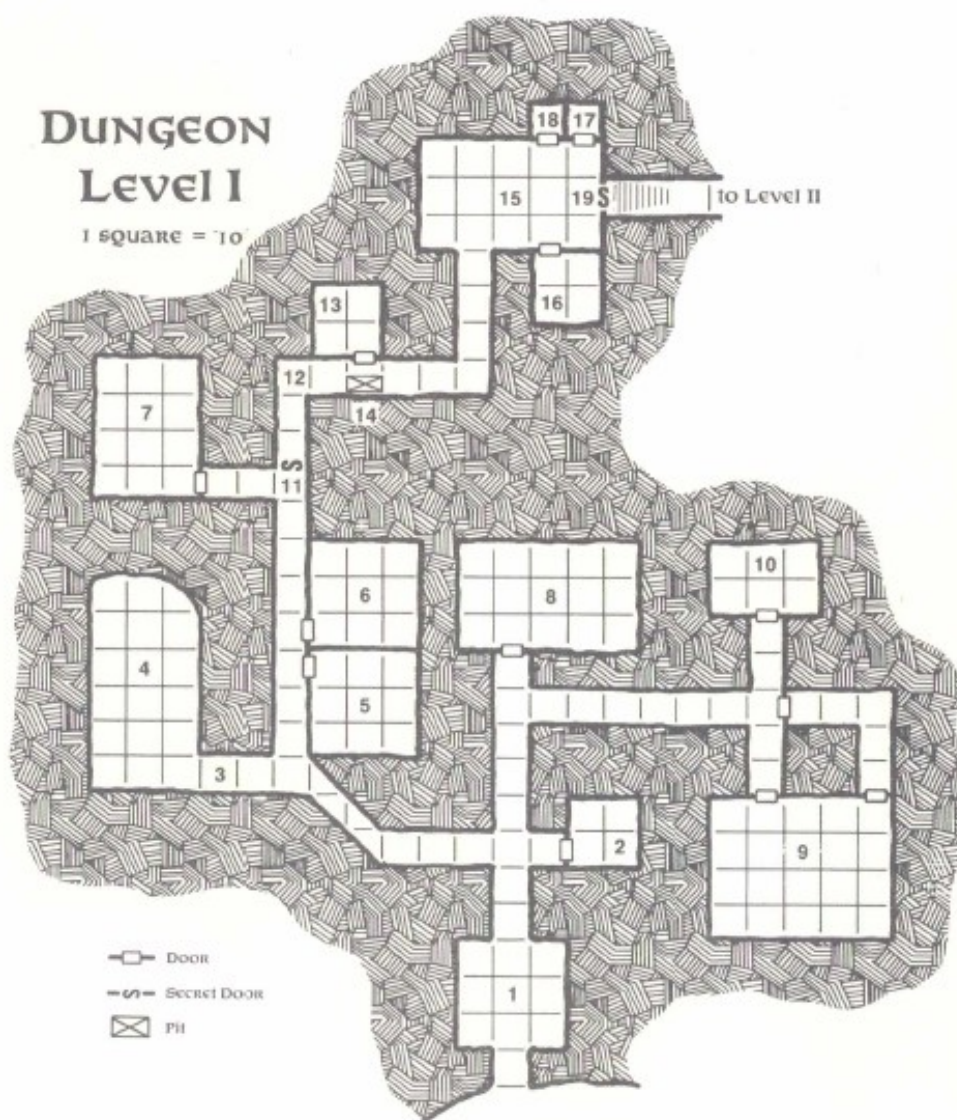


# King's Festival

Nota: l'avventura è la classica avventura introduttiva e pertanto modificata e “calibrata” per un gruppo di personaggi di 1° livello. In termini di **Soglie d'Esperienza (XP) del Gruppo** ho tenuto conto di un gruppo medio con 5 giocatori.

Le Soglie di Difficoltà degli incontri sono pertanto le seguenti:

Facile	Medio	Difficile	Letale
125	250	375	500



Alcuni incontri hanno difficoltà molto alta, per un gruppo di primo livello, data dalla natura degli avversari stessi (orchetti). Qualora lo si ritenga opportuno, se prima di partire alla ricerca di Aralic il gruppo dovesse decidere di visitare il tempio locale di Halav potrebbero trovare (automaticamente) una pozione di guarigione (*potion of healing*, 2d4+2) caduta accidentalmente dagli orchetti in fuga.

