

DUNGEONS & DRAGONS®

Avventura Livello Expert/Companion

Corona di Antica Gloria

di Stephen Bourne

Traduzione: Stefano Mattioli



Corona di Antica Gloria

Inroduzione	2
Capitolo Uno: Un Regno per una Corona	5
Capitolo Due: Viaggio nelle Terre Esterne	17
Capitolo Tre: Tutti gli Uomini del Re	29
Capitolo Quattro: L'Oceano Salmastro	39
Capitolo Cinque: Il Ritorno del Re	46
Appendici	
Nuovi Oggetti Magici	52
Nuovi Mostri	53
Tabelle degli Incontri Casuali	55
Personaggi Pregenerati	57
Statistiche dei Mostri	61

Crediti

Grafica Interna: Chris Miller
Grafica Copertina: Keith parkinson
Catografia: Dave S. LaFrce
Tipografia: Betty Elmore
Inquadratura: Stephanie Tabat
Traduzione: Stefano Mattioli

Il fu potente regno di Vestland è in grave pericolo. Divisioni interne al regno si avvicinano all'anarchia. Inoltre, le fazioni da sempre ostili del Khanato di Ethengar sono una seria minaccia. Per molti anni il popolo feroce delle steppe ha guardato con invidia le prosperose coste a est. In queste ore di pericolo al Vestland manca ciò di cui ha più bisogno: Un capo forte e legittimo.

In questo periodo, le porzioni settentrionale e occidentale del paese sono le più problematiche in assenza di un'effettiva autorità centrale. Le incursioni al confine con il Khanato sono comuni mentre gli ethengariani saggiano le forze del popolo del Vestland che vanno indebolendosi. E all'interno del regno stesso meschini comandanti si dedicano alla più incivile delle pratiche: esigendo tasse fuorilegge sulle strade e corsi d'acqua; estorsione; contrabbando e altre attività illecite.

Nonostante le migliori intenzioni di molti nobili, il Vestland è assalito da lotte intestine per circa cinque anni dopo la scomparsa dell'ultimo Gran Re, Maramet. Questo fiero ma nobile monarca perì apparentemente durante una campagna contro i barbari ai confini con le Terre Libere di Heldann. A quel tempo, solo un manipolo di soldati di Maramet tornò dalla campagna nonostante il successo della sortita, e perdite del Vestland furono gravi, e peggio di tutto, il re scomparve.

Maramet aveva un erede nella persona di suo figlio, Thendel, ma la continuità del lignaggio venne messa in discussione dalla perdita della Sorona, la venerata mistica corona del Gran Re. E' risaputo-perfino dal più ignorante dei paesani che il Gran Re indossa sempre il grandioso cerchio, perché la Sorona non solo è il simbolo del potere del re, è anche la conferma del diritto di indossarla. La leggenda del Vestland sostiene che solo qualcuno degno di governare è in grado di indossare la corona. Senza questo simbolo auto dichiarante il diritto il figlio di Maramet si ritrovò privato della legittimità.

Sebbene molti nobili, come il Duca Stephen di Rhoona, riconoscano la rivendicazione di Thendel, altri non pagano più i loro omaggi. Il giovane Principe ha il diritto di nascita, ma senza la Corona del Sole, manca della maestà di regnare. A pochi mesi dalla scomparsa di Maramet la struttura del regno cominciò a crollare e i semi dell'anarchia cominciarono a seminarsi.

Sebbene Norrvik sia la capitale del Vestland, i re del regno hanno sempre avuto un'affinità speciale con il villaggio di Ruthin. Per secoli i Gran Re sono stati incoronati sotto gli auspici dei Chierici di Ruthin. Un ordine piccolo ma prestigioso, i ruthiniani hanno sempre supportato la carica di gran re, specialmente durante le successioni.

Dopo il decesso di Maramet questi chierici, sotto la direzione del loro patriarca, Annacks, cercarono in vano di stabilizzare il clima politico del regno. Come forti sostenitori della legge e dell'ordine, i ruthiniani dovettero appellarsi alle tradizioni e quindi non poterono pressare l'incoronamento di Thendel. Invece proposero che il Principe diventasse Reggente fino al momento in cui sarebbe stata ritrovata la Sorona. Inoltre, Annacks suggerì che una spedizione venisse organizzata allo scopo di ricercare la corona perduta e il corpo del re scomparso.

Anche contro il miglior giudizio di Annacks, Thendel insistette per fare da capo alla spedizione nelle frontiere settentrionali. Coi, con due settimane di andirivieni il corpo del

Principe venne riportato a Ruthin. Il gruppo di Thendel subì un'imboscata da parte degli ethengariani sul confine nordovest.

Dopo la morte di Thendel, Annacks e gli altri dignitari stabilirono un Consiglio di Reggenti in Norrvik. Solo coloro ben disposti vero il gran re vennero incorporati in questo organo, in quanto il mandato consisteva nel governare in attesa che la monarchia venisse ripristinata. Con l'influenza di Annacks si fu d'accordo che il consiglio avrebbe cooperato per il recupero della Sorona. Ufficialmente i reggenti decretarono che se la corona fosse stata ritrovata allora si sarebbe fatto avanti colui degno di portarla.

Ora, dopo cinque anni, il potere e l'autorità del Consiglio diminuì. In alcuni casi i reggenti sono stati semplicemente incapaci di svolgere i doveri della reggente. Nei casi di successione feudale le loro proclamazioni sono state molto spesso ignorate. Inoltre, tutti i tentativi di recuperare la Sorona sono falliti-una situazione che di per sé stessa ha sminuito la stima del consiglio.

All'inizio di quest'avventura il consiglio ha solo il controllo nominale della porzione meridionale del regno, grazie al sostegno del Duca di Rhoona e le docili disposizioni dei Jarl di Soderfjord. Negli altri luoghi la voce del consiglio è debole o quasi completamente ignorata.

Inrighi in Sottofondo

Senza dubbio il segreto meglio mantenuto nel regno è il fatto che un erede diretto al trono è ancora vivo. Vent'anni prima della scomparsa di Re Maramet, la Regina del Vestland diede alla luce due gemelli. Il più vecchio, e maggiore per una questione di minuti, fu Thendel. L'altro bambino venne chiamato Tenitar. Solo una delle levatrici fu testimone dell'evento e tragicamente la Regina morì poco dopo il parto.

Nella più assoluta segretezza il re e Annacks tennero un triste incontro uno con l'altro a notte tarda. Il Patriarca di Ruthin espose la questione del pericolo di avere due eredi gemelli al trono. Perfino nel suo stato mentale confusionale l'afflitto monarca fu in grado di vedere il problema: quando i tempi sarebbero stati maturi, quale dei due uomini avrebbe regnato? Come si sarebbe potuto distinguere un Principe dall'altro? Era chiaro che il futuro prospettava una guerra civile, e con molta probabilità un regno diviso.

Fu così che il re ed il suo consigliere decisero che uno dei due bambini avrebbe dovuto essere portato via in segreto e affidato come orfano ad un guardiano fidato. In quanto più giovane, Tenitar fu quindi portato da Annacks e dato in custodia alla levatrice. Questa servitrice fidata venne equipaggiata con denaro sufficiente per sé stessa ed il bambino, e poi invitata a trovare una dimora adatta per il bambino. Fu inoltre deciso che Maramet e Annacks non avrebbero dovuto sapere del destino del bambino, perché la tentazione di cercarlo sarebbe stato troppo grande. Se fosse sorto il bisogno di trovare il bambino, si sarebbero affiatati ai poteri della Sorona. Quindi il giovane Tenitar, Principe del Vestland, venne portato via nella notte.

Dopo lacune delibere e ricerche, la donna servitore offrì l'infante a Kaden, che era il Custode delle Pietre del Cielo, un luogo sacro di pietre erette a nord del Vestland. Kaden, che perfino allora aveva già vissuto più di un uomo comune, prese in custodia dell'anonimo orfano, in quanto vide la possibilità di

crescere e addestrare un apprendista, qualcuno che potesse prendere il posto al servizio del santuario.

Ora, 25 anni dopo, Tenitar è il solo custode delle pietre. E' conosciuto come Gregorian, e a volte come Gregor. Ignaro delle sue origini, Gregorian è un semplice rustico, un giovanotto con non più maniere di un custode o di un eremita di palude. I capelli arruffati, la lunga barba, e i vestiti scialbi dio un pellegrino è il candidato meno probabile per la reggenza che uno possa immaginare. Nel profondo, comunque, Gregorian ha uno spirito nobile in attesa di emergere.

