

DZ-DR3

Per personaggi di livello 2-4

DUNGEONS & DRAGONS®

Avventura di Livello Base

La Valle delle Viti

Randy Maxwell

traduzione di Diego Zappulli



Una invasione di locuste è un grande fastidio, ma quando le locuste sono lunghe un metro allora i contadini hanno bisogno di un aiuto professionale!
Modulo tradotto dalla rivista Dungeon, numero 23.

LA VALLE DELLE VITI

Avventura OSR D&D compatibile per personaggi di livello 2-4

Di Randy Maxwell, tradotta dalla rivista Dungeon numero 23

"La Valle delle Viti" è un'avventura di D&D per 4-6 personaggi di livello 2-4 (circa 15 livelli totali). L'avventura si svolge nei Soderfjord Jarldoms ed è compatibile con il GAZ7 "The Northern Reaches" Gazetteer. A meno che il DM non disponga di un'ambientazione di campagna consolidata, il suddetto gazetteer è raccomandato per l'uso con questo modulo. Sebbene non sia richiesto per il gioco, le informazioni sul dizionario geografico aggiungono profondità e riempiono molti dettagli minori, consentendo al DM di presentare ai giocatori un mondo più completo, raffinato e vivo di quanto sia altrimenti possibile. Il DM che usa il proprio mondo deve solo posizionare il modulo in qualsiasi area di frontiera vicino a una palude.

Nota del traduttore: gli oggetti e gli incantesimi sono stati volutamente lasciati con la dicitura inglese originale per una più accurata consultazione.



Background dell'Avventura

All'inizio dell'avventura, i PG dovrebbero essere già nei Soderfjord Jarldoms. Potrebbero seguire una mappa del tesoro, attraversare il territorio in cerca di avventura o viaggiare verso una delle città più grandi dei regni settentrionali - Soderfjord, Norrvik o Zeaburg - nella speranza di vendere le proprie spade e i propri servizi al miglior offerente. Qualunque sia la ragione, i PG si trovano nell'area conosciuta come Valli delle Viti (appena ad ovest dell'esagono numerato 16, sopra "FJ" in "Soderfjord" sulla mappa a pagina 18 del GAZ7).

Le Valli delle Viti sono un'area di verdi terreni agricoli ondulati tra la Grande Palude e il fiume Otofjord. Le Valli non sono sotto il controllo di nessuno jarl o jarldom e, per il momento, godono di un'esistenza indipendente. Il raccolto più abbondante e renumerativo coltivato nelle Valli è l'uva. I vigneti delle Valli stanno rapidamente diventando famosi

per la qualità dei loro vini. "Vale Burgundy" e "Vale Sauterne" sono rinomati vini da tavola nei regni di Vestland e Ostland. Hanno anche un'ottima reputazione fino a Rockhome, Ylaruam e Karamaikos.

Un vino secondario prodotto dalle Valli è il famigerato Jarldom 20-20, noto anche come JD 20-20 e di solito indicato semplicemente come "Jolly Dwarf". Questo è un vino economico e molto dolce, fornisce anche una sbornia che può indurre anche il più duro e stoico dei guerrieri a belare e implorare pietà. Nonostante tutti i suoi inconvenienti, il vino è estremamente apprezzato nelle osterie del nord. È proprio perché i vigneti delle Valli stanno diventando famosi per i loro vini che la zona ha cessato di essere vista come semplice regione di frontiera ed è oggi considerata una proprietà di pregio.

Per il Dungeon Master

I contadini delle Valli si rendono conto del valore delle loro coltivazioni e si sono uniti in una confederazione conosciuta come la Lega di Difesa delle Valli. Inoltre, hanno assunto molti mercenari da Whiteheart, una città appena oltre il fiume Otofjord (vedi la mappa delle Valli delle Viti). Pertanto, chiunque desideri trasferirsi e prendere il controllo delle Valli con la forza è pronto a combattere. I contadini delle valli provengono da molti clan e nazioni diverse e non desiderano cercare la protezione di alcun jarl. Preferiscono rimanere indipendenti da qualsiasi jarldom (e da eventuali tasse conseguenti).

Anche con la lega di difesa e con i mercenari, non tutto va bene nelle Valli. Le locuste giganti, creature normalmente sotterranee e di nessuna molestia particolare per i contadini, nelle ultime sei settimane sono fuoriuscite in gran numero dalle caverne a sud. Le locuste affamate hanno assalito le vigne, mangiando uva, foglie e nuove virgulti ancora teneri. Hanno spogliato i vigneti a tal punto che rimangono solo i gambi duri e contorti delle viti. I contadini non hanno idea di cosa abbia causato lo sciame delle locuste giganti. La lega di difesa sta attualmente discutendo la questione e discutendo su cosa fare. Nel frattempo, diversi agricoltori si sono persi d'animo. Con i loro vigneti rovinati per la stagione e nessuna soluzione al problema in vista, hanno abbandonato le loro coltivazioni. Inoltre, come se non bastasse, gli uomini lucertola della Grande Palude hanno attaccato e distrutto diverse coltivazioni.

Rhungold e i Suoi Piani

Quello che i contadini non sanno è che il loro attuale problema con le locuste giganti e gli uomini lucertola fa parte di un complotto ben orchestrato per conquistare le Valli dei Vigneti. Un mago noto come Rhungold

l'Imbroglione (vedi area 5E per i dettagli completi), un tempo membro della Casa Reale della corte di Cnute di Zeaburg nel Regno di Ostland, ha posato gli occhi sulle Valli per un po' di tempo. Rhungold era un consigliere minore del re di Ostland, fornendo consulenza su questioni di ricerca magica. Ha abusato della sua posizione estorcendo denaro ad altri maghi, indipendentemente dal fatto che la loro ricerca fosse utile o meno. Ha anche indotto membri della famiglia reale ad investire ingenti somme in progetti di ricerca magica fraudolenta (una pozione di immortalità, un anello di desideri infiniti, ecc.). Rhungold ha semplicemente preso i soldi e si è divertito. Se gli investitori lo pressavano sull'argomento, diceva loro che si stavano facendo progressi su un particolare oggetto magico, ma che "non si può affrettare la magia". La famiglia reale si stancò della sua infinita serie di tradimenti e inganni; fu quindi cacciato dal regno e gli fu proibito il ritorno. Rhungold ha intenzione di avviare il proprio jarldom, e le Valli delle Viti, con la loro eccellente fonte di guadagno, sembrano un buon punto di partenza.

Ha sentito parlare della Baronia dell'Aquila Nera a Karamaikos e vorrebbe modellare il suo Jarldom allo stesso modo, ma prima deve "vincere" il suo regno. Rhungold è un politico astuto, completamente senza scrupoli nonché un eccellente tattico quando si tratta di manovrare altre persone per soddisfare i suoi scopi. Per la presa delle Valli, ha un semplice piano in tre fasi.

Fase 1: Rhungold intende scacciare il maggior numero possibile di agricoltori dalle Valli usando locuste giganti e uomini lucertola. Lo fa trasformandosi in un drago nero e terrorizzando gli uomini lucertola della Grande Palude affinché eseguano i suoi ordini.

Fase 2: una volta che i contadini sono stati cacciati dalle Valli, Rhungold può rivendicare le terre e renderle proprietà del suo clan.

Fase 3: una volta che ha reclamato le Valli, Rhungold cesserà gli attacchi di locuste giganti e uomini lucertola. Una volta appropriatosi delle Valli, può invogliare nuovi agricoltori a rilevare le coltivazioni abbandonate. Quindi deve solo sedersi e prendere la sua "giusta quota" dei profitti per le tasse e la protezione.

Il Monastero di Thrand

Quando i PG arrivano nelle Valli, la Fase 1 del piano di Rhungold è già in atto. Molte coltivazioni sono state abbandonate o distrutte. Leggi o parafrasa il seguente paragrafo ai giocatori:

Si avvicina la fine della giornata e state cercando un posto dove accamparvi, un posto per mettere un muro tra voi e i pericoli della notte. State proseguendo tranquillamente lungo sentiero attraverso un vigneto verso un posto luogo rassicurante e in apparenza ben riparato. All'improvviso c'è un grande ronzio nell'aria dietro di voi. Vi girate appena in tempo per vedere sei gigantesche locuste atterrare tra le viti e avventarsi sulle piante fra il fogliame e l'uva.