## 1. Orc Guards (Posto di Guardia)

Solo **due** orchetti (orc) stazionano in questa caverna d'accesso al complesso sotterraneo. Hanno preso con molta superficialità l'incarico assegnato loro pertanto uno di essi sta dormendo (lo si sorprende automaticamente e il primo round è considerato *prono*) mentre il secondo è ubriaco (gli avventurieri hanno *vantaggio* nel sorprenderlo e lui ha *svantaggio* nel colpire e alle prove di abilità per tutta la durata dello scontro).

**Difficoltà dell'Incontro:** il Valore Modificato dei Punti Esperienza dei mostri è pari a 300XP il che lo renderebbe un incontro Medio-Difficile. Considerando le varie circostanze l'incontro risulta Medio.

## 2. The Stores (Il deposito delle provviste)

Un coboldo (kobold) si nasconde in quest'area, adibita a dispensa. Tenta di attaccare con sorpresa il primo avventuriero che gli si para davanti ma, se il suo attacco fallisce o alla prima ferita subita, getta l'arma, si mette in ginocchio e supplica per essere risparmiato.

**Difficoltà dell'Incontro:** L'incontro è decisamente Facile (25XP).

## 4. Watery Cavern (La caverna dell'acqua)

**Due** grosse donnole (giant weasel), appositamente ammaestrate dagli orchetti per dare la caccia ai grossi topi che infestano il complesso sotterraneo, sono in questa caverna. Erano sulle tracce di uno dei roditori che però ha fatto perdere le sue tracce nella pozza d'acqua sotterranea. Se non colte di sorpresa attaccano normalmente ogni intruso che non sia un orchetto (o accompagnato da uno di essi)

**Difficoltà dell'Incontro:** L'incontro è decisamente Facile (75XP).

## 5. Orc Guard Post (Postazione di guardia)

**Due** orchetti (orc) stazionano in questa stanza. Sono stati assegnati alla vigilanza del corridoio che dà accesso sia alla stanza del loro capo-sciamano (area #15) che alla stanza che ospita il loro ospite (area #7) per cui sono abbastanza vigili.

Se uno scontro rumoroso ha luogo in questa stanza, l'orchetto che occupa la stanza adiacente (area #6), con il suo cucciolo, potrebbe percepire tali rumori (la prova di Percezione è automatica se i due orchetti che occupano questa stanza hanno il tempo di urlare per dare l'allarme) e muoversi per indagare sulla loro natura. Giungerà in 1d2+1 round.

**Difficoltà dell'Incontro:** L'incontro è Difficile (300XP). Se l'orchetto (orc) dell'area #6 giunge in soccorso insieme alla sua donnola gigante (giant weasel) allora lo scontro diventa Letale (650XP).

## 6. The weasel trainer (L'addestratore di donnole)

Un orchetto (orc) e una grossa donnola (giant weasel) occupano questa stanza. Le grosse gabbie di ferro sono tre e non due. Per il resto la stanza è uguale.

L'orchetto (orc) e la sua bestia ammaestrata combattono in maniera selvaggia e non coordinata. Se uno scontro rumoroso ha luogo in questa stanza, i due orchetti che occupano la stanza adiacente (area #5), potrebbero percepire tali rumori e muoversi per

indagare sulla loro natura. Giungeranno in 1d2+1 round.

**Difficoltà dell'Incontro:** L'incontro è di difficoltà Media (187,5XP). Se i due orchetti dell'area #5 sono giunti in soccorso allora lo scontro diventa Letale (650XP).

## 7. Bugbear visitor (L'ospite Bugbear)

Un orchetto (orc) intrattiene in questa stanza il prestigioso ospite in attesa di essere ricevuto dal capo-sciamano. Si tratta di un bugbear, appartenente ad una tribù delle Colline Wufwolde con la quale, il capo-sciamano vuole stringere un'alleanza, per meglio coordinare le razzie ai danni della cittadina di Stalford e dei villaggi vicini. Entrambi, se interrotti, attaccano gli intrusi. Comunque se l'orchetto viene ucciso o incapacitato, il bugbear prende in considerazione di arrendersi ma solo a patto che gli sia consentito di scappare dai complessi di caverne. Se gli viene consentita la fuga, il gruppo guadagna XP come per averlo ucciso. In ogni caso solo nel 50% dei casi il bugbear manterrà la parola data e non si farà più vedere. Altrimenti predisporrà un'imboscata ai danni del gruppo, lungo il tragitto di ritorno, insieme a due orchetti (orc) intercettati di ritorno alle grotte dopo una ronda di perlustrazione.