Annacks suppone che Tenotar (Gregorian) sia ancora vivo, o almeno lo spera, da qualche parte nel regno. In questo momento l'anziano patriarca alimentando la speranza di trovare l'erede scomparso e la Sorona. Quindi l'anziano uomo non ha ancora rivelato l'esistenza dell'erede a nessuno dei soldati o degli avventurieri che hanno cercato invano la corona perduta. In queste ore buie, comunque, il patriarca è pronto a svelare il segreto ai veri campioni del Vestland.

La Morte di Maramet

Al tempo del suo decesso, Re Maramet stava conducendo una forza di esplorativa contro i barbari insediatisi nei Territori Helannici. Il re ingaggiò i nemici ai confini e incontrò alcuni successi iniziali. Non essendo all'altezza dei cavalieri delle truppe del re, i barbari fuggirono, scappando a nordovest verso il territorio collinoso dei Territori Heldannici. Maramet ed i suoi uomini si misero alle loro calcagna all'inseguimento.

Come li uomini del Vestland si addentrarono nel territorio cominciarono a perdere il vantaggio sulle loro prede. Due volte i barbari tesero un'imboscata agli inseguitori e due volte l'avanguardia sconfisse gli attaccanti nonostante le pesanti perdite. Alla fine, Maramet e due delle sue guardie si spinsero in avanti rispetto al resto delle truppe rimaste, perché solo il capo barbaro e un altro erano rimasti.

Alla fine il Gran Re del Vestland catturò il capo nemico lungo un sentiero di montagna conosciuto dalle tribù locali come Lama di Coltello, sul picco orientale di una formazione vulcanica conosciuta col nome di Zanne Rosse. Con i loro rispettivi servitori uccisi, il re e il capo barbaro ingaggiarono un combattimento mortale. Il fiero capo barbaro ricevette una ferita mortale in mischia, perché il re era quasi invincibile con la Sorona in testa. Con un ultimo disperato allungo, il barbaro si aggrappò al Re e assieme caddero dal crinale, precipitando centinaia di metri dentro un crepaccio ghiacciato. Entrambe gli uomini rimasero nella loro tomba ghiacciata, e la Sorona con loro. Il Gran Re e la sua mistica corona non furono mai più rivisti.

Il corpo di Maramet, congelato e conservato nella morte, fu condotto attraverso il lento flusso del ghiaccio in movimento. E così sarebbe rimasto se non per una primavera insolitamente calda. Durante la calda estate il ghiacciaio cominciò a sciogliersi e in fine il corpo del re venne trasportato in un freddo torrente formatosi dallo scioglimento dei ghiacci. I resti vennero spinti a nord per chilometri, quasi fino al lago di Erid, a circa 160 km dai confini del Vestland. Qui il corpo del re fu trovato dal malvagio chierico barbaro dell'isola di Erid.

Gli eridani erano i custodi del tempio dell'isola al loro dio, Gylgarid, un'entità adorata da molti uomini della tribù del nord. Il chierico oscuro raccolse il corpo di Maramet, credendolo un

dono da parte del proprio dio. Lo rinchiuse, con corona ed il resto, all'interno delle profondità del castello dell'isola. E' qui che giacciono il re defunto e la Sorona perduta.

Il Nemico in Seno

Oltre alla minaccia proveniente dal Khanato di Ethengar, le fazioni a rispetto della legge del Vestland dovevano fronteggiare un potere sinistro ed oscuro nella persona di Vana Cullen, il Duca di Estine, il principato più a nord del Vestland. Quest'uomo è il cugino del re defunto e, come minimo, un potenziale candidato per il trono vacante del regno. Più importante, comunque, è che Vana Cullen suppone sia suo diritto regnare.

In accordo con tale situazione, negli ultimi cinque anni il Duca di Estine ha consistentemente minato gli sforzi di coloro che cercano la Sorona. In verità erano gli uomini di Cullen, nelle spoglie di uomini delle tribù ethengariane, che attaccarono il gruppo del Principe Thendel mentre si aggirava alla ricerca del re e della corona. Questo duca caotico è direttamente responsabile della morte del Principe!

Inoltre, Cullen aveva aperto delle trattative preliminari con emissari del Khanato di Ethengar. Inende offrire al nemico un corridoio di terra attraverso il Vestland che conduca verso il mare cosicché il popolo delle steppe possa alla fine trarre vantaggio dal commercio via nave, liberi dalle tariffe dei Vestlandiani. In cambio di questa promessa egli si aspetta che il popolo tribale lo aiuti a raggiungere il trono del regno facendo guerra alle province meridionali del paese.

Nei suoi calcoli contorti il Duca crede che gli ethengariani accetteranno la proposta perché egli gli concede l'accesso al mare senza dover governare e occupare un nuovo paese. Vero, anche se Cullen ha pianificato segretamente di cacciare indietro nelle pianure gli stranieri una volta diventato Gran Re.

Il potere di Vana Cullen è formidabile, in gran parte dovuto al numero di agenti in posizioni chiave in tutto il regno. Uno di questi è un chierico di Ruthin, un seguace che si è fatto stimare per lo sviluppo e il progresso in Norrvik. Questo chierico ambiguo ha controllato Annacks durante il sonno. L'anziano ha parlato durante il sonno a voce alta ed il Duca ha ora ragione di credere che esista un vero erede (Tenitar). Attraverso questo agente, il Duca di Estine verrà anche a conoscenza della missione del gruppo riguardo il recupero della Sorona appena l'avventura comincia.

Un altro diabolico tirapiedi del Duca è una maga caotica, Ala la Strega del Mare. Dalla sua isola rocciosa nascosta sulle coste occidentali dell'Ostland, questa esperta di magia ha risposto alla chiamata di Cullen. Il Duca ha commissionato ad Ala di trovare l'erede attraverso l'uso dei suoi straordinari poteri. Alla fine la Strega del Mare avrà successo e quindi porterà in un lampo il custode del tempio/erede, Gregorian, alla sua isola fortificata oltre il mare. Il Duca ha stretto un patto con la strega: una volta Gran Re egli la aiuterà nel suo piano; dominare il regno di isole di Ostland.

Scopo dell'Avventura

In questa avventura viene richiesto ai PG di ottenere quanto segue: recuperare la Sorona dall'Isola di Gyl Erid, accertando l'identità del legittimo erede di Vestland, e assicurarsi il benessere

dell'erede salvandolo dalla stretta di Vana Cullen e il suo alleato, Ala la Strega del Mare.

Il DM è incoraggiato a diventare familiare con l'uso e le proprietà della corona Sorona, e gli altri artefatti elencati nella sessione delle appendici. La corona è inesorabilmente collegata alla seconda e terza parte dell'avventura.

Iniziare l'Avventura

Si assume che almeno due dei PG si trovino nel brulicante porto marino della città capitale del Vestland all'inizio dell'avventura, Norrvik. Il DM dovrebbe scegliere un avventuriero che dimostri qualità di comando-Allornik o Miridor se si usano i personaggi pregenerati. Una taverna sarà un luogo adatto affinché questo PG riceva un avviso su una piccola pergamena arrotolata. La pergamena verrà infilata in silenzio nelle tasche del personaggio da un monaco trasandato. Il monaco non si attarderà, anzi, se ne andrà in fretta per evitare un incontro faccia a faccia. Il DM dovrebbe allora dovrebbe leggere l'avviso in privato al giocatore del personaggio.

Nota: Se il monaco viene trattenuto non fornirà ulteriori informazioni-è sordo muto. Ogni PG, comunque, ha l'80% di capire che il monaco furtivo è il messaggero.

La Convocazione di Annacks

Amico mio,

Tu e i tuoi compagni siete in una posizione unica per svolgere un importante servizio a questo regno. Ti chiedo urgentemente che tu, e quanti altri tu ritieni degno di fiducia, mi raggiunga al Monastero di Ruthin entro due giorni, proprio al tramonto. Presentando questo avviso, i fratelli ai cancelli vi condurranno direttamente ai miei quartieri.

Vi esorto a tenere nascosto questo documento e di non parlare con nessuno riguardo questa richiesta. Tale discrezione è essenziale per ragioni di sicurezza nazionale.

In fine, suggerirò che i vostri sforzi vengano ben ricompensati, sebbene sono sicuro di poter confidare nella vostra natura eroica. Vi auguro molta fortuna.

Annacks

Patriarca di Ruthin e

Capo del Consiglio Reale

I giocatori adempieranno ai preparativi per il soggiorno a Ruthin. Il DM dovrebbe indicare sulla mappa questa località ai giocatori.