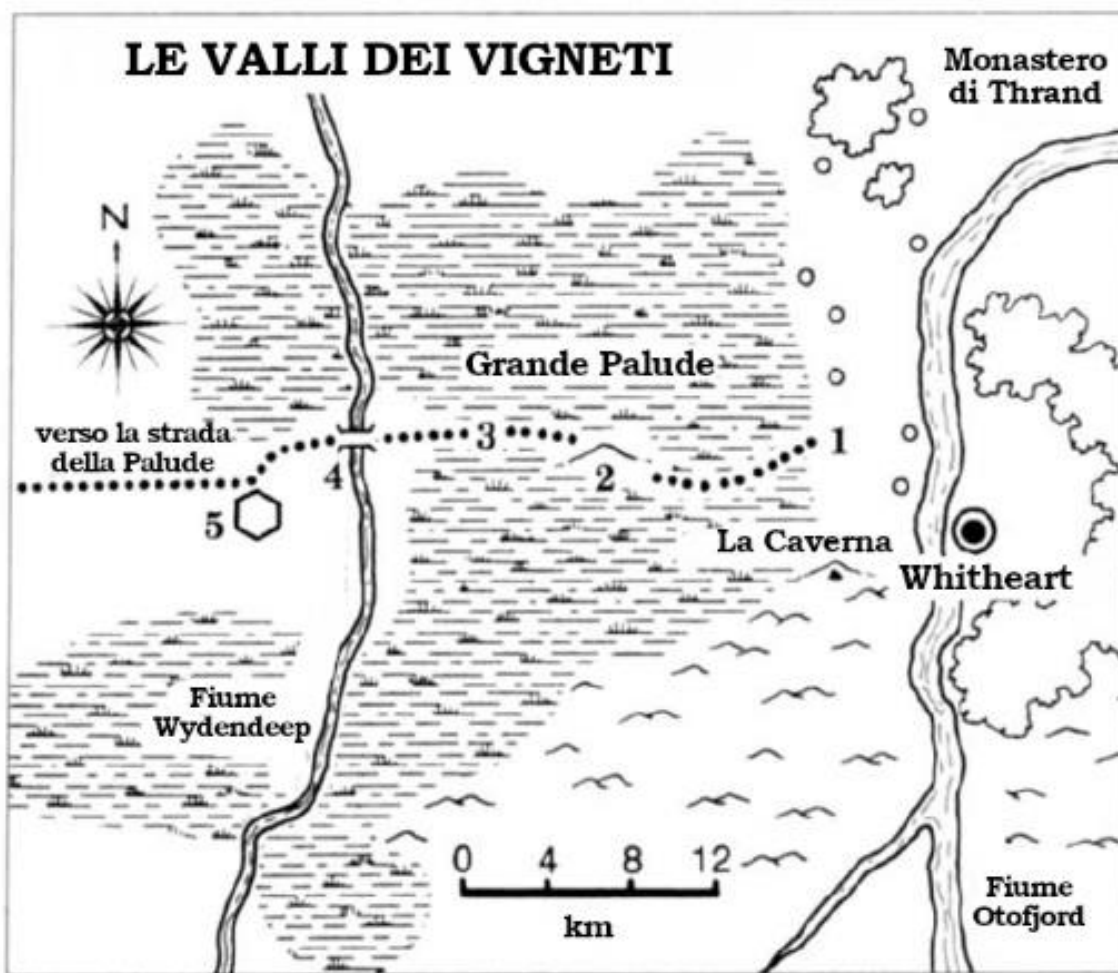
Locuste Giganti (6): AC 4; HD 2**; pf 9 ciascuna; MV 18 (6), volando 60 (20) #AT 1; Dmg 1-2 o 1-4 o speciale; TS F2; ML 8; AL N; BD/33.

Se messe alle strette o attaccate, le locuste giganti mordono infliggendo 1-2 pf di danni. Possono anche sputare una sostanza appiccicosa marrone sporca fino a 3 mt di distanza. Il bersaglio della saliva viene considerato come CA 9 e, se colpito, deve effettuare un tiro salvezza contro veleno o rimane incapacitato a causa della nausea per un turno a causa del terribile odore. Quando le locuste tentano di fuggire, c'è una probabilità del 50% per ogni locusta che si confonda e salti accidentalmente nel gruppo invece di scappare via. In tal caso, il DM dovrebbe scegliere una vittima a caso ed effettuare un tiro per colpire. Se una locusta gigante colpisce un personaggio, la vittima subisce 1-4 pf di danno. Il DM dovrebbe tirare per ogni locusta per vedere quante delle creature atterrano accidentalmente nel gruppo dei personaggi. Se i PG attaccano o tentano di scacciare le locuste giganti, tutte e sei le locuste restano in piedi. Hanno una fame vorace dopo un lungo volo e non vogliono lasciare un'area di cibo abbondante. A causa della loro fame, queste locuste hanno un morale di 8 anziché 5. Se una locusta fallisce un controllo del morale, vola via immediatamente. I PG non saranno in grado di seguire nessuna locusta in fuga a causa della velocità delle creature volanti e delle viti che si frappongono.

Proprio mentre l'ultima locusta viene uccisa o fugge, un gruppo di persone della vicina fattoria si avvicina di corsa. Salutano i PG e li ringraziano di cuore per aver ucciso o scacciato le locuste. I PG sono invitati a mangiare e passare la notte al posto. Se i personaggi si limitassero a guardare mentre le locuste devastano i raccolti, le persone - gli accoliti, come descritto più avanti - sono sconvolti per la perdita ma non rimproverano i PG per la loro inattività. Tuttavia, ai PG verranno addebitati 15 mo ciascuno per vitto e alloggio, e saranno trattati con freddezza al momento. Sebbene questa particolare fattoria sia conosciuta localmente come Fattoria di Thrand, in realtà è un monastero fondato da e per i chierici di Frey e Freyja. Il vero nome del monastero è il Pacifico Chiostro dei Fratelli e delle Sorelle di Frey e Freyja. Naturalmente, nessuno lo chiama mai in questo modo. Il luogo prende il nome dall'anziano responsabile del monastero, Thrand di Vestland. Il monastero non è un luogo di ingresso religioso, ma un luogo in cui vengono inviati nuovi accoliti a contemplare la loro scelta di vocazione religiosa. Se, dopo un anno di duro lavoro nelle vigne, hanno ancora intenzione di unirsi al clero, vengono mandati in vari templi e monasteri in tutto il nord per una seria istruzione nella loro fede. Tuttavia, se in qualsiasi momento durante quell'anno scoprono che la loro fede non è all'altezza del compito, possono lasciare il clero senza penalità o disonore. Al momento, il monastero contiene solo Thrand e 14 accoliti.

Thrand di Vestland: AC 4; C6; pf 22; MV 36 (12); #AT 1; Dmg arma; Save C6; ML 9; AL L; I 15. W 17; cotta di maglia, scudo, martello da guerra, fionda, medallion of ESP; incantesimi: cure light wounds, purify food and water, bless, speak with animals, continual light.

Thrand è un uomo gentile, intelligente e istruito devoto ai suoi Immortali e ai suoi accoliti. Può fornire ai PG informazioni sui signorotti locali, faide, geografia, storia e pettegolezzi in generale. Può anche parlare loro molto dei regni di Vestland e Ostland e di Soderfjord. Conosce i nomi della maggior parte dei nobili, dei signorotti e



dell'aristocrazia dei tre regni, inclusa la Corte di Cnute. Thrand ha ricevuto la sua formazione come chierico a Norrvik, la capitale del Vestland. Mentre era in quella città, ricevette molte lezioni di storia, politica e religione presso il centro di studi che si trovava lì.

Accoliti (14): AC 6; Cl; pf 4 each; MV 36 (12); #AT 1; Dmg arma; Save Cl; ML 8; AL L; cotta di cuoio, scudo, mazza.

Gli accoliti sono equamente divisi tra maschi e femmine. Sono completamente fedeli a Thrand. Se i PG hanno bisogno di uomini d'arme, portatori, guardie o messaggeri, dovranno cercarli altrove. In nessuna circostanza Thrand permetterà agli accoliti di avventurarsi con il gruppo PG. In tutti i casi, gli accoliti sanno molto meno di Thrand su quello che sta succedendo nelle Valli. Se gli avventurieri fanno loro domande su qualcosa, gli accoliti non hanno le informazioni richieste o indirizzano i PG a Thrand. Quando i PG sono stati scortati all'interno, incontrano Thrand nella grande sala comune del monastero. Leggi o parafrasa quanto segue ai giocatori:

Il leader di queste persone, un gentile chierico di nome Thrand, vi saluta in una grande e calda stanza illuminata da un falò ardente. "Siete i benvenuti per rimanere quanto desiderate. Al momento abbiamo bisogno di forti braccia e schiene. Gli accoliti mi dicono che avete visto le locuste giganti. Beh, la loro presenza è davvero molto strana! Le locuste giganti di solito rimangono dentro le loro caverne e non si avventurano se non per un grande bisogno. Per loro lasciare le caverne sulle colline a sud è stranamente insolito, dico. E poi.. che dire delle locuste che mangiano i

vigneti e gli uomini lucertola che attaccano dalla Grande Palude: scommetto che un terzo o addirittura la metà delle coltivazioni sono state abbandonate o bruciate.

"Abbiamo assoldato diversi uomini d'armi per proteggere le fattorie e i campi, ma non possono essere ovunque e ne abbiamo bisogno qui nelle vallate. Se li mandiamo in giro per le colline del sud in cerca di locuste e guai, molti insediamenti rimarrebbero non protetti, e solo Freja sa cosa succederebbe allora. Noi, cioè io e gli altri agricoltori - abbiamo preso il nome di Lega di Difesa delle Valli - abbiamo messo un po' di oro in una pentola come ricompensa per chiunque sia in grado di dare un'occhiata alle grotte e dirci cosa ha risvegliato le locuste."

