di valore qui.

## 27. LE CELLE DELLA SEGRETA

Ciascuna di queste sei celle ha uno spioncino, ma attraverso di essi non si può



vedere nulla poiché all'interno è buio (anche l'infravisione non mostra nulla). Ogni cella contiene un sudicio materasso, ceppi e catene fissate alle pareti e simili. L'unica cella "occupata" è la n. 27e, che ha uno scheletro (innocuo) in catene.

## 28. MAGAZZINI

Questi due magazzini sono attualmente in uso. La posizione n. 28a ha generi alimentari, recipienti e utensili. La posizione n. 28b contiene olio, corde, chiodi di ferro e oggetti simili (ma non armi). Consenti ai PG di prendere qualsiasi oggetto ragionevole di cui potrebbero aver bisogno se lo desiderano.

## 29. GUERRIERI DI GUARDIA

Questa camera contiene tre giacigli, un piccolo baule sotto uno di essi, e rozzi arredi e ornamenti. È l'alloggio dei tre guerrieri di Blackmaer, ognuno dei quali è malvagio quanto il proprio capo. Se Sergreb l'Orco chiede aiuto in battaglia, questi tre si prepareranno per il combattimento, ma non usciranno finché non ci sarà un round di silenzio.

Se escono dalla stanza, presumeranno che l'orco sia stato ucciso e che i PG siano stati indeboliti dalla lotta. Si aspettano che il loro capo - Blackmaer - li segua, ma è infido quanto loro e tirerà loro esattamente lo stesso scherzo che loro hanno giocato a Sergreb!

Se i guerrieri falliscono un controllo del Morale e uno, o più, si arrendono, diranno ai PG della porta segreta della stanza di Blackmaer e della sua lucertola cacciatrice, in cambio della loro vita. Sanno anche dove si trovano le porte della sala del trono, anche se non vi sono mai entrati. Sanno che Blackmaer ha una prigioniera nella sua stanza, una ragazza in gabbia, anche se pensano che sia una persona normale.

Guerrieri (3): CA 3 (cotta di maglia, scudo, bonus di Destrezza); G2; PF 7, 13, 9; MV 27 (9)m; n. ATT 1 spada; THAC0 18 (bonus di Forza); Danni 1d8+1; TS G2; ML 9; AL C; PX 20.

Il tesoro di questi uomini è in parte addosso a loro (2d10 mo ciascuno), in parte è costituito da un tesoro accidentale nella loro stanza (70 mo in totale) e in

parte è nella loro cassa (non chiusa a chiave), che contiene borse con 350 mr, 200 me e 180 mo, oltre a una *pozione guarigione* di cui si sono dimenticati nella foga del combattimento!

## 30. IL MAESTRO DI SPADA

Questa camera è molto confortevole. Blackmaer ha un materasso di piume sul suo letto, con coperte di seta e pelliccia (valore totale 400 mo), un paio di poltrone che sono state rattoppate con toppe rimediate di pelle, un tappeto di pelle di capra e simili. Ha anche un grande tavolo su cui c'è una ciotola di rame piena d'acqua, un bruciatore a olio, uno specchio d'argento, un rasoio e oggetti simili.

L'area segregata nell'angolo è una cella, circondata da sbarre di ferro, spesse 2,5 cm, distanziate di 15 cm l'una dall'altra, con una piccola porta che ha una serratura di metallo. Nella cella c'è un solo detenuto.

Blackmaer seguirà questa tattica: starà in ascolto alla porta segreta, e due round dopo che i PG sono passati tirerà una leva che si trova vicino a quella porta.

Questo apre la fossa nella posizione n. 31 per farvi precipitare i PG. Blackmaer quindi emergerà dalla porta segreta con la sua lucertola per attaccare il gruppo alle spalle.

Blackmaer, Maestro di Spada: CA 1 (*cotta di maglia +1*, bonus Destrezza); G3; PF 20; MV 27 (9) m; n. ATT 1 *spada a due mani +1*, +2 *contro i licantropi*; THAC0 16 (Forza e bonus spada magica); Danni 1d10+3; TS G3; ML 11; AL C; PX 50. Abilità: For 16, Int 14, Sag 10, Des 15, Cos 14, Car 9.

Blackmaer è giovane (23 anni), alto 1,85 m, con capelli castani ondulati e occhi castani scuri. Ha il naso rotto e gli mancano i denti anteriori superiori.