Nota: In questo scenario esterno si assume che i PG facciano uso di cavalli. Si applicano le regole del movimento e dell'ingombro, e il DM è esortato a controllare questi fattori durante tutta la ricerca.



Preparazione dell'Incontro

La monastica comunità di Ruthin è lontana un intero giorno di viaggio da Norrvik. Anche se stancante per cavalli e cavalieri, questo viaggio sarà senza eventi in questa parte relativamente pacifica del Vestland

Il Monastero di Ruthin

Oltre a ricevere la loro commissione, i PG avranno due opportunità di avventura in Ruthin. Due degli agenti del Duca Vana Cullen si trovano in questo luogo, e perfino a questo precoce stadi dell'avventura gli avventurieri hanno la possibilità di implicare il Duca nelle lotte intestine del regno.

Dall'esterno, il DM dovrebbe indirizzare il gioco verso l'incontro con Annacks nell'Incontro 8. Dopo, i PG saranno liberi di esplorare il monastero e affrontare gli ostacoli che vi sono all'interno.

Sebbene ci siano una serie di fattorie sparse nell'area circostante, la comunità di Ruthin è dominata dal monastero stesso. Tutte le terre circostanti sono tenute dall'ordine ruthiniano e i contadini locali sono contadini affittuari, sopportando i monaci con le loro decime e i loro servizi.

Descrizione degli Incontri

1. Recinto all'aperto del Bestiame

Pollame, capre e gli altri animali sono custoditi qui.

2. Vineria

Durante le ore diurne qui ci sono 1d4+1 monaci, impegnati a pestare i grappoli d'uva e a sovrintendere al delicato processo della produzione del vino.

3. Distilleria

(Vedi sopra)

4. Fucina

Durante il giorno il fabbro di Ruthin starà accudendo la sua forgia e martellando dando forma a beni e attrezzi. Questo compagno è un monaco che arrotola le maniche e la veste mentre lavora.

5. Dormitorio

Questo edificio ospita fino a 18 monaci e novizi. Ogni letto ha un baule associato contenente gli oggetti personali. Ogni baule contiene 1d20 mr e 1d6 ma.

6. Cucina

Durante il giorno questo luogo ferve di attività mentre 1d4+2 monaci sono occupati a preparare i pasti del monastero. Due grandi forni e focolari dominano la stanza.

7. Sala Mensa

Questa sala sarà piena di confratelli tra le 6 e le 6:30 del mattino e dalle 7 alle 7:45 della sera. (I ruthiniani mangiano solo due volte al giorno.) due lunghe tavolate dominano la stanza e un piccolo tavolo di testa fa accomodare Annacks e i suoi monaci anziani.

8. Ufficio di Annacks

L'ufficio del patriarca è dominato da una grande scrivania contro la parete ovest. I cassetti e gli armadietti contengono pergamene, carte e pacchetti. La parete est ha una massiccia unità da parete con libri e pergamene.

9. Stanza da Letto di Annacks

Nonostante il suo alto rango, il patriarca vive in condizioni austere. Un piccolo letto, una scrivania e un armadio a muro sono la sola mobilia della stanza. Accanto alla scrivania c'è un baule contenente 1.078 mo, 2776 ma e 679 mr. Ogni moneta di questo tesoro è registrata nei registri finanziari del monastero. Il baule contiene anche pergamene personali e il sigillo d'ufficio (sia quello del Patriarca di Ruthin che quello del Capo del Consiglio Reale).

10. La Capanna di Devlin

Questo è la dimora del gestore del monastero, il monaco Devlin. Devlin svolge una serie di ruoli: l'assistente di Annacks, gestore delle operazioni quotidiane di Ruthin, e esattore per il monastero. La capanna è ammobiliata con un piccolo letto, una scrivania e un armadietto contenente gli averi del monaco. Alla base dell'armadio un piccolo scrigno contiene 27 mo, 48 ma, 91 mr. Comunque, sotto lo scrigno c'è un doppio fondo al cui interno c'è un altro scrigno chiuso a chiave con 987 mo, 679 mp e 3.001 ma. Inoltre, c'è una pergamena arrotolata con scritto quanto segue:

Mio caro Devlin,
sono compiaciuto dei tuoi progressi e ti ho mandato una piccola somma d'oro per dimostrarti la mia soddisfazione. Mi aspetto regolari resoconti riguardo le attività di Annacks e del Consiglio Reale. Continuerai il rapporto con il mercante di vino su base quindicinale. Continua a lavorare bene e distruggi questa lettera.
V.C.

L'autore di questa nota è Vana Cullen, il Duca di Estine. Negli ultimi anni Devlin ha agito come agente del Duca a Ruthin, tenendo informato Cullen degli affari del Vestland ai suoi più alti livelli. Come aiuto fidato del patriarca, Devlin è stato in posizione ideale per fare rapporto del Consiglio.

Il tesoro di Devlin -una grottesca somma per un monaco austero-è stata accumulata facendo la cresta sui fondi del monastero e ricevendo i pagamenti di Cullen.

I mercanti di vino menzionati nella lettera è anch'esso uno dei tirapiedi del Duca. Questo individuo ha una rotta regolare dalla Torre Frontemare a Ruthin passando per la Locanda della Damigella Danzante. Nel suo ruolo il mercante è un ideale agente/messaggero.

Il DM noterà che Devlin non ha distrutto la lettera, come da istruzioni. L'astuto monaco ha preferito tenerla come assicurazione contro il giorno in cui il Duca fallisse lui diventasse vulnerabile. (Vedi incontro iniziale con Annacks per sapere di più sui ruoli di Devlin in questa avventura.)

11. Santuario Monastico

La singola porta che conduce a questa costruzione circolare ed a cupola è sempre chiusa a chiave dall'esterno. Solo Annacks e Devlin hanno le chiavi e le portano addosso. Inoltre, c'è uno speciale incantesimo tipo glifo vicino alla porta. A meno che non vengano pronunciate le parole "santità di pace", chiunque tenti di aprire la porta subirà 1d20+29 punti-ferita da elettricità, è concesso un tiro-salvezza per dimezzare i danni.

La stanza del santuario contiene una statua, un altare con due scrigni e sei colonne. La statua è di Haymin, il primo Patriarca di Ruthin e il chierico investì il primo Gran Re del Vestland. In questi ultimi giorni, Haymin è riverito come un santo patrono. L'effigie mostra Haymin che tiene la Sorona fra le mani.

Le colonne attorno alla statua sono intarsiate con scene disegnate con cura della storia del Vestland. Molte di queste immagini ritraggono gli eroismi dei Gran Re passati e la stretta associazione tra Ruthin e la monarchia.

Sull'altare, lo scrigno a ovest contiene una genealogia dei Gran Re, fino al tempo di Maramet. Queste registrazioni sono contenute in una scatola d'oro tempestata di rubini (valore 4.676 mo).

Lo scrigno chiuso a chiave a est contiene una replica in argento del sigillo del Gran Re e dello scettro (un totale di 7.896 ma). Gli originali in oro sono conservati all'interno del palazzo a Norrvik.

La facciata dell'altare di alabastro è decorata con rilievi raffiguranti Haymin che pone la Sorona sul capo di Gendar, il primo Gran Re del Vestland. La Sorona splende come il sole in questa immagine.

In realtà l'immagine in rilievo è una porta segreta (60x60 cm). La porta si aprirà se vengono pronunciate le parole "Re, Corona e Patria". Solo Annacks conosce la frase e ogni tentativo di aprire la porta fallirà senza la corretta parola d'ordine.