Se i PG chiedono maggiori informazioni sugli uomini lucertola, Thrand può dire loro solo che le creature hanno attaccato di recente, attaccando con più ferocia e frequenza del solito. Se i PG accettano l'offerta di Thrand di andare a dare un'occhiata alle caverne, fornisce loro una mappa (il DM dovrebbe dare ai giocatori una copia della mappa delle Valli con i numeri degli incontri cancellati). Il DM può usare la collina indicata per l'ubicazione della grotta delle locuste, oppure può usare una qualsiasi delle colline vicine a sud. I "pochi pezzi di rame" menzionati da Thrand risultano essere 200 mo in monete assortite, principalmente pezzi di rame e argento. Quando i PG stanno viaggiando attraverso le Valli, il DM dovrebbe fare dei check per incontri casuali due volte al giorno a causa degli uomini lucertola predoni. Un tiro di 1 con 1d6 indica un incontro; il DM dovrebbe scegliere tra gli

Incontri Casuali delle Valli o tirare 1d8 per un incontro casuale.

La Caverna

La grotta è grande e vagamente rettangolare, larga circa 150 mt per 300 di lunghezza. Il suo ingresso è sul lato nord della collina. Entrando, i PG notano immediatamente che l'aria è molto calda e umida, fortemente intrisa dall'odore del legno che brucia. Vari funghi, muschi e licheni crescono sulle pareti e sul soffitto, ma il pavimento è nudo tranne che per diversi cumuli sabbiosi. L'atmosfera generale della grotta è di degrado soffocante, umido e lugubre.

A. Funghi Strillanti. A questo punto, una lunga fila di funghi giganti si estende in un ampio arco attraverso la caverna, ciascuno a circa 8 mt dal successivo. Questi non sono funghi normali, ma sono funghi strillanti che reagiscono alla luce e al movimento. Se i PG li hanno fatti esplodere, le loro urla laceranti spaventano 10 locuste giganti (9 pf ciascuna; statistiche complete di seguito), le ultime rimaste nella caverna.

Funghi Strillanti (20): AC 7; HD 3; pf 12 ciascuno; MV 3 (1); #AT nessuno; Dmg no; Save F2; ML 12; AL N; BD/37.

Il frastuono degli strilli e il rumore delle locuste giganti che corrono qua e là attirano l'attenzione di tre ragni granchio giganti che vivono sul tetto della grotta. Queste creature arrivano in 2-12 round e attaccano immediatamente.

Ragni Granchio Giganti (3): AC 7; HD 2; pf 14, 8 (x 2); MV 36 (12), niente ragnatale; #AT 1 morso; Dmg 1-8 + veleno; Save F1; ML 7; AL N; BD/38.

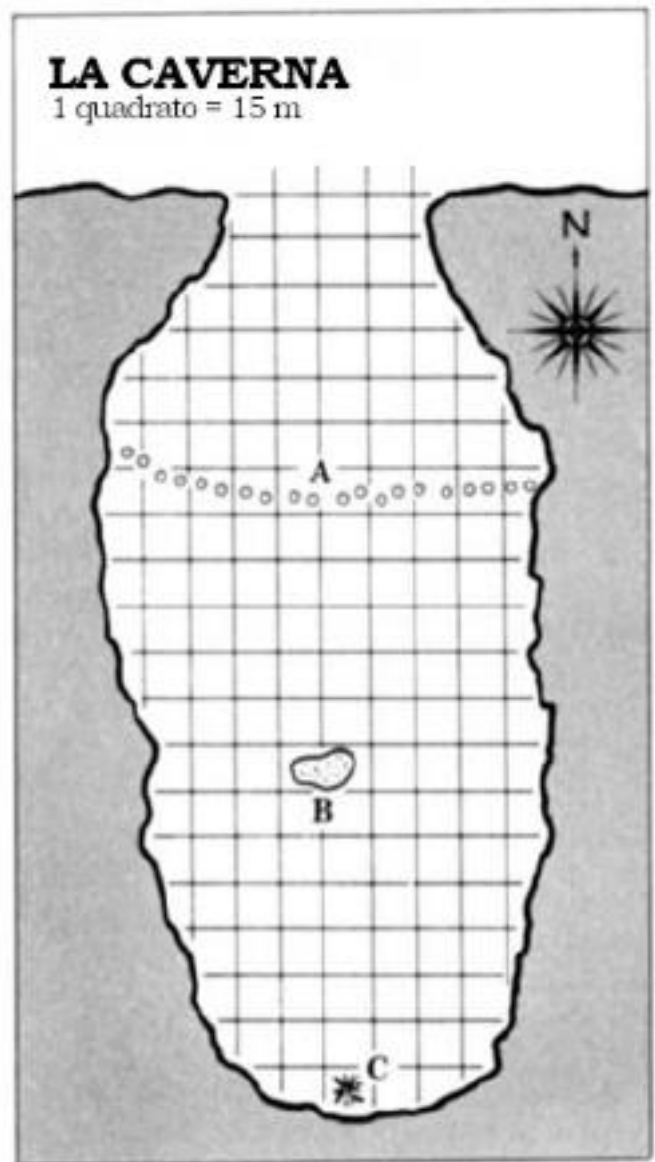
Le vittime morse da un ragno granchio devono effettuare un TS contro veleno a +2 o morire in 1-4 turni. I ragni granchio hanno una capacità camaleontica di mimetizzarsi con l'ambiente circostante e sorprendere con un risultato di 1-4 su 1d6. Queste orribili creature si nutrono delle locuste giganti. Sono sempre affamati, aggressivi e più che disposti a variare la loro dieta aggiungendo occasionalmente un secondo piatto a base di avventuriero. I funghi urlatori devono essere superati sia entrando che uscendo dalla caverna. Quindi, i PG possono evitare i funghi giganti quando entrano per la prima volta nella caverna, solo per farli allarmare con la loro uscita. I PG dovrebbero ricevere punti esperienza solo per quei funghi strillanti che stanno effettivamente causando problemi. Se i PG gli danno la caccia inutilmente e distruggono ogni fungo nella caverna, non ricevono punti per tali azioni.

B. Piscina. Questa torbida pozza d'acqua ha un diametro di circa 15 mt e una profondità di 1.5-2 mt. C'è un piccolo isolotto di roccia di 3x5 mt al centro di essa. La piscina è occupata da una Rana Gigante che attacca chiunque stia in piedi sulla riva o entri in acqua.

Rana Gigante: AC 7; HD 2 +2; pf 12; MV 27 (9); #AT 1 morso; Dmg 2-5; Save F1; ML 6; AL N; ER/56.

A meno che i PG non abbiano già distrutto i ragni granchio nell'area A, gli schizzi e il rumore causati dalla lotta contro il rospo gigante attireranno l'attenzione dei ragni. Arrivano

e attaccano in 2-12 round. Chiunque si trovi sulla riva della piscina con una torcia o una fonte di luce migliore è in grado di vedere che ci sono detriti e rifiuti sparsi sulla minuscola isola. I PG non sono in grado di dire esattamente cosa sia la spazzatura finché non attraversano l'acqua torbida per esaminarla. Qualsiasi PG che esamini i rifiuti si rende immediatamente conto che parte dei resti sono quelli di una locusta gigante e ha una probabilità cumulativa del 20% per round di ricerca di scoprire che parte dei resti sono quelli di un uomo lucertola (una parte del piede, coda, cranio, etc.).



C. Ceneri. Nella parte posteriore della grotta ci sono i resti di un enorme falò. I PG possono vedere un grande mucchio di ceneri e diversi rami e tronchi mezzo bruciati. Ovviamente sono i resti di un grande falò, il cui fumo ha spinto le gigantesche locuste fuori dalla loro grotta. Il falò è stato costruito su un'ampia area sabbiosa del pavimento. I PG che esaminano l'area sabbiosa alla ricerca di tracce trovano le impronte degli uomini lucertola in abbondanza. Una volta trovate queste tracce, i PG dovrebbero cominciare a chiedersi perché gli uomini lucertola stiano usando le locuste giganti per attaccare i vigneti. Se i PG tornano al monastero di Thrand con queste informazioni, Thrand paga loro la taglia di 200 mo e chiede al gruppo di restare ancora per qualche giorno mentre discute della

situazione con la Lega della Difesa. Se i PG non sono riusciti ad arrivare abbastanza lontano nella caverna per scoprire le tracce degli uomini lucertola, potrebbero riprovare. Né Thrand né i suoi accoliti aiuteranno i PG, poiché devono difendere le proprie posizioni.