**Difficoltà dell'Incontro:** L'incontro è di difficoltà Letale (450XP). Anche l'eventuale imboscata è Letale (800XP)

## 8. Drunken orcs (Orchetti ubriachi)

In questa area hanno appena finito di gozzovigliare i cinque orchetti (orc) che hanno fatto parte della spedizione a Stalford e che hanno rapito Aralic. Hanno smodatamente mangiato e, soprattutto, bevuto per tutta la notte. Solo due di loro sono ancora svegli, anche se decisamente annessi dall'abuso di alcol. Gli altri invece dormono e russano profondamente (hanno svantaggio in tutti i check di Percezione). Se scoppia uno scontro è probabile che entrino in azione solo un po' alla volta e non tutti assieme. Inoltre l'alcol che annessa loro la mente e i riflessi conferisce lo svantaggio su tutti i tiri per colpire e le prove di abilità per tutta la durata dello scontro.

**Difficoltà dell'Incontro:** In condizioni normali, uno scontro con cinque orchetti sarebbe a dir poco proibitivo e suicida. In realtà le condizioni di circostanza lo rendono un incontro, sicuramente non facile (tra il Difficile e il Letale sicuramente) ma fattibile.

## 9. Barracks (Gli alloggiamenti)

Qui stanno trascorrendo il tempo, giocando a dadi e lustrando le loro armi e armature, tre orchetti (orc). Se costretti a combattere, due degli orchetti cercheranno di tenere impegnato il gruppo mentre un terzo orchetto cercherà di coglierli di sorpresa alle spalle utilizzando la seconda uscita presente nella stanza.

Tra i tesori della stanza si trova anche una pozione di guarigione (*potion of healing*) in grado di curare 2d4+2 punti di danno.

**Difficoltà dell'Incontro:** L'incontro è Letale (450XP).

## 10. Orc Lieutenant and pet (L'orchetto ufficiale e il suo cucciolo)

In questa stanza si trova **l'orchetto** (orc) al quale il capo-sciamano ha affidato il comando militare degli orchetti di stanza negli alloggiamenti (aree da #1 a #9). Oltre ad essere il più fedele al capo-sciamano è anche il più dotato fisicamente (hp19). Ha sviluppato una spiccata propensione sadica e spesso si diverte a far combattere il suo cucciolo, **una** lucertola gigante (giant lizard) contro le vittime designate (in questo caso l'halfling Harribal Flatfeet).

**Difficoltà dell'Incontro:** Lo scontro è di difficoltà Media (225XP).

### **11. Secret Door (La porta segreta)**

Trovare quest'ingresso segreto richiede una prova di Percezione (Saggezza) con classe di difficoltà (DC) 15.

### **12. Surprise? (Colti di sorpresa?)**

Il personaggio che si trova in testa al gruppo e **l'orchetto** (orc) che bruscamente svolta nel corridoio eseguono una prova di Percezione (Saggezza) comparata. Colui che ottiene il punteggio più alto ha la sorpresa. In caso di parità nessuno dei due è sorpreso e si agirà normalmente in ordine di iniziativa.

**Difficoltà dell'Incontro:** Lo scontro è di difficoltà Facile (100XP).

### **14. Covered Pit (La fossa nascosta)**

Sul lato destro del corridoio è stata realizzata, di recente, una trappola basata su una fossa nascosta. Non è stata particolarmente mimetizzata e nascosta pertanto, per individuarla, sarà necessaria una prova di Percezione (saggezza) a difficoltà (DC) 10. Chiunque vi cada dentro cadrà nella fossa profonda 3 metri e subirà 1d6 danni (da botta).

### **15. Orc chief's throne room (La stanza del capo-sciamano )**

In questa stanza si trova il capo-sciamano (orc eye of Kaarash)

**Difficoltà dell'Incontro:** Lo scontro è Letale (450XP).

### **16. Female Orcs and young (Le femmine e i giovani orchetti)**

In questa stanzetta alloggiano **sei** femmine di orchetto e **tre** giovani (non idonei al combattimento sebbene se minacciati si difenderanno fino alla fine). In termini di combattimento hanno rispettivamente 9 hp (femmine) e 4 hp (giovani). Eventualmente combattono disarmate (solo le femmine) avendo un +3 al colpire per 2 danni (botta). Uccidere questi orchetti pressoché indifesi è da considerarsi a tutti gli effetti un atto **malvagio**.