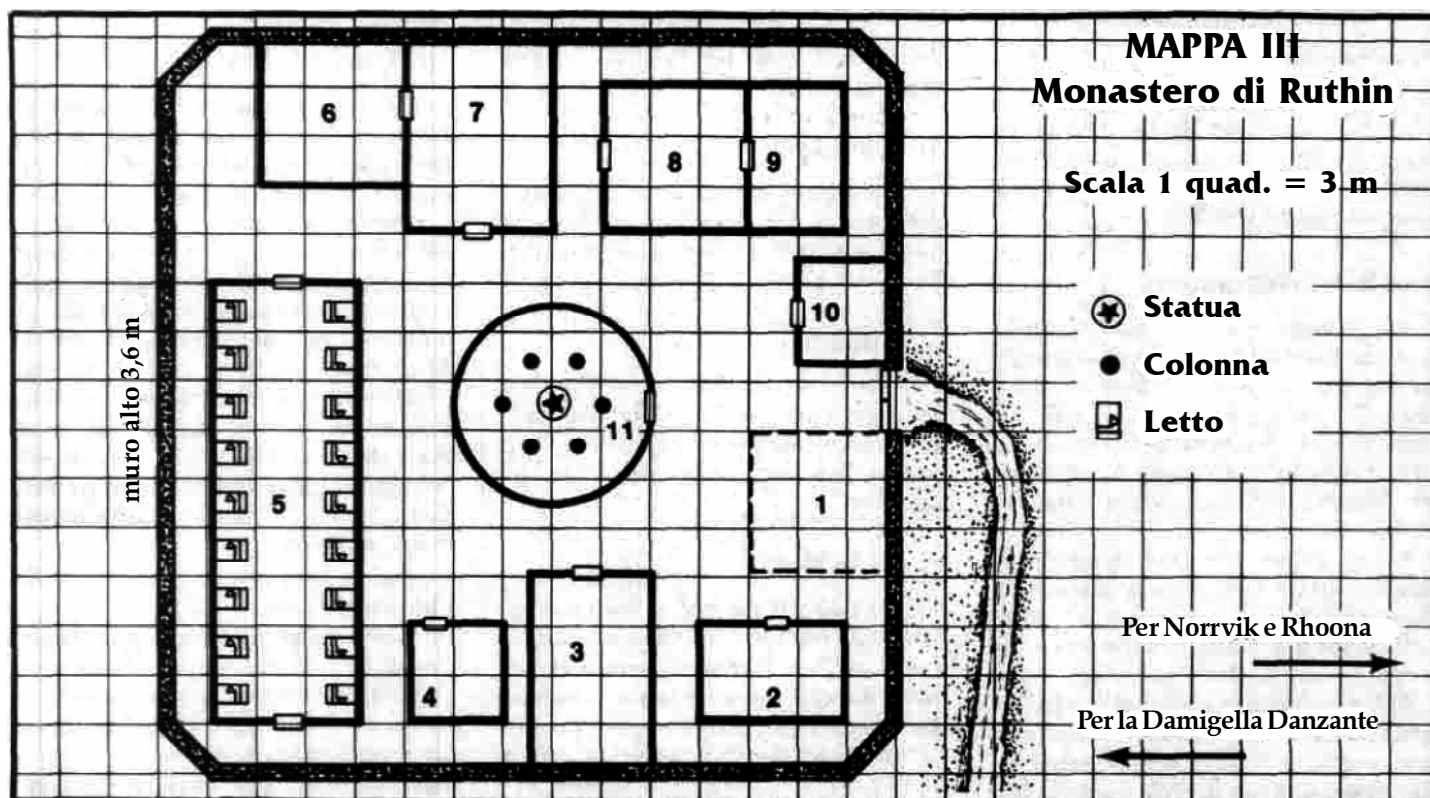
Dietro il portale, nell'altare stesso, c'è una scatola in avorio intarsiato (valore 330 mo) contenente una verga del comando. Questa meraviglia è stata conservata al sicuro per il successivo Gran Re del Vestland (Tenitar).

Il DM noterà che durante la notte, tra le ore 8 della sera e le 5:30 del mattino ci saranno sempre due monaci di guardia: uno vicino al santuario (area 11), uno al cancello frontale, e uno che pattuglia il perimetro delle mura. Tutti gli altri, compresi Annacks e Devlin saranno nei loro alloggi. Di notte tutti gli edifici sono chiusi a chiave.

Nota: Sarà difficile che i PG si aggireranno in segreto per il monastero, specialmente se il gruppo comprende personaggi legali. D'altra parte, gli alloggi di Devlin e il santuario possono diventare irresistibili tentazioni. Annacks avrà bassissima considerazione di chiunque violi la santità del santuario monastico. Se qualcosa viene rubato dal santuario il patriarca ne domanderà la restituzione, e un'ulteriore fine di 100 mo per oggetto. I PG legali del gruppo si dichiareranno d'accordo con la richiesta dell'anziano.

Arrivo al Monastero di Ruthin

Come il gruppo arriva al cancello principale verranno accolti da due ruthiniani, uno dei quali chiederà di identificarsi. Dopo aver fornito la lettera di Annacks, i PG verranno condotti direttamente all'area 8. Gli avventurieri verranno raggiunti da Devlin sulla porta dell'ufficio di Annacks, che presenterà sé



stesso come il segretario del Patriarca. Dopo le presentazioni Devlin lascerà l'ufficio proprio prima che Annacks comincia a rivolgersi ai personaggi.

Annacks è un uomo anziano dalla pelle raggrinzita, i capelli bianchi e una lunga barba grigia. Indossa la veste gialla della sua alta carica clericale e il fregio del consiglio reale su una catena appesa al collo. Il DM dovrebbe interpretare il ruolo di un uomo vecchio e malato, ma nel pieno delle sue facoltà.

Annacks ai Personaggi

"Benvenuti a Ruthin, amici miei. Io sono Annacks, patriarca nel nostro ordine e capo del Consiglio Reale del Vestland. Sicuramente avete incontrato il mio nobile assistente, Devlin....

"Le parole da sole non possono esprimere la mia gioia e il mio sollievo per la vostra venuta. Vi ho chiamati qui perché questa terra sta affrontando la crisi peggiore fin dai tempi di prima del Gran Re. Di fatti, come regno siamo sull'orlo della distruzione. Le forze del caos ci assalgono dall'interno e dall'esterno, e non c'è che una soluzione per la nostra sventura: il ritorno di un Gran Re con in testa la Corona perduta Sorona.

"Come sapete, il Vestland è un regno senza re ed è questa la radice del problema. Più di cinque anni fa l'ultimo Gran Re, Maramet, scomparve mentre conduceva una banda di guerra contro i barbari sulle nostre frontiere settentrionali. Non ho dubbi che il re perì durante la sortita, sebbene il suo corpo non sia mai stato ritrovato. Coi, anche la Corona Sorona è perduta nel tempo, dato che Maramet indossava sempre il mistico circolo della sovranità.

"Poco dopo la scomparsa del re, suo figlio ed erede, Thendel, fu ucciso durante una spedizione in cerca di suo padre e della corona. Oh, il destino cospira contro di noi! Il povero Thendel fu ucciso dagli uomini di Ethengar nella sua ricerca. E così nel giro di poche settimane abbiamo perso il re, la corona e il suo erede.

"Sin da quel momento noi del consiglio reale abbiamo cercato di governare al meglio in nome del monarca. Sono restio ad ammettere che abbiamo fallito, perché il paese sta cadendo nell'anarchia. Un regno deve avere un re!

"E ora vi confiderò qualcosa che nessun uomo conosce, a parte me. Un erede legittimo è ancora in vita. Il suo nome è, o era, Tenitar, ed è il fratello gemello di Thendel. E qui giace un racconto di follia e di sventura, per il quale, per il quale mi prendo buona parte di responsabilità.

"Circa 25 anni fa la Regina di Maramet diede alla luce due gemelli. Per molti popolani questo sarebbe occasione di gioia, ma per al casa reale di Vestland è un flagello. Il dilemma fu ovvio per me e il re: quale di questi due principi avrebbe regnato nei tempi a venire? Entrambe temevamo una guerra civile nel futuro nel nostro paese, perché come avrebbe potuto prevalere un principe rispetto ad un altro in questioni di successione? Quando la Regina morì tragicamente subito dopo la nascita capimmo ciò che doveva essere fatto.

"Più giovane per questione di minuti, Tenitar fu affidato alle cure di una levatrice che lo portò via nella notte. Ne io ne il re avevamo idea di dove il bambino fosse stato condotto e pensammo che fosse una cosa saggia. Se mai ci fosse stato

bisogno di ritrovare Tenitar, ci saremmo affidati alla magia della Corona Sorona per localizzarlo. Fu così che privammo un infante del suo diritto di nascita. Ora questa ingiustizia sta reclamando il suo prezzo.

"Credo che Tenitar sia ancora vivo, molto probabilmente da qualche parte nel Vestland. Ma dobbiamo recuperare la Sorona se vogliamo trovarlo, in quanto al Corona del Sole è in grado di localizzare il legittimo erede del regno.

"Inoltre, il futuro re e la corona sono inesorabilmente legati. Dobbiamo avere il re e il re deve avere la corona se egli deve essere riconosciuto come il legittimo monarca.