Nella Grande Palude

Thrand convoca una riunione della Lega della Difesa per la sera successiva. Sia Thrand che i pg possono riferire delle loro scoperte fatte alla grotta durante questo incontro. I membri della Lega della Difesa concordano sul fatto che esiste una connessione tra gli uomini lucertola e le locuste giganti, ma nessuno ha un'opinione su quale potrebbe essere la connessione. Thrand (o i PG, se ci pensano) sottolinea che gli uomini lucertola non sono abbastanza intelligenti da pensare di usare deliberatamente le locuste giganti per attaccare le fattorie. Questo apre la possibilità che qualche intelligenza più sinistra sia dietro gli attacchi di locuste e lucertole giganti. La Lega della Difesa vorrebbe concludere in fretta e vuole risolvere la situazione da sola. In nessun caso i contadini vogliono richiedere l'aiuto di uno degli jarl locali per ricevere protezione. Sono ben consapevoli che un vecchio motto del Nord dice: "Gli Jarl sono pronti a inviare i loro uomini, ma lenti a riportarli indietro". Il vecchio detto si riferisce al fatto che una volta che uno jarl ha usato i suoi uomini per proteggere un'area, di solito considera quell'area annessa e parte del suo jarldom. La lega, quindi, offre una ricompensa di 1.000 mo per la distruzione degli uomini lucertola e altri 500 mo per informazioni su chi o cosa ci sia dietro gli attacchi.



Se i PG si offrono di cercare gli uomini lucertola, Thrand e gli altri membri della Lega di Difesa consigliano loro di non avventurarsi nella palude in cerca di guai. Il chierico dice ai PG di prendere la vecchia strada abbandonata che un tempo collegava Whiteheart con Marsh Road a ovest. Dice che nessuno conosce le condizioni attuali del ponte (area 4) e del rifugio (area 5) segnati sulla mappa. I PG dovranno scoprire da soli se queste strutture sono ancora in piedi. Il chierico lascia i PG con il confortante pensiero che la strada direttrice e il rifugio sono stati abbandonati perché si sono rivelati troppo costosi e inutili da mantenere.

1. Lo sperone della Marsh Road. Tutti sanno dove inizia lo sperone, perché è quasi impossibile non vederlo. La strada entrante è contrassegnata da due alte colonne solitarie. Non portano segni o incisioni; sono semplici pilastri sbazzati che si inclinano l'uno verso l'altro e sono ricoperti di licheni. Questo vecchio sentiero era un tentativo di costruire una strada laterale da Marsh Road a Whiteheart. Si dirige verso ovest nella palude fino a quando non si unisce alla Marsh Road. La strada si rivelò troppo costosa da difendere e mantenere e alla fine fu abbandonata. I PG scopriranno e perderanno questo sentiero più e più volte mentre scompare nell'acquitrino e nelle paludi, per poi riapparire sul terreno più lontano. Se il DM desidera giocare questo, date una probabilità del 50% per ogni esagono di otto miglia percorse che la strada venga persa, con un altro 50% di possibilità di ritrovarla ogni ora successiva.

2. La Piccola Collina. Questa collina è l'unica vera terra asciutta lungo il percorso della vecchia strada. Sulla sua sommità c'è un piccolo cerchio di alberi ed è un punto di riferimento facile da individuare da coloro che tentano di utilizzare la vecchia strada. L'esame della zona collinare rivela vecchi mucchietti di carbone di falò morti da tempo, pezzi e brandelli di cuoio marcio, frammenti di vecchie corde e altri rifiuti che indicano uno o due campeggi molto vecchi. La collina non è altro che un piacevole punto asciutto circondato dall'umidissima palude. L'area intorno alla collina è il terreno di caccia di due sanguisughe giganti che saranno attratte sulla collina dal rumore del gruppo e dalle vibrazioni del terreno causate quando i personaggi si muovono. Le sanguisughe non attaccheranno finché il gruppo rimarrà sull'asciutto della collina. Se un PG tenta di lasciare la collina e rientrare nella palude, le sanguisughe giganti attaccano immediatamente.

Sanguisughe Giganti (2): AC 7; HD 6; pf 26, 21; MV 27 (9); #AT 1 morso; Dmg 1-6; Save F3; ML 10; AL N; ER/52.

Una volta che una sanguisuga colpisce, si attacca alla sua vittima e continua a succhiare sangue, infliggendo 1-6 PF di danni per round. Le sanguisughe non sono particolarmente esigenti riguardo ai loro pasti e i cavalli, i muli o altri animali da branco a sangue caldo del gruppo hanno la stessa probabilità di essere attaccati come i PG.

3. Campo degli Uomini Lucertola. Questa sezione della strada passa attraverso fitte e alte canne. Queste grandi canne crescono densamente lungo ogni lato di ciò che resta della strada. Le erbacce bloccano la vista di ciò che c'è oltre: un campo di 16 uomini lucertola appena fuori dal lato nord della strada. Chiunque tenti di passare lungo la strada o vicino al campo cade vittima di un'imboscata di questi uomini lucertola. Se i PG dichiarano di essere pronti per un'imboscata o sono attenti alla possibilità di un'imboscata in quest'area, vengono sorpresi dagli uomini lucertola solo con 1 su 1d6. Se i PG non fanno tali preparativi, sono sorpresi con 1-3 su 1d6.

Uomini Lucertola (16): AC 5; HD 2 + 1; pf 10 ciascuno; MV 18 (6), nuotando 36 (12); #AT 1 arma; Dmg arma +1; Save F2; ML 12; AL N; BD/33; clave grandi, giavellotti, lance.

Gli uomini lucertola usano un semplice metodo di attacco con metà del loro numero che si precipita direttamente verso il gruppo mentre l'altra metà si avvicina per bloccare la ritirata. Se i PG scappano, non c'è posto dove andare se

non più in profondità nella palude. Se i PG vengono sconfitti e qualcuno viene catturato vivo, vengono portati all'accampamento degli uomini lucertola per essere gli "ospiti d'onore" in un orribile banchetto.

Se i PG sconfiggono gli uomini lucertola e trovano l'accampamento delle creature fra le alte canne, trovano la prova che almeno uno di questi banchetti si è svolto di recente. Nell'accampamento ci sono molte ossa ben rosicchiate di ovvia origine umanoide. Ai margini del campo c'è un mucchio di spazzatura degli uomini lucertola. Questa spazzatura include vecchi gusci di tartaruga, teste di serpente, lische di pesce, becchi di uccelli, etc., Tutte cose che persino gli uomini lucertola trovano immangiabili. Mescolati con questa spazzatura ci sono gli effetti personali, i vestiti e gli stivali delle vittime. Cercando fra i rifiuti degli uomini lucertola, i PG possono trovare un'armatura di cuoio + 1; un fodero ingioiellato per un pugnale (del valore di 25 mo); una borsa di cuoio contenente 15 mo in pezzi assortiti di rame, argento ed electrum; e una spilla d'argento (del valore di 40 mo). Il fodero ingioiellato e la spilla d'argento sono così incrostati di sporcizia che i PG dovranno pulirli prima di scoprire il loro valore.

4. Ponte dell'Uomo Morto. Questo vecchio ponte di legno è costruito con tronchi e assi grezzi. Il tempo e la natura non sono stati gentili con la struttura; ha un aspetto consumato dalle intemperie ma è ancora molto robusto. Il ponte attraversa il Wydendeeep, un flusso rapido e profondo che scorre attraverso la Grande Palude. Non c'è guado per molti chilometri a monte o a valle. Il ponte è bloccato a ciascuna estremità da un grande carro ed è sorvegliato da 12 zombi. Negli ultimi giorni della strada, prima che fosse completamente abbandonato, i briganti presero il controllo del ponte. Questi briganti attaccavano i viaggiatori usando il ponte, esigendo un pedaggio o rimanendo in disparte, a seconda dell'aspetto e del numero di guerrieri presenti. Gli zombi sono i resti di quella banda di briganti. Un mago tra i briganti ha creato gli zombie dai compagni caduti e dalle vittime per aiutare nella difesa del ponte. Il mago e gli altri briganti vivi furono alla fine sopraffatti e catturati dagli uomini lucertola della Grande Palude. Gli uomini lucertola, preferendo solo prigionieri vivi per i loro banchetti, hanno lasciato gli zombie dov'erano e non si sono mai preoccupati di loro. Gli zombie sono ancora lì, seguendo i loro ultimi ordini di difendere il ponte. Se i PG tentano di cercare o spostare i carri che bloccano il ponte o tentano di attraversare il ponte in qualsiasi modo, gli zombie attaccano immediatamente.

Zombie (12): AC 8; HD 2; pf 9 ciasc.; MV 27 (9); #AT 1 artigli o arma; Dmg 1-8 o da arma; Save F1; ML 12; AL C; BD/39.

La ricerca dei carri rivela che una volta contenevano una sorta di prodotto alimentare (forse farina o farina di mais) in quattro grandi botti per ciascun carro. Qualunque cosa fosse, da tempo si è trasformata in un putrido letame verde-nero. Inoltre, i PG possono trovare sparse nei vagoni sei frecce con la punta d'argento, un tubo di pergamena di legno riccamente intagliato (vuoto, del valore di 10 mo) e un tubo di pergamena di cuoio lavorato (del valore di 15 mo) contenente un rotolo con un incantesimo di *hold portal*. Questo bottino è tutto ciò che resta dopo la veloce battaglia dei briganti con gli uomini lucertola. Il tempo e

l'usura hanno consumato del tutto i carri. Sono privi di valore, essendo deformati e traballanti per i loro lunghi giorni e notti all'aperto.