Ha un anello con sigillo in oro del valore di 25 mo, un braccialetto d'oro del valore di 100 mo e una *pozione guarigione* (alla cintura). Ha anche un paio di chiavi - una per il suo scrigno del tesoro, una per la cella - e un mazzetto di erbe anti licantropi. Infine, ha alla cintura quello che sembra essere un semplice sacco di piccole dimensioni. Questa è in realtà una *borsa conservante* e Blackmaer ci tiene dentro il suo tesoro: 500 ma, 430 mo, 25 mp e piccoli gioielli per un totale di 450 mo.

Camaleonte Gigante Cacciatore: CA 2; DV 5\*; PF 19; n. ATT 1 morso/1 corno; THAC0 15; Danni 2d4/1d6; TS G3; ML 8 (addestrato); AL N; PX 300.

La lucertola ha un terzo attacco aggiuntivo con la coda contro chiunque la attacchi da dietro: se colpisce, il PG non subisce alcun danno, ma viene atterrato e non può attaccare per quel round.

All'interno della cella, rannicchiata dietro un mucchio di sacchi sporchi, c'è una giovane donna. Ha 20 anni, capelli ramati e occhi verdi, ed è striata di sporco e graffi. Guarda i PG con sospetto e paura. Può conversare in lingua comune, ma inizialmente, di qualunque argomento si parli, sarà diffidente.

Il primo PG che si trova entro 1,5 metri dall'area della gabbia può effettuare un Controllo di Saggio e, se questo viene effettuato con successo, quel PG sentirà che la gabbia ha un odore felino.

La ragazza dice di essere una pastorella, Sarala, rapita dagli orchetti e trascinata

quaggiù. Blackmaer l'ha maltrattata (il che è ovvio).

Fai ora un Controllo Reazione per lei; se i PG l'hanno trattata bene (lasciandola subito libera, offrendo cibo, un mantello per coprirsi, ecc.), aggiungi +2 al tiro di dado. Se il risultato è Amichevole, Sarala dice che aiuterà i PG. Non chiede armi o armature e non risponde se le viene chiesto esattamente cosa ha intenzione di fare. Afferma semplicemente che vuole vendetta per i maltrattamenti subiti.

Qualsiasi altro risultato sul Tiro di Reazione significa che vuole semplicemente essere liberata. Non attaccherà i PG qualunque sia il tiro di dado. Sarala, ovviamente, non è una ragazza normale. È un licantropo!

Sarala, Tigre Mannara: CA 3 (9 in forma umana); DV 5\*; PF 30; n. ATT 2 artigli/1 morso; THAC0 15; Danni 1d6/1d6/2d6; TS G5; ML 9; AL N; PX nessuno - Sarala non è ostile.

### 31. FOSSA NASCOSTA

Questa fossa è aperta (le lastre di copertura cadono verso l'interno) dalla leva nella stanza n. 30. La fossa è profonda 4 metri e una caduta provoca 1d6+1 danni.

### 32. LA STANZA DEL TRONO

Questa grande sala è illuminata da un lampadario e un tappeto rosso conduce dalle porte a un enorme trono di legno posto su una pedana.

I ritratti di Ilyana e di suo padre, Arturus, decorano la parete ovest, insieme a due arazzi dai bordi neri che mostrano scene repellenti di torture e uccisioni.

Ilyana siede sul suo trono con Bernal alla sua destra. I suoi servitori sono zombie in livrea. Uno si trova davanti a ciascuna delle tre porte orientali, due davanti a lei e due accanto alla porta d'ingresso. I feroci mastini da guerra di Ilyana si siedono ai suoi piedi e scatteranno per attaccare chiunque si avvicini alla loro padrona. Se Sarala è con i PG, è qui che avranno un'ulteriore sorpresa quando la "ragazza" si trasformerà in una tigre muscolosa e potente.

I profili completi di Ilyana e Bernal si trovano a pagina 18. Seguono le statistiche degli altri mostri.

Zombi (7): CA 8; DV 2; PF 10 (porta est: 3) o 15 (porta ingresso principale: 2); 7 (di fronte a Ilyana: 2); MV 27 (9) m; n. ATT 1 artiglieria; THAC0 18; Danni 1d8; TS G1; ML 12; AL C; PX 20.