"La ricerca della Sorona vi porterà a nord, molto probabilmente oltre i confini del Vestland. L'ultima volta che è stato visto, Maramet stava cavalcando a nord e a ovest nelle Terre Liberere di Heldann in un inseguimento serrato dei razziatori barbari. Questo soggiorno nel nord vi condurrà fino alle Pietre del Cielo, un luogo mistico di pietre erette e santuario per i pellegrini. Le nostre leggende narrano che il primo Gran Re ricevette qui la Sorona come dono degli dei. E il primo patriarca di Ruthin, il nobile Haymin, pose la corona sul suo capo, qui a Ruthin, davanti a tutta l'assemblea dei nobili del reame. La Sorona splendeva come il sole sul capo di Re Gendar.

"Suppongo che dovrete cominciare la ricerca dalle pietre. Potreste ricevere qualche premonizione riguardante la corona perduta e il re perduto. Percepisco che i vostri spiriti sono nobili e che potreste avere successo dove altri hanno fallito, molti hanno cercato invano la Sorona.

"Vi allerto, comunque, i nostri confini settentrionali sono diventati selvaggi e senza governo di recente, e le nostre pattuglie riportano che gli ethengariani si stanno ammassando sulle nostre frontiere occidentali. Senza un Gran Re ad unirli, temo che periremo dall'esterno, perfino se non collassassimo dall'interno.

"Con questa missione faccio appello al vostro onore, ma siamo anche preparati a ricompensarvi. Se avrete successo, ricompenseremo ognuno di voi con una baronia nel nostro regno, e gli onori, terre e entrate che ne conseguono. Appariranno a voi e ai vostri eredi in perpetuità."

Dopo questa esposizione Annacks risponderà alle domande al meglio della sua conoscenza. A questo punto il DM potrebbe voler mostrare ai giocatori la Mappa del Vestland per i Giocatori (Mappa II). Annacks conosce poco riguardo gli incontri lungo la strada commerciale-sono passati anni da quando si è avventurato in quei luoghi.

Se incalzato, Annacks parlerà un po' sulla nobiltà del nord. Il patriarca stima molto il Duca di Estine, Vana Cullen. Il Duca si è fatto carico di buona parte della responsabilità delle difese settentrionali del regno.

Gregory di Bridgehead e Lars Longfellow, il Conte di Darien, comunque, hanno mostrato immediato disprezzo per la legge del gran Re e del loro obbligo di fedeltà al proprio signore da quando il monarca è scomparso Annacks li caratterizzerà come canaglie.

Con il rispetto della Sorona, Annacks concederà che non può fornire informazioni sul funzionamento della corona. In verità, il magico oggetto non è mai stato in possesso di nessuno che non fosse stato il legittimo re. D'altra parte, crede che al

Capitolo Uno: Un Regno per una Corona

corona assisterà i giocatori Buoni (Legali) del gruppo nella loro ricerca dell'erede. Se pressato su questo argomento, Annacks dirà, "Fidatevi dei poteri del grande cerchio-il suo scopo è lo stesso vostro."

Dopo la riunione con Annacks inviterà gli avventurieri a cenare con lui e gli altri monaci nell'Area 7. Poi, i PG possono passare la notte nel salone prima di prepararsi per il viaggio la mattina dopo.

Il Ruolo di Devlin

Come detto prima, Devlin è un agente di Vana Cullen e la sua curiosità riguardo il gruppo è definitivamente cresciuta. Mentre i PG sono condotti da Annacks sta origliando dal di fuori dall'esterno (Area 8) sul alto est. Un piccolo buco nel muro ha permesso a questa spia l'opportunità di ascoltare molte delle conversazioni private del patriarca.

Nota: Dopo la conversazione ogni avventuriero ha il 10% di probabilità di notare un piccolo buco nella parete est dell'ufficio del patriarca. Se scoperto, sarà evidente che il foro permette più di origliare che di vedere. Il foto fornisce una visuale ad altezza ginocchio della stanza dall'esterno. All'esterno si potranno vedere delle tracce che conducono dietro l'Area 9 per poi sparire nel terreno più disturbato di fronte all'Area 10.

Devlin non arrischerà alcun tentativo di apprendere di più sui personaggi. Il suo scopo ora è di fare rapporto a Vana Cullen al più presto possibile con una descrizione degli avventurieri e un riassunto della loro missione. Con questa finalità consegnerà il suo messaggio al mercante di vini itinerante che arriverà a Ruthin appena i PG partono (Vedi la Locanda della Damigella Danzante per maggiori informazioni sul mercante di vini.)

Devlin: CA 8; C8; pf 40; THAC0 17; N° ATT. 1 bastone o incantesimi; F 1d6; MV 36 (12) m; TS C8; ML 9; AM C; PX 1.200.

Fr 13, In 15, Sg 16, Ds 11, Co 10, Ca 16.

Incantesimi:

Primo Livello: *cura ferite leggere**, *individuazione del magico*, *luce magica**

Secondo Livello: *luce persistente**, *localizzazione di un oggetto*, *incantesimo del colpire*

Terzo Livello: *individuazione dell'allineamento*, *blocca persone*

Quarto Livello: *dissolvi magie*

Devlin indossa un *amuleto contro sera di cristallo ed ESP* su una catena attorno al collo. Questo oggetto salverà il chierico dai tentativi di leggergli al mente o di conoscere il suo vero allineamento. Nella tasca della sua tunica porta un mazzo di chiavi per tutte le costruzioni di Ruthin eccetto l'Area 8 e 9.

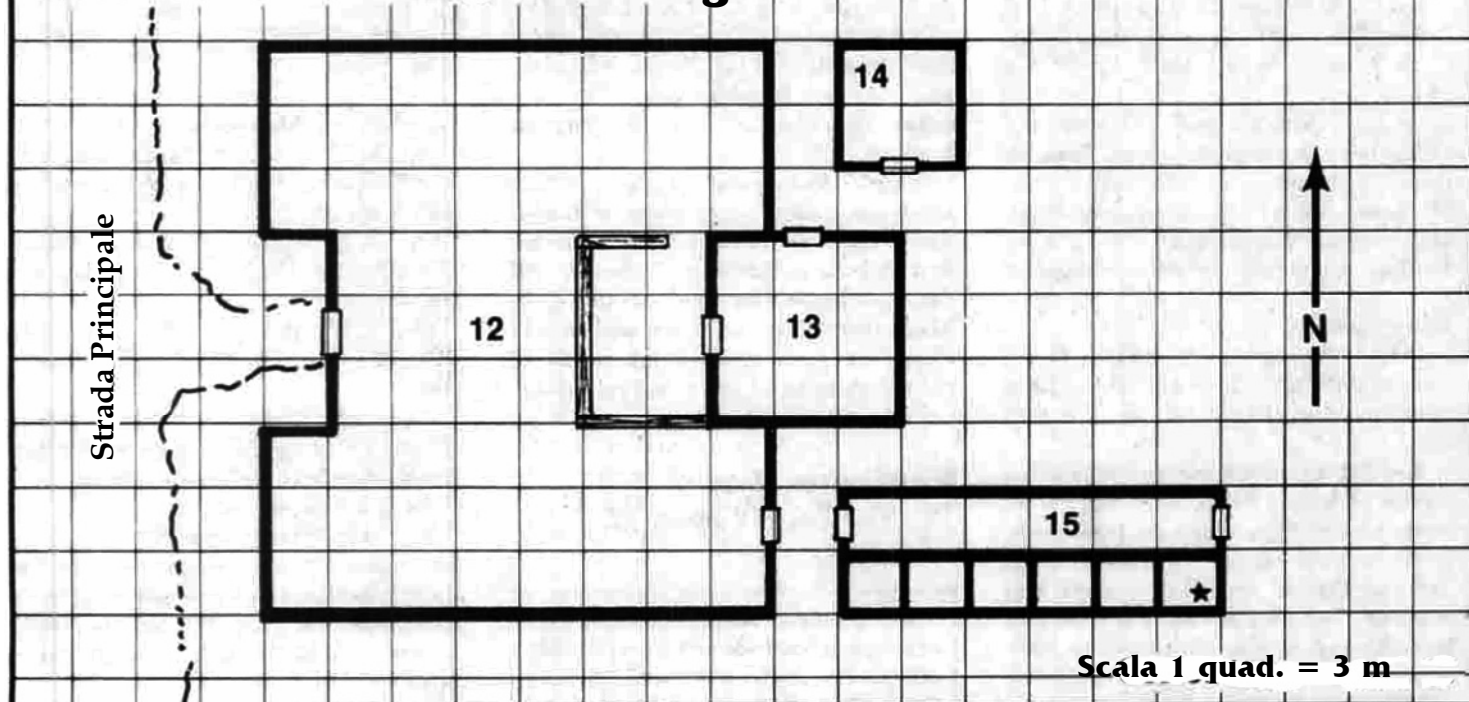
Se Devlin viene assalito tra mezzanotte e le 7, i PG scopriranno una nota nella sua tasca che riporta quanto segue:

Mio Signore,

Confido che riceviate questo avviso in tempo per essere avvisato degli ultimi schemi di Annacks per recuperare al Sorona. I mercenari descritti di seguito sono stati assoldati per localizzare la corona perduta e cominceranno al ricerca dal santuario delle pietre. Ora ho la conferma che uno dei figli di Maramet esiste; è il fratello gemello diseredato di Thendel. Il suo nome è Tenitar. I dettagli, comunque, mi sono sconosciuti. Farà rapporto più avanti...