5. Le Vecchie Baracche. Questi vecchi edifici sono il residuo di un complesso ben fortificato con una forte palizzata di legno. Dopo che questo insediamento è stato abbandonato e incustodito per anni, l'intero lato nord della palizzata, compreso il cancello e la torre del cancello, è crollato nella palude. Gli edifici del complesso sono stati saccheggiati più volte da vari abitanti delle paludi. Rhungold l'Imbroglione si è recentemente stabilito qui e usa il complesso come sua base.

5A. Capanna degli Attrezzi. Questo edificio era il capanno degli attrezzi per il rifugio: ci sono diversi scaffali vuoti sulla parete sud, e le altre pareti e persino il retro della porta hanno pioli e ganci per appendere attrezzi e utensili. Al centro della stanza c'è un mucchio di spazzatura e rifiuti. Questo mucchio di spazzatura contiene detriti e pezzi di metallo; maniglie di rastrelli rotte, zappe e altri strumenti; tavole deformate o rotte e pezzi marci di corda. Nasconde anche un nido di millepiedi giganti. Se i PG attaccano i centipedi giganti, il rumore attira l'attenzione degli uomini lucertola nell'area 5B. Se i PG non hanno precedentemente incontrato questi uomini lucertola, le creature arrivano in 2d6 round per indagare.

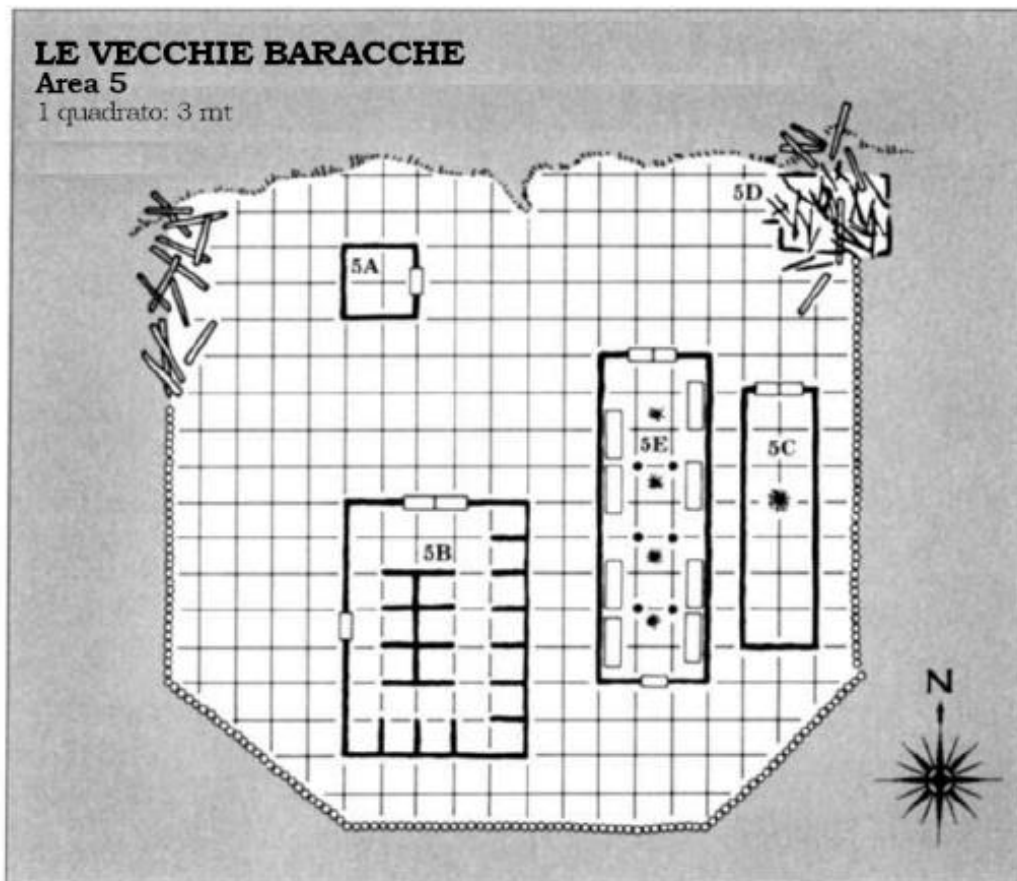
Centipedi Giganti (11): AC 9; HD 1/2; pf 2 ciascuno; MV 18 (6); #AT 1 morso; Dmg veleno; Save NM; ML 7; AL N; BD/28. Chiunque venga morso da uno dei centipedi deve effettuare un tiro salvezza contro veleno o diventa violentemente ammalato per 10 giorni.

5B. Fienile. Questo grande edificio era utilizzato per stalle dei cavalli e altri animali da tiro e per immagazzinare fieno e foraggio. Gli uomini lucertola che servono Rhungold si sono trasferiti nell'edificio e ne hanno fatto la loro casa. Le stalle dei cavalli fungono da zona notte separata per gli uomini lucertola. Se i PG entrano nel granaio, vengono attaccati immediatamente da 10 uomini lucertola (pf 10 ciascuno, vedi statistiche area 3) e dal loro sciamano. Se i PG sconfiggono gli uomini lucertola e perquisiscono il granaio, possono trovare un deposito di 20 lance e 10 mazze, che possono vendere a prezzi standard al loro ritorno nella valle.

Sciamano Uomo Lucertola: AC 5; C4; pf 16; MV 18 (6), nuotando 36 (12); #AT 1; Dmg arma +1; Save C4; ML 12; AL N; BD/33, MD/21; clava, lancia; incantesimi: cause light wounds, darkness, hold person.

L'uomo lucertola sciamano deve essere considerato come qualunque altro chierico di 4° livello. Per più informazioni sugli usufruttori di magia non umani vedi il Manuale del Master, pagine 21-22.

5C. Piccola casa. Questo è un edificio spoglio e vuoto. Eventuali panche per dormire che erano nell'edificio sono state rimosse, e tutto ciò che resta a denotare che questo era un alloggio per dormire è un grande focolare. Se i PG esaminano attentamente il focolare, potrebbero notare che c'è una quantità insolita di sporcizia mescolata alle ceneri. Se scavano tra le ceneri non trovano nulla, ma se scavano in quanto rimane del focolare, trovano una cassa sepolta nella terra sotto la cenere. Rhungold tiene il suo tesoro conservato in questo forziere, che è bloccato e



intrappolato con un ago velenoso. Il veleno dell'ago non è mortale, poiché Rhungold vuole interrogare qualsiasi persona che manometta il suo tesoro prima di ucciderlo. Il veleno paralizza semplicemente la vittima per 1-6 ore; un tiro salvezza contro il veleno riduce il suo effetto a 1-6 turni. Il tesoro nel forziere è di 300 mo in varie monete (per lo più pezzi d'argento); un anello con rubino (del valore di 50 mo); tre gemme (del valore di 50 mo, 25 mo e 10 mo); una *potion of treasure finding*; e cinque dardi+1. Seppellito sotto le monete nella cassa c'è un contenitore tubolare di scorrimento osseo intarsiato d'argento (del valore di 100 mo). Il tubo contiene una pergamena di *protection from elementals*.

5D. Edificio crollato. Quando la palizzata è caduta, sembra che abbia portato con sé questo edificio. Qui non è rimasto altro che un mucchio di legname sparso che non nasconde nulla di interessante. Quattro Mosche Rapinatrici hanno fatto di questo mucchio di spazzatura la loro casa e attaccano chiunque la disturbi. Il rumore di ogni battaglia con le Mosche Rapinatrici attira l'attenzione degli uomini lucertola nell'area 5B, se non sono già stati incontrati dai PG. Arrivano per indagare in 2d6 round.

Mosche Rapinatrici (4): AC 6, HD 2, pf 9 ciascuno; MV 27 (9), volando 60 (20); #AT 1 morso; Dmg 1-8; Save FI; ML 8; AL N; BD/36.

5E. Casa principale. Questo edificio era la sala principale del complesso. Ci sono varie panchine lungo le pareti occidentali e orientali e il pavimento è pavimentato con grandi lastre di pietra. Il libro degli incantesimi di Rhungold si trova sotto la più meridionale delle panchine orientali. Ha costruito un piccolo ripostiglio nascosto sotto una lastra di pietra rotta e vi ha messo il suo libro degli incantesimi. Ogni

PG che cerca nella casa principale ha una possibilità su 6 di notare che la lastra di pietra è leggermente storta. Oltre agli incantesimi che Rhungold ha memorizzato, il libro contiene i seguenti incantesimi: *read magic*, *ventriloquism*, *web*, *infravision*.

Al centro della stanza ci sono quattro piccoli focolai per cucinare e riscaldare. Questi sono affiancati da sei grandi pilastri in legno. Rhungold ha fatto dell'intero edificio i suoi alloggi privati. Dorme sulle panchine orientali e ha accumulato coperte e vestiti sulle panchine occidentali insieme a una scorta di cibo, utensili da cucina, acqua e vari altri. Una grande quantità di legno, per lo più vecchio legname recuperato dagli altri edifici del complesso, è accatastata sotto le panchine occidentali.