**Difficoltà dell'Incontro:** Questo scontro non ha difficoltà e pertanto non comporta l'acquisizione di XP.

### **17. Chief's bedchamber (Stanza personale del capo-sciamano)**

L'entità e il valore dei tesori non magici rimane invariato. Non è previsto alcun libro degli

incantesimi (spellbook) in quanto non è previsto nessun orchetto-stregone ad affiancare il capo-sciamano.

### **18. Aralic's prison (La cella di Aralic)**

Aralic è un uomo particolarmente provato sia nel corpo (è stato più volte percosso dagli orchetti) che nello spirito (a causa della sua fobia per i luoghi piccoli e chiusi). A dispetto dei suoi (soli) 44 anni, altezza e corporatura media, i capelli riccioluti e castani, gli occhi color verde-nocciola e un'attitudine amichevole e gentile, ha da tempo abbandonato la vita dell'avventuriero per dedicarsi alla cura spirituale del villaggio di Stallanford presso il quale svolge le funzioni religiose in qualità di prete (priest) del locale tempio dell'Immortale Halav, del quale è devoto. È un chierico di 5° livello. Quando liberato dalla prigionia è in grado di lanciare, oltre gli incantesimi minori (cantrips) che usa a comando, solo incantesimi per **due** slot di 1° livello e **uno** slot di 2° livello.

### **19. Secret Door (La porta segreta)**

Trovare l'ingresso segreto al livello inferiore del dungeon, ben celata dietro lo scranno del capo-sciamano orchetto richiede una prova di Percezione (Saggezza) con classe di difficoltà (DC) 20. La presenza della porta viene rivelata da Aralic che è a conoscenza della sua esistenza. Questi, dopo però essere tornati a Stallanford per il meritato riposo, esorterà il gruppo a esplorare l'area da essa celata in quanto percepisce una fonte di malvagità al suo interno.

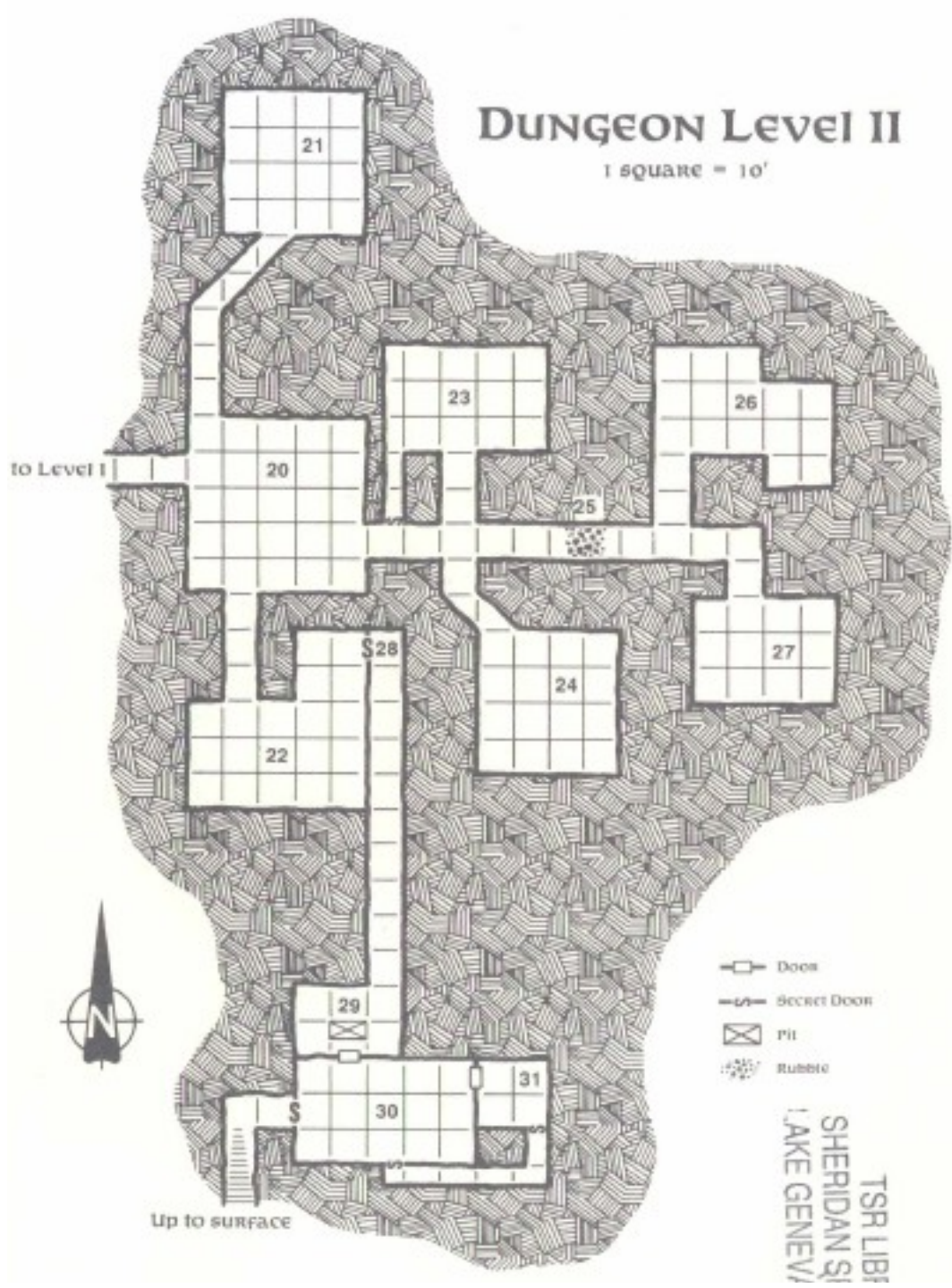
## **PUNTI ESPERIENZA (XP) E OSSERVAZIONI FINALI**