Suo Servitore,
D.

MAPPA IV Locanda della Damigella Danzante



Nota: Alla fine del documento c'è un'accurata descrizione dei PG e delle loro vocazioni. Questo messaggio-se non intercettato-passerà dalle mani di Devlin a quelle del mercante di vini e poi di seguito ad un altro degli agenti di Cullen alla Locanda della Damigella Danzante.

Se avvicinato, Devlin rivelerà l'identità del suo padrone mediante ESP e solo se spogliato del suo amuleto.

Partenza dal Monastero di Ruthin

Si assume che il gruppo si prepari per dirigersi al nord all'alba, dopo aver speso la notte a Ruthin. Comunque, se i PG dovessero scegliere un altro momento per partire, il DM dovrebbe svolgere il seguente incontro allo stesso modo.

Come i PG si preparano a salire sui cavalli vedranno arrivare al monastero un mercante di vini seduto su un carro trainato da un cavallo, accompagnato da due guardie del corpo a cavallo. Il mercante di vini è venuto per comprare 20 fiaschi di fine vino ruthiniano e tre barili di birra. Riceverà anche il messaggio segreto di Devlin che nasconderà nel suo stivale destro. Il mercante, un tipo di nome Kendall, e i suoi uomini, caricheranno quanto serve e poi si dirigeranno verso la Damigella Danzante. Arriveranno alla locanda appena prima del tramonto dello stesso giorno.

Kendall, mercante di vini: CA 9; Mercante G3; pf 27; THAC0 19; N° ATT. 1 bastone; F 1d6; MV 27 (9) m; TS G3; ML 7; AM C; PX 35.
Fr 9, In 16, Sg 12, Ds 8, Co 10, Ca 15.

Kendall possiede un bastone e indossa le ricche vesti di un commerciante di successo. Sotto le sue vesti indossa un'armatura di cuoio. Il suo borsello contiene 67 mo, 49 ma e 58 mr. Lascerà 20 mo a Devlin-il pagamento delle provviste.

Guardia del corpo (2): CA 4; G9; pf 68, 70; THAC0 15; N° ATT. 1 spada; F 1d8; MV 36 (12) m; TS G9; ML 7; AM C; PX 900 ognuno.

Ogni guardia possiede 1d10 mo, 1d20, ma e 1d20 mr. Kendall non sa di essere al servizio di Vana Cullen, ma solo che riceve del denaro (5 mo) per ogni messaggio o borsello trasportato tra Ruthin e la Locanda della Damigella Danzante. Se minacciato di morte o persuaso in qualche modo ammetterà di lasciare messaggi e di raccogliere pacchetti dall'angolo sudest delle stalle dello stabile dietro la Damigella Danzante (nel sesto box per cavalli).

Si noti che le guardie del corpo di Kendall sono all'oscuro di tutto.

Conclusione dell'Incontro

Il DM dovrebbe scegliere il momento opportuno per l'incontro tra Devlin e Kendall. Il monaco consegnerà il messaggio al mercante di vini in questo breve scambio. Come indicato, Devlin rifiuterà di ammettere la sua malefatta se scoperto. Comunque, Annacks lo farà arrestare se verranno presentate prove sufficienti per il tradimento dell'uomo.

La Locanda della Damigella Danzante

Preparazione dell'Incontro

La Locanda della Damigella Danzante è appena ad est della strada principale che va da nord a sud e appena ad ovest di un grosso fiordo. Questo luogo dovrebbe essere usato dai personaggi per fermarsi a riposare durante il loro viaggio verso le Pietre del Cielo.

La Damigella fornisce un frizzante mercato di bevande, cibo, provvigioni e commercio di cavalli. Oltre ai normali avventori e viandanti di poco conto, la locanda è un regolare luogo di visita per Lars Longfellow e i suoi sottoposti. Il DM si ricorderà che Longfellow è il Conte di Darien, uno dei nobili indisciplinati menzionato più promettente menzionato da Annacks nella sua riunione (a Ruthin).

Un altro visitatore della locanda è un commerciante di cavalli itinerante che ha nome Bjorn. Bjorn arriva nelle vicinanze il primo giorno e il giorno di mezzo di ogni mese. Tutti i locali conoscono Bjorn e il suo servitore, Erik. Le loro visite quindicinali sono quasi perfette. Nota che ora è metà mese, un fatto che verrà discusso più avanti nel testo.

Descrizione degli Incontri

12. Il Bar (da mezzogiorno a mezzanotte)

La Locanda della Damigella Danzante ha l'aspetto di una tipica taverna di strada. Le pareti e le alcove a nord e a sud del bar sono dominati da tavoli e sedie. In una di queste alcove, a nordovest, un gruppo di armigeri sta parlando e ridendo mentre sollevano con grossi boccali di birra rossa. Uno di loro è un uomo enorme con la barba rossa. Indossa raffinati abiti verdi sopra una corazza di maglia.

Nell'alcova sudovest due mercanti, commercianti di cavalli dall'aspetto, stanno parlando a tono bassa mentre sorseggiano boccali di birra bionda.

Parecchi viaggiatori e clienti abituali stanno in piedi al bar rettangolare a est della stanza.

Un grasso barista sta spillando pinte dietro al bar e una graziosa giovane donna sta servendo ai tavoli.

I guerrieri nell'angolo sono Lars Longfellow e tre dei suoi armigeri.

Lars Longfellow, Conte di Darien: CA 2; G9; pf 74; THAC0 13 (Fr); N° ATT. 1 *spada +1*; F 1d8+3 (Fr); MV 27 (9) m; TS G9; ML 9; AM C; PX 900.
Fr 17, In 13, Sg 12, Ds 14, Co 17, Ca 15.

Indossa una *corazza di maglia +1*, un *anello di protezione +1* e un elmo, se in combattimento. Ha un pugnale intarsiato di gemme alla cintura (40 mo), un medaglione d'oro d'ufficio attorno al collo (20 mo), e 47 mo, 43 ma e 15 mr nel borsello.

Armigero 1 di Longfellow: CA 3; G7; pf 49; THAC0 15; N° ATT. 1 spada; F 1d8; MV 36 (12) m; TS G7; ML 8; AM C; PX450.
Corazza di maglia e scudo.

Capitolo Uno: Un Regno per una Corona

Armigero 2 di Longfellow: CA 2; G8; pf 60; THAC0 15; N° ATT. 1 mazza; F 1d6+1; MV 27 (9) m; TS G8; ML 9; AM C; PX 650.

Corazza di piastre e scudo.

Armigero 3 di Longfellow: CA 3; G8; pf 67; THAC0 15; N° ATT. 1 spada; F 1d8; MV 36 (12) m; TS G8; ML 7; AM C; PX 650.

Corazza di piastre.

Ognuno di questi guerrieri porta 1d10 ma, 1d6 me e 1d20 mr. Tutti e quattro i cavalli di questo gruppo sono impastoiati dietro al locanda e sono cavalli da guerra leggeri.

Ad un segale di Longfellow, il barista rifiuterà di dare da bere al gruppo. Se i PG obiettano, l'oste li inviterà a fare qualche parola con il "grosso uomo dalla barba rossa nell'angolo vicino alla finestra."

Longfellow è curioso riguardo il gruppo e vorrebbe sapere i suoi scopi. Teme che possano essere al servizio del Consiglio Reale con l'ordine di arrestarlo per le sue abitudini da rinnegato. Se viene persuaso altrimenti, resterà incuriosito dalle intenzioni del gruppo. Sarà restio, comunque, ad un confronto qui alla Damigella Danzante a meno che i PG non comincino ad essere belligeranti.