Rhungold l'Imbroglione: AC 7; MU7; pf 19; MV 36 (12); #AT 1; Dmg incantesimo o arma; Save MU7; ML 9; AL C; Int16; Ch16; ring of protection +2, pugnale +1, *potion of invisibility*. Incantesimi: *magic missile*, *shield*, *sleep*, *invisibility*, *wizard lock*, *hold person*, *lightning bolt*, *polymorph self*.

Il tradimento e l'inganno di Rhungold lo fecero esiliare dalla corte di Cnute a Zeaburg. Il Regno di Ostland non ha taglie sulla testa di Rhungold; i nobili lo vogliono semplicemente fuori dall'Ostland. Quello che fa al di fuori di quel regno non interessa loro. Se i PG catturano Rhungold e tentano di riportarlo ad Ostland, verrà detto loro di riportarlo dove l'hanno trovato, perché non è il benvenuto e nemmeno i PG lo sono fintanto che lo accompagnano.

I doppi rapporti di Rhungold (vedi "Rhungold ei suoi piani") non sono basati sull'avidità, ma piuttosto sulla pura gioia che trae dall'inganno e dal raggirare delle persone. Gli piace particolarmente creare una grande quantità di disagio

emotivo. Tuttavia, il suo alto carisma spesso porta le persone a concedergli il beneficio del dubbio; finora nessuno gli ha dato una bella svegliata. Nel tentativo di completare il primo passo del suo piano, Rhungold ha usato un incantesimo di auto polimorfismo per trasformarsi in un drago nero. In questa forma ha affrontato una tribù di uomini lucertola nella Grande Palude, ha ucciso alcuni loro guerrieri e ha rivendicato il dominio sulla tribù. Gli uomini lucertola servono Rhungold per paura, credendo che sia un vero drago.

Rhungold (nella forma di drago nero): AC 7; HD as MU7; pf 19; MV 36(12), volando 72 (24); #AT 3; Dmg 2-5/2-5/2-20; Save MU7; ML 9; AL C.



Rhungold non è in grado di lanciare alcun incantesimo mentre è in una forma polimorfa. Gli uomini lucertola non hanno mai visto Rhungold in qualcosa di diverso dalla forma del drago; è sempre polimorfato mentre è nella casa principale e fuori dalla vista degli uomini lucertola. Può uscire ed entrare nella casa principale in forma di drago di dimensioni medie attraverso le grandi doppie porte all'estremità settentrionale dell'edificio. In nessuna circostanza Rhungold aiuterà gli uomini lucertola a combattere i PG. La strategia di Rhungold è quella di rimanere nascosto nella casa principale fino a quando una parte o l'altra non vince la battaglia. Se vincono gli uomini lucertola, non ha nulla di cui preoccuparsi. Se i PG vincono, Rhungold userà il suo incantesimo di invisibilità o pozione di invisibilità per sfuggire agli avventurieri il più a lungo possibile. Se i PG non scoprono il libro degli incantesimi di Rhungold o il tesoro sepolto nella piccola casa (area 5C), non si mostrerà affatto. Se i PG distruggono gli uomini lucertola ma non sono in grado di trovare Rhungold, inizia ad attaccare le Valli in forma di drago. Gli uomini lucertola non sono le creature più brillanti del mondo e tendono a

prendere le cose per come appaiono. Anche gli avventurieri inesperti sanno che il drago ha un'arma a soffio. Dato che Rhungold non ne guadagna una quando si polimorfa, i PG dovrebbero rendersi conto che c'è qualcosa di strano nel drago. Se i PG scoprono e prendono il libro degli incantesimi, il tesoro o entrambi, Rhungold li attacca dalla migliore copertura possibile, probabilmente dietro l'angolo di uno degli edifici (-1 ai tiri per colpire dei PG) ma entro il raggio degli incantesimi. Lancia velocemente missili magici e fulmini ai PG più vicini, poi si trasforma immediatamente in un drago nero e attacca in quella forma.

Quando Rhungold è in forma di drago nero, i PG in combattimento con lui non dovrebbero tentare di sottometterlo o colpire per sottomettere. Poiché Rhungold non è un vero drago, non può essere sottomesso: i PG semplicemente sprecano il loro tempo e non fanno danni a Rhungold. Se i PG riescono a ridurlo a 8 pf o meno, si arrenderà. Se Rhungold si arrende o viene catturato, non dice ai PG nulla sui suoi piani. Afferma di essere un semplice brigante che usa gli uomini lucertola come suoi scagnozzi. I PG o la Lega della Difesa possono scoprire la verità tramite ESP o un incantesimo di charme. Rhungold tenderà di combattere in forma di drago finché non recupera il suo tesoro, il libro degli incantesimi. Una volta recuperata la sua proprietà, vola via immediatamente. Se Rhungold scappa, non tornerà. Il DM ha la possibilità di usarlo di nuovo in qualche futura avventura. In tal caso, si ricorda dei PG e certamente nutre rancore contro di loro.

Incontri Casuali nelle Valli

Anche se non ci sono tesori da guadagnare nei seguenti incontri, i PG possono spogliare i prigionieri o gli uomini lucertola caduti delle loro armi e venderle a prezzi standard (vedi le regole contenute nel set *D&D Expert*). Inoltre, ogni uomo lucertola ha oggetti personali, monete o gioielli del valore di circa 5 mo (bracciali in rame, bracciali in pelle lavorata decorativa, catenelle d'argento al collo, etc.).

Quando vengono incontrati esponenti della Lega di Difesa, degli uomini lucertola o dei Mercenari di Whiteheart, usa le seguenti statistiche e dettagli:

Lega di Difesa delle Valli

La lega di difesa è composta da agricoltori mal addestrati e scarsamente armati. Non ha leader e tutte le decisioni vengono prese da un comitato dei proprietari. Ogni proprietario o il suo emissario può esprimere la sua opinione o esprimere un voto su qualsiasi cosa sottoposta al comitato. La lega di difesa non è una macchina militare ben organizzata ma è in grado di schierare piccole bande di guerrieri dalle stalle e dalle fattorie delle Valli.

Guerriero elite della Lega: AC 6; F1; pf 5 ognuno; MV 36 (12); #AT 1 arma; Dmg dall'arma; Save F1; ML 7; AL L; cotta di cuoio, scudo, spada corta, ascia a 1 mano.

Guerriero tipico della Lega: AC 8; uomo comune; pf 3 ciascuno; MV 36 (12); #AT 1 arma; Dmg dall'arma; Save NM; ML 7; AL L; scudo, pugnale, clava.

Uomini Lucertola

I combattenti degli uomini lucertola sono semplici guerrieri tribali e sciamani. Non hanno idea di cosa stia combinando Rhungold; stanno semplicemente facendo come gli viene detto. I combattenti degli uomini lucertola non apprezzano molto la strategia e le tattiche, preferendo cariche a capofitto nei ranghi del nemico. In battaglia, adottano un atteggiamento "ogni uomo (lucertola) per sé stesso".

Uomo Lucertola sciamano: AC 5; C2; pf 12; MV 18 (6) nuotando 36 (12); #AT incantesimi o arma; Dmg arma +1 o incantesimi; Save C2; ML 12; AL N; BD/33, MD/21; clava; incantesimo: *cause light wounds, curse*.

Uomo Lucertola tipico: AC 5; HD 2 + 1; pf 10; MV 18 (6), nuotando 36 (12); #AT 1 arma; Dmg arma +1; Save F2; ML 12; AL N; BD/33; clava, giavellotto.

Mercenari di Whiteheart

I mercenari di Whiteheart sono un miscuglio di veterani esperti di battaglie, combattenti da locanda e veri e propri briganti. La città di Whiteheart si trova a ovest della Grande Palude e a nord di Gnollheim. Le continue schermaglie con uomini lucertola e gnoll hanno affinato le abilità di battaglia dei mercenari e hanno insegnato loro il valore di pensare a una battaglia prima di affrontarla. Come tutti gli uomini del nord, apprezzano molto la forza e il coraggio personali, ma hanno anche una migliore comprensione della strategia e della tattica rispetto al tipico uomo del nord. Usano questa conoscenza a loro vantaggio e tendono ad evitare di caricare a capofitto contro un nemico.

Mercenario di Whiteheart Elite: AC 4; F4; pf 18; MV 36 (12); #AT 1 arma; Dmg arma; Save F4; ML 10; AL L; cotta di maglia, scudo, martello da guerra, ascia 1 mano.

Mercenario di Whiteheart tipico: AC 6; F2; pf 9; MV 36 (12); #AT 1 arma; Dmg arma; Save F2; ML 10; AL L; cotta di cuoio, scudo, mazza, ascia 1 mano.