Il valore totale, espresso in Punti Esperienza, dei mostri antagonisti presenti in questa prima parte dell'avventura è di 2.400XP: più che sufficienti quindi affinché i personaggi, al suo completamento (la liberazione di Aralic e il ritorno a Stallanford) avanzino al secondo livello ma anche molto difficile da completare in un'unica incursione all'interno del complesso sotterraneo. E' probabile quindi che il gruppo sia costretto ad uscire più volte dal complesso per riposare (riposo breve o lungo che sia) per poi ritornarvi dentro. Ogni volta che il gruppo esce rischia di perdere l'effetto sorpresa sui suoi occupanti. Le probabilità che gli orchetti si accorgano che qualcuno li ha seguiti da Stallanford e sia ora sulle loro tracce cresce col passare del tempo in termini di 10% (cumulativo) per ogni ora trascorsa dalla prima uscita del gruppo dal dungeon (equivalenti al 40% in caso di riposo breve e all'80% nel caso di un riposo lungo). Se gli orchetti si accorgono delle incursioni passano ad un livello d'allerta più alto (normali tiri per le sorprese) e non vengono più considerati sbronzi (con le penalità che ne conseguono). Il trascorrere del tempo comporta anche le seguenti variazioni: l'ospite bugbear (area #7) si intrattiene solo per un paio d'ore rispetto alla prima volta in cui i personaggi entrano nelle caverne e quindi potrebbe non essere incontrato successivamente. Inoltre ci sono costantemente **sei** orchetti (orc) che pattugliano e tengono sott'occhio le colline e le foreste nelle vicinanze del complesso di caverne. Si spostano in gruppi di **due**. Ogni ora che il gruppo la passa fuori dal dungeon c'è il 15% di probabilità che una di queste pattuglie li scopra. Inoltre, se scatta l'allarme, questi orchetti possono essere, solo in parte o tutti, riassegnati a coprire aree del dungeon "liberate" dagli avventurieri.



Nota: la seconda parte dell'avventura, l'esplorazione del dungeon del chierico dell'Entropia, da per scontato il completamento di tutta la prima parte e quindi l'avanzamento dei personaggi (PG) al 2° livello di esperienza. Sempre tenendo conto di un gruppo con 5 giocatori le Soglie di Difficoltà degli incontri sono:

Facile	Medio	Difficile	Letale
250	500	750	1.000



## 20. Cavern of the worms (La caverna dei vermi)

Due vermi rossi (large monstrosity) predano abitualmente in questa caverna (per lo più topi e altri grossi predatori). Avvertono la presenza di intrusi grazie al loro sviluppato senso innato (tremorsense). Non possono pertanto essere colti di sorpresa.