A meno che il gruppo non arrivi a termini amichevoli con il Conte, lascerà la locanda e cercherà di tendere un'imboscata al gruppo più a nord. Per questo scopo aumenterà il numero di suoi armigeri di altri tre (stesse statistiche). Lars è un individuo avido e non eccessivamente brillante. Qualsiasi ragionevole trucco o promessa di guadagno servirà per tenere quest'uomo a posto. In una simile situazione potrebbe perfino offrire un giro di birra agli avventurieri. Lars non discuterà mai le sue attività, nemmeno il suo lucroso commercio di cavalli rubati. In effetti, lo scellerato Conte vende tali animali a Bjorn, il commerciante di cavalli dall'altro lato del bar.

I mercanti, Bjorn ed Erik, si tratteranno alla Damigella Danzante. Le loro statistiche sono le seguenti.

Bjorn, Commerciante di Cavalli e Agente di Vana Cullen: CA 7; G5; pf 37; THAC0 17; N° ATT. 1 pugnale o *pugnale +1*; F 1d4 o 1d4+1; MV 27 (9) m; TS G5; ML 8; AM C; PX 175.

Fr 12, In 15, Sg 11, Ds 14, Co 12, Ca 16.

Indossa una corazza di cuoio sotto i suoi abiti da mercante, un *anello di protezione +1*, un *pugnale +1* nascosto alla cintura, e un altro pugnale normale nascosto nello stivale destro. Il suo borsello contiene 67 mo, 39 ma e 16 mp. Indossa considerevoli gioielli: anelli, braccialetti, ecc. Per un valore di 79 mo.

Erik, Servitore di Bjorn: CA 5; G10; pf 93; THAC0 11 (Fr); N° ATT. 1 ascia da battaglia; F 1d8+2; MV 27 (9) m; TS G10; ML 9; AM C; PX 900.

Fr 17, In 8, Sg 8, Ds 12, Co 16, Ca 10.

Erik indossa una corazza a scaglie e un elmo. Possiede un'ascia da battaglia e nel borsello ha 1d10 ma e 1d20 mr.

Bjorn ed Erik stanno aspettando il mercante di vini, Kendall, che arrivi alla taverna. Hanno già sistemato i loro bagagli nell'Area 15. Appena arriverà Kendall si attarderanno per un

poco e poi Erik andrà fuori ai cavalli, un pretesto per prendere il messaggio di Devlin (da Ruthin). Se Kendall non riesce ad arrivare entro il tramonto, attenderanno un altro giorno il mercante poi partiranno in direzione della Torre del Frontemare.

Se Bjorn viene avvicinato in qualsiasi momento si rifiuterà di discutere i suoi affari col Duca di Estine. Dichiarerà di essere un onesto commerciante di cavalli e nulla più. Un incantesimo ESP rivelerà che è al servizio di Vana Cullen.

Erik non è una persona molto sveglia e non offrirà nulla di interessante ai PG. (Vedi incontro 15 per una descrizione dello scambio segreto.)

Il barista si chiama Olaf e l'attraente giovane donna è sua sorella Megan. Questi due non vorranno parlare con i PG, specialmente in presenza di Lars Longfellow. Se portati in disparte, Megan fornirà quanto segue se i giocatori porranno le domande giuste e riempiono il suo palmo con dell'argento.

Pettegolezzo di Megan:

- Lars Longfellow non è così terribilmente malvagio, solo avido e poco raffinato. Governa il feudo di Darien come governa il suo piccolo regno, usando spesso l'estorsione e una tassazione fuori legge. E' anche coinvolto nel commercio di beni rubati.
- Bjorn è un commerciante di cavalli ma è specializzato nel commercio di destrieri rubati. Bjorn e Lars hanno un accordo estremamente lucrativo. Bjorn ed Erik arrivano alla Damigella Danzante ogni quindici giorni, di solito al primo giorno e a metà del mese-nello stesso periodo del mercante di vini, Kendall. Il commercio di Bjorn lo conduce lontano fino a Freiburg, nelle Terre Libere di Heldann.
- Gli altri avventori della locanda son paesani indigeni o commercianti

Dopo questi commenti, Megan comincerà a chiedere dei PG: provengono da Norrvik? Che notizie ci sono dalla capitale? Come sta il Patriarca? Ecc.

Megan ed Olaf rimarranno strettamente distaccati in caso di rissa o confronti.

Il Bar

Olaf offre un servizio completo alla Damigella Danzante: sono disponibili vino, idromele, brandy, birra bionda, birra rossa, stuzzichini e cibo caldo. Le bevande costano 1 ma l'una. Il brandy costa 1 ma e 7 mr, il cibo freddo, come il pasto di un aratore, costa 1 ma e del cibo caldo, a portata, è venduto a 2 ma. Dietro il bar Olaf ha 3 mo, 179 ma e 249 mr in cassa.

13. Camere di Olaf e Megan

La stanza disordinata sembra di essere una combinazione di una cucina, salotto e camera da letto. L'angolo sudest è occupato da una dispensa e un grande forno. Contro la parete sudovest ci sono un tavolo e due sedie. Ognuno dei due angoli nord ha un piccolo letto e un baule accanto ad esso.

Il baule di Olaf nell'angolo nordovest contiene i suoi vestiti e gli effetti personali, comprese un eccellente paio di stivali di

cuoio per cavalcare con gli speroni d'argento (valore 10 mo), una scatola di legno contenente un set completo di attrezzi per costruire frecce ed archi, una scatola con gioielli del valore di 173 ma ed una spada lunga. (Olaf ha accettato questi pegni invece di denaro contante per il pagamento di alcuni debiti.)

Il gruzzolo di Megan, nell'angolo nordest, contiene abiti e gioielli d'argento per un valore di 87 ma.

L'area della cucina è ben fornita ed equipaggiata con cibi comuni e utensili da cucina.

14. Rimessa Magazzino

(La porta è chiusa sia con una serratura che con un lucchetto.)

Questo capanno è pieno di botti e barili. Contro la parete nord ci sono sacchi impilati l'uno sull'altro.

Le botti contengono tutti i tipi di vini e liquori. I barili contengono birra. I sacchi contengono farina e grano. Nell'angolo nordovest, sotto una pila di sacchi di grano, c'è un'asse di legno che copre un piccolo foro nel terreno. Il tesoro di Olaf è nascosto qui: un piccolo scrigno con 379 mo, 469 ma, 213 mp ed un braccialetto d'oro con uno smeraldo (valore 235 mo).

Nota: Le due chiavi di questa capanna sono appese ad una catena al collo di Olaf.

15. Stalle

Questa stalla per cavalli ha sei scomparti che possono tenere fino a dodici cavalli. Sono presenti nove montature. Un ragazzo dall'aspetto trasandato si alza da un letto lurido quando entrate.

Il ragazzaccio è lo stalliere, Bodkin. Il povero tipo è piuttosto sordo, stupido e analfabeta. Guadagna il suo denaro prendendosi cura dei cavalli. Il ragazzo si accovaccia impaurito dagli avventurieri ma sarà molto disponibile a prendersi cura dei cavalli per un pezzo di rame.

Quattro degli scomparti contengono due cavalli ognuno. Quattro di queste creature appartengono a Lars Longfellow ed i suoi uomini (cavalli da guerra leggeri). Le altre cinque creature sono due cavalli da guerra, due cavalli da corsa e un cavallo da tiro. I cavalli da corsa appartengono a Bjorn ed Erik mentre gli altri due cavalli da guerra sono rubati. Lars Longfellow ha appena venduto questi animali a Bjorn. Il cavallo da tiro appartiene ad Olaf.

Lo scomparto più ad est è vuoto. Al punto marcato con un asterisco (*) sulla mappa c'è una tavola mobile nella parete di legno sul lato est vicino all'angolo (a 30 cm dal suolo). Un foro in una nicchia è il luogo per lo scambio dei messaggi fra Bjorn e Kendall. Il normale schema prevede la sequenza seguente:

Il primo ed il 15 di ogni mese, Bjorn mette una piccola borsa di denaro nel buco (il pagamento di Devlin). Poco dopo il primo ed il 15 di ogni mese Kendall scambia la borsa di denaro con l'ultimo rapporto scritto di Devlin. Kendall poi si fa vedere alla taverna dove Bjorn attende di vederlo. Erik prende il messaggio e se ne va per la sua strada con non meno di un cenno distratto della testa l'uno all'altro.

Al primo di ogni mese Bjorn lascia 10 mo extra come pagamento per il servizio di Kendall. Kendall ha l'abitudine di

rubare una moneta o due dal pagamento di Devlin, in ogni caso. Il pagamento di Vana Cullen per Devlin varia in accordo con l'importanza dell'ultimo pezzo d'informazione.