Berserkers (opzionale)

Per qualche ragione inspiegabile, gli Uomini del Nord sono particolarmente suscettibili alla rabbia frenetica della battaglia che sopraffà alcuni guerrieri in combattimento. Alcuni saggi sospettano che abbia qualcosa a che fare con gli Immortali degli Uomini del Nord, Odino e Thor, mentre altri puntano a fattori puramente razziali. Qualunque sia la ragione, i berserker sono più comuni nel regno settentrionale che altrove. Quando si usano i seguenti incontri, il DM può cambiare il 20% (arrotondando per difetto tutte le frazioni) dei tipici combattenti in berserker (vedi BD/27) una volta che sono impegnati in una battaglia. Per questa avventura, usa la statistica data per la lega di difesa o per i mercenari di Whiteheart ma aggiungi +1 ai punti ferita e +2 ai tiri per colpire. Un berserker ingaggia solo combattenti nemici fintanto che ci sono nemici da combattere. Una volta sconfitti tutti i nemici, tuttavia, il berserker continua a combattere, attaccando PG, amici e alleati in una cieca rabbia di battaglia. Una volta che l'ira furiosa ha preso piede, non passerà finché il combattente è impegnato in combattimento (con un amico o un nemico). Se il guerriero

berserker può essere sottomesso (usando un incantesimo di *sleep* o di *hold person*, facendolo cadere privo di sensi o con qualsiasi mezzo il DM ritenga possibile), la furia berserk passa in 1-4 turni, dopodiché il combattente torna a normale, anche se andrà di nuovo fuori di testa la prossima volta che sarà impegnato in un combattimento. I combattenti d'élite non impazziscono, a causa dell'autodisciplina e dell'addestramento che hanno acquisito.

Linee guida per le battaglie

Nelle grandi battaglie che coinvolgono molti guerrieri, i combattimenti sono spesso confusi e caotici. A causa di questa confusione, i PG devono stare attenti nell'usare armi da lancio o incantesimi su bersagli confusi e mobili. Il DM dovrebbe tirare i dadi percentuali per ogni colpo che un PG mette a segno con un'arma da tiro (incantesimi come *magic missile* e *hold person* invece puntano automaticamente sui bersagli desiderati). C'è una probabilità del 50% di colpire un nemico o un alleato; un tiro di 1-50 significa che il colpo è stato ottenuto su un guerriero amico o una creatura alleata, mentre un tiro di 51-100 colpisce un guerriero o un mostro nemico. I lanciatori di incantesimi devono anche fare attenzione quando usano incantesimi ad area come *sleep* o *bleed*, poiché gli amici possono essere danneggiati accidentalmente o i nemici avvantaggiati casualmente. Per convenienza, il DM può usare la regola del 50%: in ogni miscuglio confuso di persone, il 50% sono amici e il 50% sono nemici. Pertanto, se viene lanciato un incantesimo di *sleep* che fa addormentare quattro combattenti, due sono combattenti alleati e due nemici. Se viene influenzato un numero dispari, il DM può scegliere se tirare a caso per determinare se quello rimasto è un alleato o un nemico.

Il DM può tirare a caso per i seguenti incontri o scegliere un incontro come più appropriato. Ogni incontro dovrebbe essere usato solo una volta, ma se il DM lo desidera, gli incontri 1 e 6 possono essere rielaborati e usati di nuovo.

1. Uomini Lucertola Rinnegati. Sedici uomini lucertola (10 pf ciascuno) stanno attaccando cinque combattenti della Lega di Difesa (uno Elite, pf 5; quattro tipici, pf 3 ciascuno) in una missione di esplorazione. Gli uomini lucertola non stanno cercando di uccidere gli esploratori, ma stanno tentando di guidarli verso ovest nella palude. Gli uomini lucertola ritengono che la palude offra molte più opportunità per il combattimento rispetto alla terraferma. Se i PG attaccano i rettili, essi combattono fino all'ultimo uomo lucertola. Gli uomini lucertola sono rinnegati, disertori delle forze di Rhungold nella Grande Palude (vedi "nella Grande Palude"). Hanno disertato diverse settimane fa e da allora hanno vissuto nella palude. Se vengono catturati e interrogati, tentano di scambiare informazioni sulla posizione della tana di Rhungold nella palude in cambio della loro libertà. Se la tana di Rhungold è già stata trovata e attaccata, questi uomini lucertola non ne saranno a conoscenza.

2. Difendendo la Lega di Difesa. Leggi o parafrasa quanto segue ai PG:

Mentre vi avvicinate a una piccola collina, sentite i suoni della battaglia: uomini che gridano, cavalli che si lamentano, il cozzare delle spade contro gli scudi. Questi



suoni si alzano trascinati dal vento e provengono dal lato opposto della collina. Per vedere cosa sta succedendo, dovete andare direttamente sopra la collina, poiché il denso cespuglio su entrambi i lati è di fatto impraticabile e ostruisce del tutto la vista. Una volta in cima alla collina, vedete 10 combattenti della lega di difesa che tentano di respingere l'assalto di 20 guerrieri lucertola. Gli uomini lucertola hanno le spalle alla collina e non possono vedervi.

Se i PG caricano immediatamente, i 20 uomini lucertola (uno sciamano, pf 12; 19 tipici con pf 10 ciascuno) sono sorpresi e disorganizzati. I PG possono attaccare ancora una volta prima che i rettili si riprendano abbastanza da difendersi. Inoltre, i PG vincono automaticamente l'iniziativa per i successivi due turni di combattimento. Se i PG minacciano il gruppo prima di attaccare, gli uomini lucertola non negozieranno ma semplicemente divideranno le loro forze e invieranno metà contro i PG e metà contro i 10 combattenti della lega (quattro elite, pf 5 ciascuno; sei tipici, pf 3 ciascuno). In questo caso, l'iniziativa viene lanciata normalmente.

3. L'Avamposto in Fiamme. Per questo incontro, il DM può usare la mappa riportata o la mappa pieghevole e gli edifici di cartone in 3D di Otkers, forniti con il GAZ7, The Northern Reaches. Un DM che possiede il modulo B10 Night's Dark Terror può usare la mappa pieghevole di Sukiskyn e le pedine corrispondenti a quel modulo. Negli ultimi due casi, il DM deve solo annotare la posizione degli

incendi in questo incontro per usare le mappe. Leggi o parafrasa quanto segue ai giocatori:

Vi siete fermati per far riposare i cavalli e mangiare un pasto. La giornata è nebbiosa, ma da una collina in lontananza avvistate ciò che sembra fumo. Mentre osservate in lontananza, il fumo diventa più spesso e più forte fino a quando non realizzate che il fumo fluttuante di un grande fuoco. Mentre vi avvicinate per investigare, iniziate a sentire i suoni della battaglia diventare più forti. Da un piccolo rialzo potete vedere chiaramente una fattoria in fiamme. I cancelli sono chiusi e la torre di guardia del cancello, la casa principale e un capanno stanno bruciando furiosamente. Una battaglia infuria ancora tra le fiamme.

L'avamposto è difeso da 12 combattenti della lega della difesa (quattro elite, 5 pf ciascuno; otto tipici, 3 pf ciascuno). Gli attaccanti sono 15 uomini lucertola (due sciamani, 12 pf ciascuno; 13 tipici, 10 pf ciascuno). I PG avranno difficoltà a raggiungere la battaglia a causa della torre del cancello in fiamme, che è anche l'unica entrata e uscita della fattoria. Ciò significa anche che i combattenti all'interno delle mura non possono ritirarsi. Qualsiasi PG che tenti di attraversare il fuoco senza protezione magica, come un incantesimo *resist fire* o un *ring of fire resistance*, subisce 2-8 pf di danno dalle fiamme (il DM può anche includere ulteriori penalità, come i vestiti che prendono fuoco per danni aggiuntivi, pergamene che bruciano e diventano inutilizzabili o perdita di Destrezza o Carisma a causa di ustioni). Il modo più semplice per i PG

per entrare nel complesso in fiamme è per un personaggio ladro di arrampicarsi sul muro (normale possibilità di successo) e lanciare una corda per gli altri. Si può fare un tentativo per ogni muro dell'avamposto. Se il gruppo non ha un ladro, altri personaggi possono tentare di arrampicarsi sui muri utilizzando le linee guida fornite nel manuale *Expert Rules*. Mentre i difensori e gli attaccanti del posto sono impegnati a tirare a distanza e a combattere tra gli edifici in fiamme, nessuno noterà i PG finché non attaccano. Ci sono combattimenti in tutto il luogo in fiamme, quindi il DM può piazzare gli incontri ovunque all'interno delle sue mura.

4. Soccorrere i Mercenari di Whiteheart. Leggi o parafrasa quanto segue ai PG:

Ascoltate i suoni della battaglia provenienti da una vicina radura mentre state seguendo un sentiero battuto segnato dal passaggio di carri. Attraverso le dense frasche della vegetazione potete vedere dei carri recanti il simbolo di un cuore bianco che stanno subendo l'assalto da parte di numerosi uomini lucertola. Ci sono sette carri allineati lungo la strada, distanziati di cinque/sei metri l'uno dall'altro. Una cinquantina di mercenari e uomini lucertola si stanno affrontando in un mortale combattimento corpo a corpo presso i carri. Da un primo sguardo sembra che i mercenari stiano avendo la peggio.