**Difficoltà dell'Incontro:** Difficile (600 XP)

## 21. Old burial chamber (Antica camera funeraria)

Il mostro che avanza è un carrion crawler (large monstrosity). Un volta eliminato, sarà possibile per il gruppo esaminare con più attenzione la stanza. Qualora intendano spostare una (o più) delle sei pesanti lastre che chiudono le tombe dovranno riuscire in una prova di Forza con classe di difficoltà (DC 20). Se due o più personaggi collaborano, il personaggio con la Forza maggiore eseguirà la prova con vantaggio. Una volta aperte le tombe si rivelano vuote. Una prova di Investigazione (Intelligenza) con classe di difficoltà (DC) 10 consente di capire da alcuni segni e scalfiture che l'esumazione è avvenuta di recente.

**Difficoltà dell'Incontro:** Medio (450 XP)

## 22. Ghoul cavern (Il ghoul)

Il mostro che attacca il gruppo è un ghoul (nonmorto).

**Difficoltà dell'Incontro:** Facile (200 XP)

## 23. Skeleton chamber (Prima stanza degli scheletri)

In questa piccola stanza ci sono **cinque** scheletri (skeleton). Due di essi cercheranno di aggirare gli avventurieri passando per il passaggio segreto, per coglierli alle spalle (in quanto sono stati così istruiti da Petrides. Se scoppia uno scontro in questa stanza, nel giro di 1d2+1 round giungeranno a dar man forte anche gli scheletri della stanza #24.

**Difficoltà dell'Incontro:** Medio (500 XP)

## 24. Chamber of skeletons (Seconda stanza degli scheletri)

In questa piccola stanza ci sono **cinque** scheletri (skeleton). Se scoppia uno scontro in questa stanza, nel giro di 1d2+1 round giungeranno a dar man forte anche gli scheletri della stanza #23.

**Difficoltà dell'Incontro:** Medio (500 XP)

## 25. Rubble pile (Il mucchio di macerie)

Superare questa montagnola di detriti, alta circa 1 metro, che ingombra il corridoio richiede una prova di Destrezza (Acrobatica) con classe di difficoltà (DC) 10. Se la prova viene

fallità di 5 o più non solo il personaggio non riesce a superare l'ostacolo ma inciampa e subisce 1d3 danni (da botta) a seguito della caduta. Se invece viene fallita per meno di 5 punti comporta solo una situazione di stallo (il personaggio non avanza e supera l'ostacolo ma non subisce nemmeno danni). In entrambi i casi il personaggio sulle rocce si difenderà con lo svantaggio ai tiri per colpire e alle prove di abilità, nel corso del round successivo, dai **tre** scorpioni (scorpion) che escono dai sassi smossi.

**Difficoltà dell'Incontro:** Facile (60 XP)

## **26. Beetle lair (La tana dello scarafaggio)**

In questa stanza ci sono **sei** scarafaggi giganti del fuoco (giant fire beetle).

**Difficoltà dell'Incontro:** Facile (120 XP)

## **27. Lair of the Ghast (Thoul) (La tana del ghast)**

Ho sostituito il Thoul presente nell'originale con **un** ghast che ritengo più appropriato.

**Difficoltà dell'Incontro:** Medio (450 XP)

## **28. Beyond the secret door (Oltre la porta segreta)**

Trovare la porta segreta che conduce alle stanze di Petrides richiede una prova di Percezione (Saggezza) con classe di difficoltà (DC) 20.

## **29. Zombie guards (Le guardie zombie)**

A difesa di questa stanza e della successiva ci sono **due** zombie. Il round successivo l'inizio dello scontro, la porta che dà alla stanza #30 si aprirà e farà la sua apparizione Petrides. Rimarrà a combattere, lanciando i suoi incantesimi, dalla sua stanza cercando di indurre chi lo vede ad attaccarlo non prestando attenzione alla fossa nascosta.

Nella posizione indicata nella mappa, infatti, è celata una trappola costituita da una fossa nascosta. È stata mimetizzata un po' più accuratamente rispetto a quella predisposta al piano superiore dagli orchetti. Per individuarla, pertanto, sarà necessaria una prova di Percezione (saggezza) a difficoltà (DC) 15. Chiunque vi cada dentro cadrà per 3 metri e subirà 1d6 danni (da botta).