Mastini da Guerra (2): CA 6; DV 2+2; PF 8, 11; MV 45 (15) m; n. ATT 1 morso; THAC0 17; Danni 1d6; TS G1; ML 10; AL N; PX 25.

### Tattiche dei PNG Caotici

Gli zombi (tranne due) e i cani attaccheranno i PG in modo casuale, dato che non sono intelligenti.

Bernal è colui che controlla i non morti e terrà due zombi come guardie del corpo. Per prima cosa lancerà il suo incantesimo *silenzio in un raggio di 4,5 m* contro un PG mago o un elfo per impedire a quel PG di lanciare incantesimi.

Quindi lancerà il suo incantesimo *oscurità* sugli occhi di chiunque si diriga verso di lui. Oscurità è l'incantesimo opposto di *luce magica*, e accecherà un PG colpito per 12 turni (2 ore!) a meno che non riesca un Tiro Salvezza contro Incantesimi.

Successivamente, Bernal attaccherà con il suo *bastone +2* in mischia, cercando di colpire un PG debole (un ladro o simili). Tuttavia, Bernal è piuttosto codardo. Se è ridotto a 8 PF o meno, cercherà di lanciare su se stesso il suo incantesimo *cura ferite leggere* (e ha una pergamena con questo incantesimo scritto due volte per sicurezza!) prima di tornare al combattimento.

Bernal non si arrenderà finché Ilyana è viva, ma se viene uccisa Bernal tenterà di scappare usando la *pozione forma gassosa*.

Gli zombi non si arrendono, ovviamente, ma se un mastino da guerra fallisce un controllo del morale, scapperà in un angolo lontano della stanza, abbaiando per tutto il percorso.

Ilyana attaccherà il guerriero dall'aspetto più forte del gruppo. Combatterà fino alla morte, come se avesse un Morale di 12.

### Cosa succede se i PG fuggono?

Se la tigre mannara è con i PG, attaccherà i mastini (odia i cani) e poi gli zombi. Se viene ridotta a 5 PF o meno, fuggirà.

I PG potrebbero semplicemente essere costretti a scappare dopo alcuni round di

combattimento, dopo aver subito gravi ferite. Una ritirata tattica per usare gli incantesimi *cura ferite leggere* e il loro *bastone della guarigione* potrebbe essere una saggia decisione. Se i PG lo fanno, i mastini daranno loro la caccia sicuramente ovunque vadano. Tuttavia, che li seguano Ilyana e Bernal è un'altra questione.

Se Ilyana e Bernal hanno subito danni per 15 PF o più in totale, quando i PG fuggono, aspetteranno che Bernal lanci i suoi incantesimi *cura ferite leggere* (può lanciare un incantesimo per round, quindi potrebbero volerci fino a 3 round). Solo allora inseguiranno i PG.

Usa le normali regole per la fuga e la ritirata se i PG stanno scappando senza l'intenzione di tornare per un po'. Questo almeno darà ai PG il tempo di curarsi un po', anche se solo un PG per round può toccare il *bastone della guarigione*.

Ad un certo punto, tuttavia, ci sarà probabilmente uno scontro finale, a meno che i PG non rinuncino completamente alla loro missione. Se i PG tornano un altro giorno, Bernal riavrà tutti i suoi incantesimi e userà sicuramente le sue capacità curative per ripristinare i punti ferita propri e di Ilyana. Inoltre, Bernal recupererà e sicuramente utilizzerà gli oggetti magici che ha nascosto nella sua cassa (posizione n. 33).

### 33. STANZA DI BERNAL

La camera da letto di Bernal contiene, fra le altre cose, un assortimento di oggetti

clericali dedicati al dio Caotico che adora. Due candelabri d'argento (del valore di 25 mo ciascuno) con candele di sego che poggiano su un altare. Sotto il letto di Bernal c'è una botola segreta di lato 30 cm; si apre in una buca profonda 30 cm. All'interno si trova una piccola cassa di legno contenente il tesoro del chierico.

Lo scrigno contiene un sacchetto con 4 gemme arancioni del valore di 50 mo ciascuna, un secondo sacchetto con 70 mp, una *pozione guarigione* e una pergamena di incantesimi clericali: *oscurità*, *luce magica*, *benedizione* e *blocca persona* (vedi il regolamento del Dungeon Master del set base, pag. 19).