I carri sono difesi da 23 mercenari di Whiteheart (23 tipici, 9 pf ciascuno) e contengono generi alimentari e armi per rifornire la banda mercenaria che difende le Valli. Sono attaccati da una forza di 27 uomini lucertola (due sciamani, 12 PF ciascuno; 25 tipici, 10 PF ciascuno). Se i PG entrano in battaglia immediatamente hanno automaticamente l'iniziativa per il loro primo attacco. Se sfidano gli uomini lucertola, nulla accade o cambia. I combattenti sono troppo preoccupati per il loro combattimento per disimpegnarsi o preoccuparsi dei PG. Se i PG lanciano una sfida, tuttavia, tirate l'iniziativa normalmente.

5. Uomini Lucertole e Locuste. Leggi o parafrasa quanto segue ai PG:

State percorrendo un vecchio sentiero per carri quando sentite i suoni della battaglia. Mentre girate attorno a una folta fila di alberi, vedete una battaglia tra combattenti della lega della difesa e uomini lucertola. Apparentemente, i combattenti della lega di difesa stanno cercando di entrare nella vigna appena più in là, ma gli uomini lucertola hanno formato una linea di difesa e stanno impedendo a chiunque di entrare. Guardando nella vigna, vedete che è sotto l'attacco di diverse locuste giganti. I membri della lega di difesa maledicono gli uomini lucertola urlando imprecazioni, ma non sono in grado di raggiungere le locuste. Se volete scacciare le locuste dalla vigna, dovrete affrontare voi stessi gli uomini lucertola.

Ci sono 12 combattenti della lega di difesa (due elite, 5 pf ciascuno; 10 tipici, 3 pf ciascuno) che cercano di sfondare una linea di 25 uomini lucertola (due sciamani, pf 14 ciascuno; 23 tipici, pf 10 ciascuno). Nel vigneto ci sono 15 locuste giganti (9 pf ciascuna). Le locuste sono molto affamate e combattono con un morale di 8 invece del solito 5. Se i PG sfidano gli uomini lucertola o si ingaggiano in combattimento con loro, i rettili sono costretti a

rinunciare alla loro mischia con i combattenti della lega e questi li lasciano ritirarsi nella vigna. Se i PG attaccano gli uomini lucertola, succedono diverse cose contemporaneamente: gli uomini della lega di difesa attaccano le locuste giganti e le locuste iniziano a saltare. C'è una probabilità del 50% per ogni locusta gigante che si confonda e salti nella lotta tra i PG e gli uomini lucertola. In tal caso, una vittima (un PG o un uomo lucertola) viene determinata casualmente e viene effettuato un tiro per colpire. Se la locusta gigante colpisce, la vittima viene colpita per 1-4 pf. Qualsiasi vittima colpita da una locusta non può attaccare in quel round perché è sorpresa e sbilanciata. I combattenti della lega difensiva impiegheranno 30 round per scacciare le locuste dal vigneto. Se i PG sconfiggono gli uomini lucertola prima di questo termine temporale, possono unirsi al combattimento per aiutare i combattenti. Se i PG sono ancora impegnati con gli uomini lucertola dopo che i combattenti hanno ucciso o cacciato le locuste, i combattenti aiuteranno i PG ad affrontare gli uomini lucertola. Dei combattenti NPC, 1-4 avranno subito danni da 1-6 pf nella lotta con le locuste.

6. Imboscata. Leggi o parafrasa quanto segue ai PG:

State seguendo delle tracce attraverso un'aria caratterizzata da una fittissima vegetazione: non siete in grado di vedere oltre tre metri nel rigoglioso boscame che vi circonda.

Sedici uomini lucertola (uno sciamano, pf 12; 15 tipici, pf 10 ciascuno) stanno aspettando che qualche sfortunato passante entrasse in questo boschetto. Se i PG tentano di attraversare la zona, subiscono immediatamente un'imboscata. Se gli avventurieri dichiarano che si stanno preparando per un'imboscata nella boscaglia, gli uomini lucertola li sorprendono con un risultato di 1 su 1d6. Se i PG non fanno tali preparativi, sono sorpresi con un 1-3 su 1d6. Gli uomini lucertola in agguato vogliono uccidere chiunque entri nella boscaglia. Attaccano da entrambi i lati e tentano di bloccare la pista davanti e dietro il gruppo.

7. Prigionieri. I PG incontrano 20 uomini lucertola (20 tipici, 10 pf ciascuno) che tornano da un raid. Gli uomini lucertola hanno quattro prigionieri umani e stanno tornando nella palude per un banchetto. I prigionieri sono legati e non possono combattere finché non vengono rilasciati. Se i PG attaccano, gli uomini lucertola dividono le loro forze, con otto uomini lucertola che cercano di scappare con i prigionieri mentre gli altri 12 agiscono come retroguardia per impedire a chiunque di tentare un salvataggio. Se la retroguardia viene distrutta, i primi otto uomini lucertola abbandonano i prigionieri e fuggono il più velocemente possibile per la Grande Palude. **Prigionieri (4):** AC 9; *umani di livello zero*; pf 3 ciascuno; MV 36 (12); #AT 1; Dmg per tipo di arma; Save NM; ML 5; AL L; disarmati. Se liberati, i prigionieri sono grati ma non possono offrire alcuna ricompensa ai PG perché il loro insediamento è stato bruciato quando sono stati catturati.

8. Rifugiati Bisognosi. Leggi o parafrasa quanto segue ai PG:

State percorrendo una vecchia carrareccia quando sentite il suono di un gran numero di persone che piangono e si disperano. Più avanti, sulla destra, un certo numero di

contadini viene molestato e maltrattato da un certo numero di guerrieri. I combattenti stanno impossessandosi dei beni e delle proprietà dei contadini e prendono ciò che vogliono.

I contadini sono 30 profughi in fuga dai combattimenti nelle Valli. Sono stati derubati da 15 mercenari di Whiteheart (due elite, PF 18 ciascuno; 13 tipici, PF 9 ciascuno) che hanno deciso che ci sono più soldi da guadagnare derubando le Valli che proteggendole. I mercenari sono così impegnati a cercare fra i poveri effetti personali dei contadini che, se i PG attaccano immediatamente, sorprendono automaticamente i mercenari e ottengono l'iniziativa per i due round successivi. Se i PG sfidano i mercenari prima di attaccare, gli uomini di Whiteheart si raccolgono e si preparano per la battaglia. In questo caso vengono effettuati i normali tiri per l'iniziativa. Se qualcuno dei mercenari rinnegati viene catturato, può essere consegnato alla Lega di Difesa. I rinnegati saranno trattati come briganti comuni, cioè frustati, imprigionati, usati per i lavori forzati, etc. Una volta che un gruppo di mercenari si è trasformato in banditi, gli altri mercenari di Whiteheart non avranno nulla a che fare con loro e non si preoccupano di cosa ne sarà di tali rinnegati. Se i PG vengono catturati dai briganti, verranno privati di tutto l'equipaggiamento, armi, armature, oggetti magici e qualsiasi altra cosa di valore, quindi rilasciati insieme ai contadini. **Rifugiati (30):** AC 9; umani di livello zero; pf 3 ciascuno; MV 36 (12); #AT nessuno, Dmg nessuno; Save NM; ML 5; AL L; disarmati.

Concludere l'Avventura

Se i PG riescono a distruggere la minaccia di Rhungold e degli uomini lucertola, la lega di difesa delle Valli pagherà loro la taglia per intero. Se Rhungold viene catturato o si arrende, Thrand, usando il suo *medallion of ESP*, lo interroga. Se i PG distruggono gli uomini lucertola ma non sono in grado di catturare Rhungold, la lega di difesa paga loro la taglia di 1.000 mo per gli uomini lucertola ma non 500 mo per il loro leader.

Se i PG non sono in grado di distruggere Rhungold e gli uomini lucertola, gli avventurieri possono fare un secondo tentativo usando una banda di combattenti della lega di difesa per chiedere aiuto. Il DM deve decidere il numero esatto di combattenti che accompagnano i PG e il loro grado (elite, tipico o entrambi; vedere "Incontri casuali di Vale" per i dettagli completi sui combattenti della Lega). Se i PG usano la Lega della Difesa per chiedere aiuto, la taglia si riduce della metà e la Lega della Difesa ottiene la metà di ogni tesoro trovato. In ogni caso, se Rhungold scappa ma i PG distruggono la sua tana o gli causano problemi, si saranno fatti un nemico nei Regni del Nord. Rhungold non perdonerà né dimenticherà i PG. Se Rhungold è stato catturato, non sarà più una preoccupazione per i PG a meno che non scappi. Se i PG non sono in grado di risolvere nessuna delle avventure, ma desiderano ancora rimanere nelle Valli, possono diventare leader nella Lega di Difesa delle Valli delle Viti. Possono aiutare a difendere il Monastero di Thrand o altri vigneti dagli uomini lucertola. Possono fungere da scorta per le carovane o aiutare ad addestrare i combattenti della lega di difesa. L'importo massimo pagato per tale aiuto dalla

Lega della Difesa sarà di 100 mo al gruppo (non per PG) al mese. Tuttavia, i PG possono conservare tutte le armi, armature, equipaggiamenti, oggetti magici e tesori che possono catturare.