**Difficoltà dell'Incontro:** Facile (150 XP). Se è presente Petrides diventa Letale (1.100XP)

## **30. The chaotic cleric (Il chierico di Thanatos)**

In questa stanza si trova **Petrides, chierico di Thanatos**. Le sue statistiche sono quelle di un cultista fanatico (cult fanatic) equiparabili quindi a quelle di un chierico di 4° livello.

**Difficoltà dell'Incontro:** Medio (450 XP). Se sono presenti anche i due zombi lo scontro è Letale (1.100 XP).



## PETRIDES, CHIERICO DI THANATOS

umanoide taglia media (umano), caotico malvagio

**Classe Armatura (AC):** 14 (chain shirt, shield, Dex)

**Hit Points:** 31 (4d8 + 8)

**Speed:** 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
14(+2)	9(-1)	15(+2)	10(-)	17(+3)	14(+2)

**Tiri Salvezza (ST):** Wis (+5) Cha (+4)

**Sensi:** Percezione (passiva) 15

**Linguaggi:** Comune (Thyatiano)

**Grado di sfida:** 2 (450 XP)

**Devozione all'Entropia:** ha il vantaggio su tutti i ST contro gli charme e le paure

**Proprietà magiche:** è un chierico di 4° livello. La sua abilità di base agli incantesimi è la Saggazza (salvataggio DC 13). Colpire +5 agli incantesimi d'attacco.

Ha i seguenti incantesimi preparati:

Cantrip (a volontà): light, sacred flame, thaumaturgy

1° livello (4 slot): command, inflict wounds, shield of faith

2° livello (3 slot): hold person, spiritual weapon

### Azioni

**Attacco multiplo:** Attacca **due** volte per turno con l'arma da mischia (falcetto): +4 al colpire, portata 5 ft. Una creatura.

Colpo: 4 (1d4+2) danno da taglio.

## 31. The treasure room (La stanza del tesoro)

Un po' di background: Petrides è un chierico di Thanatos che opera per una chiesa a Thyatis. Il culto è particolarmente attivo di questi tempi. In particolare i seguaci di Thanatos sono molto interessati al ritrovamento delle sette pergamene di Nithia, che messe assieme costituiscono un artefatto entropico nel quale il loro immortale patrono ha vergato il suo Piano Definitivo in grado di annullare per sempre l'Incantesimo della Preservazione e distruggere così il Mondo Cavo. Ovviamente Petrides è all'oscuro di tutto ciò. Egli sa solo che anticamente l'ormai scomparso impero di Nithia si estendeva anche in queste terre. Di recente è stato istruito dai suoi superiori di trovare quest'antica tomba per cercare il manufatto perduto. La tomba è stata trovata. La pergamena no! In compenso Petrides ha ben pensato di mettere su il suo piccolo regno di terrore e di depredate il luogo.

## NUOVI MOSTRI

### RED WORM (Verme Rosso)

Large monstrosity, unaligned (mostruosità grande, priva di allineamento)

**Classe Armatura (AC):** 13

**Hit Points:** 75 (10d10 + 20)

**Speed:** 30 ft., burrow 20 ft.

<b>STR</b> 13(+1)	<b>DEX</b> 7(-2)	<b>CON</b> 14(+2)	<b>INT</b> 1(-5)	<b>WIS</b> 8(-1)	<b>CHA</b> 4(-3)
----------------------	---------------------	----------------------	---------------------	---------------------	---------------------

**Tiri Salvezza(ST):** Con (+4) Wis (+1)

**Sensi:** blindsight 30 ft., tremorsense 45 ft. Percezione (passiva) 9

**Linguaggi:** –

**Grado di sfida:** 1 (200 XP)

**Scavare tunnel:** Il verme può scavare attraverso la solida roccia a metà del suo movimento lasciando dietro di sé un tunnel largo 2 piedi.

### Azioni

**Morso:** Attacco arma da mischia: +3 al colpire, portata 5 ft. Un bersaglio.

Colpo: 10 (2d8+1) danno appuntito. Il morso del verme rosso è parzialmente velenoso.

Chiunque venga morso deve superare un tiro salvezza di Costituzione a DC10 o subire altri 7 (2d6) danni.

## PUNTI ESPERIENZA (XP) E OSSERVAZIONI FINALI

Il valore totale, espresso in Punti Esperienza, dei mostri antagonisti presenti in questa prima parte del modulo è di 2.640 XP. Alla fine di questa sezione i personaggi dovrebbero aver accumulato punti esperienza sufficienti per raggiungere il 3° livello.