### 34. CAMERA DA LETTO DI ILYANA

Un sontuoso letto a due piazze ricoperto di sete e pellicce (valore 600 mo) domina la stanza. C'è anche un guardaroba con abiti di cotone e seta pregiata (valore 300 mo) e una toletta con boccette di profumo, ornamenti argentati, spazzole con il dorso di tartaruga e oggetti di lusso simili (valore totale 400 mo).

Uno specchio d'argento molto grande è fissato alla parete orientale. Lo specchio può essere rimosso dal muro, ma per farlo sono necessari due PG.

Inoltre, i PG devono effettuare una prova di Destrezza usando la Destrezza media dei due che tentano di prendere lo specchio. Se il controllo fallisce, lo specchio cade e si rompe; altrimenti vale

150 mo, ma ha un valore di ingombro di 200 mo.

### 35. LA STANZA DEL TESORO DI ILYANA

Ecco, finalmente, la ricompensa finale per i tuoi eroici PG! Le pareti qui sono scolpite con bassorilievi, strani sigilli e rune, e tre casse si trovano vicino al muro est. Nessuno di questi è chiuso a chiave né ha trappole.

La cassa più a nord contiene tre sacchi: uno ha 2.000 mr, uno 2.000 ma, uno ha 2.000 me.

La cassa centrale ha due sacchi. Il primo di questi contiene 1.000 mo per PG del gruppo; il secondo contiene 200 mp per PG (quindi, se ci sono 6 PG, ci sono 6.000 mo e 1.200 mp in totale).

Il terzo forziere contiene oggetti magici non utilizzabili da Ilyana o Bernal o comunque a loro non utili. Questi sono: *pugnale +2*, *sfera di cristallo*, *pozione di forma gassosa*, una pergamena di incantesimi dei maghi (*dardo incantato*, *levitazione*, *ragnatela*, *palla di fuoco*), una *spada +2* e una *spada corta +2*.

Se Sarala ha combattuto con i PG ed è presente, dovrebbe ricevere una parte del tesoro. Sarà deliziata di alcune fiale di profumo, piccole gemme e simili, per un valore di 250 mo per PG. Questo valore va detratto dal tesoro dei PG.



## concludere l'avvenutra

I PG possono andarsene con i loro splendidi tesori, diretti verso Stellanford (probabilmente) e Penhaligon. Con la *borsa conservante* di Blackmaer, dovrebbero essere in grado di trasportare quasi tutto il loro tesoro, anche se potrebbero dover lasciare qualche moneta di rame. Avranno una discreta scorta di oggetti magici e diversi PG (in particolare chierici e ladri) dovrebbero avere PX sufficienti per portarli al 4° livello di esperienza!

### Ritorno a Penhaligon

I PG dovrebbero essere incoraggiati a dirigersi verso Penhaligon e più precisamente a casa di Kaerin. Aralic di Stellanford li esorterà certamente a farlo. Quando arriveranno, Kaerin sarà a casa con Alerena, la sua futura sposa, e Lady Arteris Penhaligon, signora del feudo di Penhaligon, insieme a 10 guerrieri al suo servizio. Lady Arteris è alta 1,78 m. Una donna imponente vestita di blu scuro e argento, Lady Arteris ha i capelli e gli occhi castani e ha 29 anni.

Lady Arteris loderà le gesta dei PG se hanno ucciso Ilyana. Se invece fossero stati costretti a ritirarsi, avrebbe un'aria contrariata e invierebbe immediatamente un messaggero al Barone Sherlane a La Soglia. In un secondo momento, puoi far arrivare ai PG delle voci su un altro gruppo di eroi che abbia sconfitto Ilyana e le sue forze al castello. Gli stessi eroi PNG che hanno sconfitto la "regina" pazza potrebbero incontrare i PG in seguito, se lo desideri.

Supponendo che i PG abbiano fatto del loro meglio, saranno comunque accolti calorosamente da Lady Arteris, ma particolare attenzione sarà concessa solo se i PG avranno avuto successo nella loro missione. Se così fosse, sarà proclamato un giorno di festa nella stessa Penhaligon. PG saranno accolti come eroi dalla gente di quella città, e sarà dato in loro onore un banchetto serale.

Se hanno concluso con successo *La Festa del Re*, hanno già sperimentato questo tipo di trattamento a Stellanford tuttavia, questa celebrazione li travolgerà senza dubbio. Penhaligon è un grande centro (con quasi 4.000 abitanti), e ci saranno mimi elfici, gnomi giocolieri e persino

danzatrici dalla pelle scura provenienti dalla lontana terra di Ierendi!

### E ora dove andare?

Il tuo gruppo di PG ora includerà sicuramente personaggi di 4° livello, quindi se vuoi vivere altre avventure con questo stesso gruppo (e i tuoi giocatori lo vorranno sicuramente), dovresti acquistare il D&D® Expert, che descrive in dettaglio i livelli di esperienza 4-14. Questo dovrebbe certamente far andare avanti i tuoi giocatori per molto tempo!

Se vuoi continuare ad avventurarti nelle terre di Karameikos, dovresti acquisire il modulo ATL 1 *Il Granducato di Karameikos*. Questo eccellente manuale ti offre molte informazioni su tutti gli aspetti della vita e dell'avventura a Karameikos, una terra che, nonostante tutte le loro imprese, i PG sono ancora lontani dall'aver esplorato!

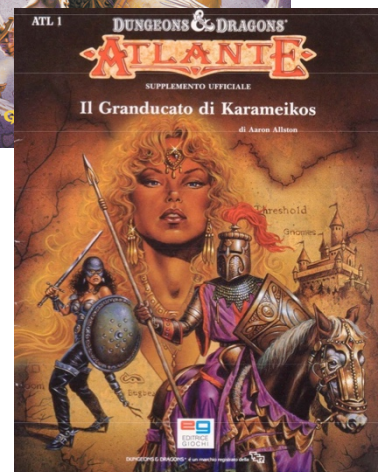
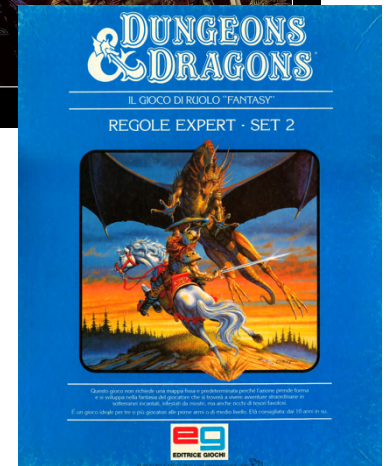
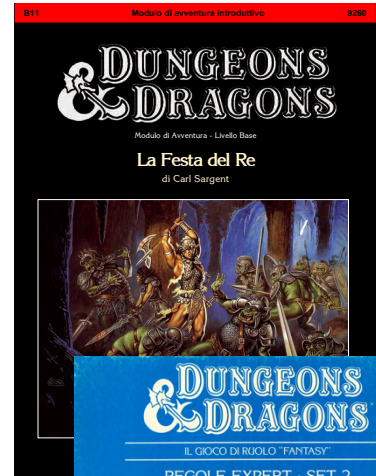
ATL 1 fornisce ulteriori dettagli, fra le molte altre cose, di Lady Arteris (una guerriera di 9° livello) e del barone Patrick Sherlane - un chierico di almeno 14° livello nonché un uomo con molte preoccupazioni politiche...

Per ulteriori avventure, hai diverse opzioni. Puoi scriverne di tue se lo desideri, e viste le nuove amicizie - Aralic, Kaerin, il Barone Sherlane e Lady Arteris - hanno certamente contatti in alto che si fidano di loro e potrebbero indirizzarli verso grandi imprese.

Puoi anche utilizzare le bozze di avventura e le ambientazioni di ATL 1 come fonte di ispirazione per le tue. Inoltre, D&D® Expert descrive brevemente le terre conosciute del mondo del gioco di D&D®. La serie dei moduli Atlante, analoghi a quello che descrive in dettaglio Karameikos, descrive molte terre esotiche. Usando queste guide, i tuoi PG possono esplorare un intero mondo fatto di luoghi avventurosi.

In alternativa, puoi acquistare uno dei moduli della serie X prodotti da TSR e giocare l'avventura al suo interno. Qualunque cosa tu decida di fare, però, i tuoi giocatori cercheranno nuove sfide, mostri più cattivi e tesori più grandi e meravigliosi!

E con un po' di immaginazione, l'avventura può durare per sempre.



## nuovi mostri

### GOLEM DI LEGNO

Classe Armatura:	7
Dadi Vita:	2+2*
Movimento:	36 (12) metri
Attacchi:	1 pugno
THACO:	17
Danni:	1d8
N. mostri:	1
Tiri Salvezza:	G1
Morale:	12
Tipo di Tesoro:	nessuno
Allineamento:	Neutrale
Valore PX:	35

Un golem è un mostro incantato creato da un potente chierico o mago, benché il golem di legno sia il tipo più debole. Il golem di legno è solitamente alto circa 1 m. Di fattezze rozzamente scolpite simili a un uomo, si muove rigidamente (penalità di -1 al tiro di Iniziativa del golem).

I golem sono immuni agli *incantesimi dardo incantato*, *charme* e *sonno*, e anche al più potente incantesimo di *bloccapersona*, al gas e agli attacchi basati sul freddo. Tuttavia, bruciano facilmente, con un malus di -2 ai tiri salvezza contro gli attacchi di fuoco magico e subendo 1 danno extra per ogni dado di danno da fuoco (incluso l'olio incendiato).

### MAGEN, CALDRON

Classe Armatura:	5
Dadi Vita:	4*
Movimento:	36 (12) metri
Attacchi:	1 (vedi sotto)
THACO:	16
Danno:	1d10
N. Mostri:	1-4
Tiri Salvezza:	G4
Morale:	12
Tipo di Tesoro:	V
Allineamento:	Neutrale
Valore PX:	125

I Magen ("Gens Magica" o "Persone Magiche") sono esseri creati da potenti maghi. Hanno forma umana, ma in realtà non sono esseri viventi. Il magen caldron è un esempio di questo tipo di creatura. Il magen caldron ha la bizzarra capacità di allungare i suoi arti (di solito le braccia) fino a 6 metri, e se colpisce la vittima secerne acido che causa 1-10 danni. Questo danno viene subito ogni round finché la vittima non viene liberata, il che di solito si ottiene solo uccidendo il magen.

Il magen caldron non è influenzato dagli incantesimi *charme* e *sonno*, né dal gas. Non ha bisogno di aria, cibo, acqua o sonno. Quando viene distrutto, il suo corpo si dissolve in un'esplosione di fiamme e fumo (che però non provoca danni).

### PUNGOLATORE INTERMITTETE

Classe Armatura:	4
Dadi Vita:	2+1 **
Movimento:	4,5 (1,5)
Volo:	45 (15) m
Attacchi:	1 pungiglione
THACO:	17
Danno:	1 punto ferita
N. mostri:	1-2
Tiri Salvezza:	M7
Morale:	12
Tipo di tesoro:	nessuno
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	45

I pungolatori intermittenti sono guardiani magici creati da Kavorquian per proteggere la sua dimora. Sono piccole sfere di ottone che viaggiano volando e possono passare magicamente attraverso i muri. In combattimento, una piccola punta di ottone sporge dalla sfera e colpisce causando 1 punto di danno. Inietta anche un veleno leggero, potenziato magicamente, che provoca la paralisi per 2-8 turni, o finché non viene lanciato sulla vittima un incantesimo *cura ferite leggere*, a meno che non riesca un Tiro Salvezza contro Paralisi (non Veleno).

I pungolatori intermittenti non hanno lo scopo di uccidere, sebbene possano farlo; non appena un personaggio è stato paralizzato, il pungolatore intermittente attaccherà un altro personaggio. Se i pungolatori intermittenti riescono a paralizzare l'intero gruppo di PG, non attaccheranno ulteriormente.

Quando un pungolatore intermittente appare attraverso un muro, sorprende con un risultato di 1-5 su 1d6 e attaccherà un membro del gruppo scelto a caso. I pungolatori intermittenti non hanno coscienza e sono immuni agli incantesimi *charme* e *sonno*.

*Caro Kavorquian,*

*devo parlarti di un avvenimento inquietante. Di recente un giovane guerriero è entrato nel nostro villaggio, con gravi ferite al di là delle mie capacità di guarigione. Ma non era la sua vita ciò che lo preoccupava; voleva disperatamente dirmi un messaggio, che mi ha pregato di trasmetterti.*

*Delirava della nemesi di Penhaligon – una regina oscura che prometteva messi di morte sulla regione. È una donna folle che sta radunando le forze del Caos nella sua cittadella. “La magia e la follia portano freddo acciaio e sangue”, disse con il suo ultimo respiro.*

*Conosci questa regina? Questa nemesi, queste “messi”, significano qualcosa per te? Quel povero giovane è morto nella convinzione che sarebbe successo.*

*Sempre tuo,*

*Aralic*