Attualmente la nicchia segreta contiene un borsello con 19 mo. Svolgi questo scambio segreto con al sequenza normale e qualsiasi contingenza portata dalle azioni dei PG. Se Kendall non compare alla locanda, Bjorn rimuoverà il borsello di denaro dalla nicchia prima che Erik se ne vada. Se avviene lo scambio normalmente Bjorn nasconderà le note di Devlin (vedi "Il Ruolo di Devlin" al Monastero di Ruthin) nel suo stivale sinistro. Lui ed Erik si dirigeranno verso la Torre Frontemare attraverso il Frte di Confine.

Conclusione dell'Incontro

Se in questo incontro vengono scoperti tutti gli indizi, allora i PG dovrebbero avere un'idea piuttosto buona delle vere intenzioni di Vana Cullen, il nemico interno. Quando tutti gli agenti del Duca saranno smascherati, il suo stesso malsano tradimento sarà ovvio.

Il DM dovrebbe organizzare l'imboscata di Lars Longfellow appena a nord della locanda (se applicabile). Se i PG sono molto all'erta, esegui i tiri normali per la sorpresa.

Verso le Pietre del Cielo

Ci vuole un giorno di viaggio dalla Damigella Danzante per i Monoliti del Cielo. Oltre agli incontri casuali e al possibile confronto con Lars Longfellow, gli avventurieri incontreranno il seguente gruppo di persone mentre cavalcano verso nord.

16. Pellegrini

(32 km a nord della Damigella Danzante)

Mentre cavalcate verso nord sulla strada commerciale molto frequentata, all'improvviso raggiungete un gruppo di sei pellegrini che stanno camminando verso nord. A giudicare dalle loro vesti polverose e dai sandali usurati, questi uomini hanno viaggiato per moli chilometri. I pellegrini si fermano ed accostano a bordo strada mentre passate loro affianco al piccolo galoppo.

Questi pellegrini sono chierici novizi dell'Ordine di Frsetta. Stanno viaggiando verso le Pietre del Cielo e provengono dalla città di Rhoona-un pellegrinaggio richiesto a tutti i novizi di questo ordine. Con solo un bastone da passeggio, una ciotola per l'elemosina e una coperta per dormire questi tipi la stanno facendo davvero dura.

Il capo del gruppo, Peter di Frsetta, si inchinerà ai PG e li ingaggerà in una conversazione. Il DM può usare il testo che segue o modificarla a suo piacimento:

"Giorno a voi, miei signori... un buon giorno per viaggiare, che ne dite? Sono Peter di Frsetta e questi sono i miei camerati; tutti novizi del legale ordine. Veniamo da Rhoona e siamo diretti al santuario delle pietre.

"Potete dirmi, miei signori, quanto dista il santuario, perché stiamo diventando molto stanchi davvero a causa del lungo cammino? Avete qualcosa del cibo e del vino da condividere con me ed i miei compagni? Se non siete in grado, comprendo perfettamente."

Capitolo Uno: Un Regno per una Corona

Se il DM ha familiarità con il modulo d'avventura X3: *La Maledizione di Xanathon*, potrebbe voler interpretare Peter di Frsetta come una persona loquace, con molte notizie riguardo gli eventi in Rhoona che riguardano quell'avventura. Altrimenti, Peter ed i suoi compagni parleranno un poco e poi riprenderanno il loro cammino dopo che il gruppo sarà partito.

17. I Soldati Stanchi

(56 km a nord della Damigella Danzante)

Più avanti sulla strada vedete due soldati camminare faticosamente verso di voi. Uno di questi uomini zoppica mentre l'altro lo sostiene e lo aiuta. Dall'aspetto delle loro tuniche rosse e gialle, questi due uomini sono soldati del re, legati al servizio del Consiglio Reale del Vestland. Il soldato ferito è un giovane ufficiale al servizio reale del Vestland. Farà un saluto al gruppo mentre arriva: "Fermatevi un momento, amici. Potete offrire una goccia d'acqua al mio compagno ed a me? Abbiamo avuto una maledetta sfortuna durante il nostro viaggio dal nord. Abbiamo subito un'imboscata da parte di briganti sulla strada ci hanno sconfitto e se ne sono andati con i nostri cavalli. Stiamo ritornando dall'avamposto al forte di confine settentrionale. Di nuovo, vi prego, potete divider un po' di cibo?"

Il nome dell'ufficiale è Arlson e la sua storia è vera. Ciò che non sa, comunque, è che fu attaccato dagli uomini di Lars Longfellow mascherati da briganti. In verità, i cavalli sono stati venduti a Bjorn il giorno prima. I PG possono riuscire a capirlo se domandano ad Arlson di descrivere i cavalli e confrontano le note le due montature dei militari che erano nelle stalle della Damigella Danzante.

Questi due soldati sono in uno stato pietoso: niente montatura, né denaro e niente armi. Se interrogato, Arlson può fornire le seguenti informazioni:

- Il comandante del forte di confine è il Capitano Rolf, un buon ufficiale e un servitore leale del Consiglio Reale.
- Sebbene le incursioni dei barbari ai confini con i Territori Heldannici sono diminuite, gli esploratori riferiscono considerevoli movimenti di guerrieri provenienti dal Khanato di Ethengar. L'opinione di Arlson è che gli ethengariani si stanno radunando per la guerra.
- Arlson crede che il Duca di Estine è un buon tipo, il supporto di Cullen è essenziale per la manutenzione degli eserciti di confine.

18. La Donna Zingara

(Ala la Strega del Mare)

(All'incrocio fra strada principale ed il sentiero che conduce alle Pietre del Cielo)

Avete cavalcato verso nord per molte ore. Ad un certo punto arrivate ad una svolta della strada. Passato un grosso gruppo di alberi sulla sinistra c'è uno sentiero che conduce verso ovest allontanandosi dalla via principale. Un segnale battuto dalle intemperie, "Cielo, Tre km."

Più avanti sulla strada principale vedete un carro trainato da due cavalli. Il tendone multicolore del carro suggerisce che sia un carro di zingari. Un uomo dalla pelle scura con un paio di cespugliosi baffi neri tiene le redini ed un grosso cane corre accanto al carro. Arrivato all'incrocio il carro si ferma ed il conducente vi invita a fare due parole con lui.

Il carro ed i finimenti sono una maschera per il mago caotico Ala la Strega del Mare, ed i suoi servitori. Agli ordini di Vana Cullen, la strega è in viaggio per rapire il custode delle pietre, Gregorian. Grazie alle sue arti magiche, Ala ha scoperto l'identità ed il luogo del futuro erede e lo vuole portare sulla sua magica isola di Narvendul.

Il conducente del carro è l'attendente della Strega del Mare, Curlow, ed il cane è il mastino infernale, Axis. Ala stessa è mascherata da figlia zingara del conducente ed il suo nome è Riva.

Curlow, lo zingaro (servitore di Ala): CA 6; G9; pf 76; THAC0 15; N° ATT. 1 *pugnale* +2 o 1 cerbottana; F 1d4+3 o 1-2 + speciale; MV 36 (12) m; TS G9; ML 10; AM C; PX 900.

Fr 14, In 15, Sg 12, Ds 17, Co 14, Ca 15.

Curlow indossa la tunica colorata di un viaggiatore, e sotto di essa porta una *corazza di cuoio* +1. Alla cintura un *pugnale* +2 ma la sua arma preferita è una cerbottana e di dardi che tiene nascosti all'interno della tunica. Possiede 10 dardi velenosi nella borsa da cintura (cinque con veleno mortale e cinque con veleno paralisi). Secondo lo stile zingaro egli indossa una considerevole quantità di gioielli: braccialetti, anelli e così via, per un valore totale di 79 mo. Egli porta anche un borsello con 21 mo e 37 mo alla cintura.

Riva, la ragazza zingara (Ala la Strega del Mare): CA 7; M11; pf 40; THAC0 15; N° ATT. 1 incantesimi; F variabile; MV 36 (12) m; TS M11; ML 10; AM C; PX 1.900.

Fr 14, In 18, Sg 11, Ds 17, Co 15, Ca 16.

Incantesimi:

Primo Livello: *charme*, *dardo incantato*, *lettura del magico*, *luce magica**, *sonno*

Secondo Livello: *ESP**, *invisibilità*, *levitazione*, *ragnatela*

Terzo Livello: *blocca persona*, *fulmine magico*, *palla di fuoco*, *respirare sott'acqua*

Quarto Livello: *metamorfosi*, *muro di fuoco*, *muro/tempesta di ghiaccio*

Quinto Livello: *giara magica*, *nube mortale*

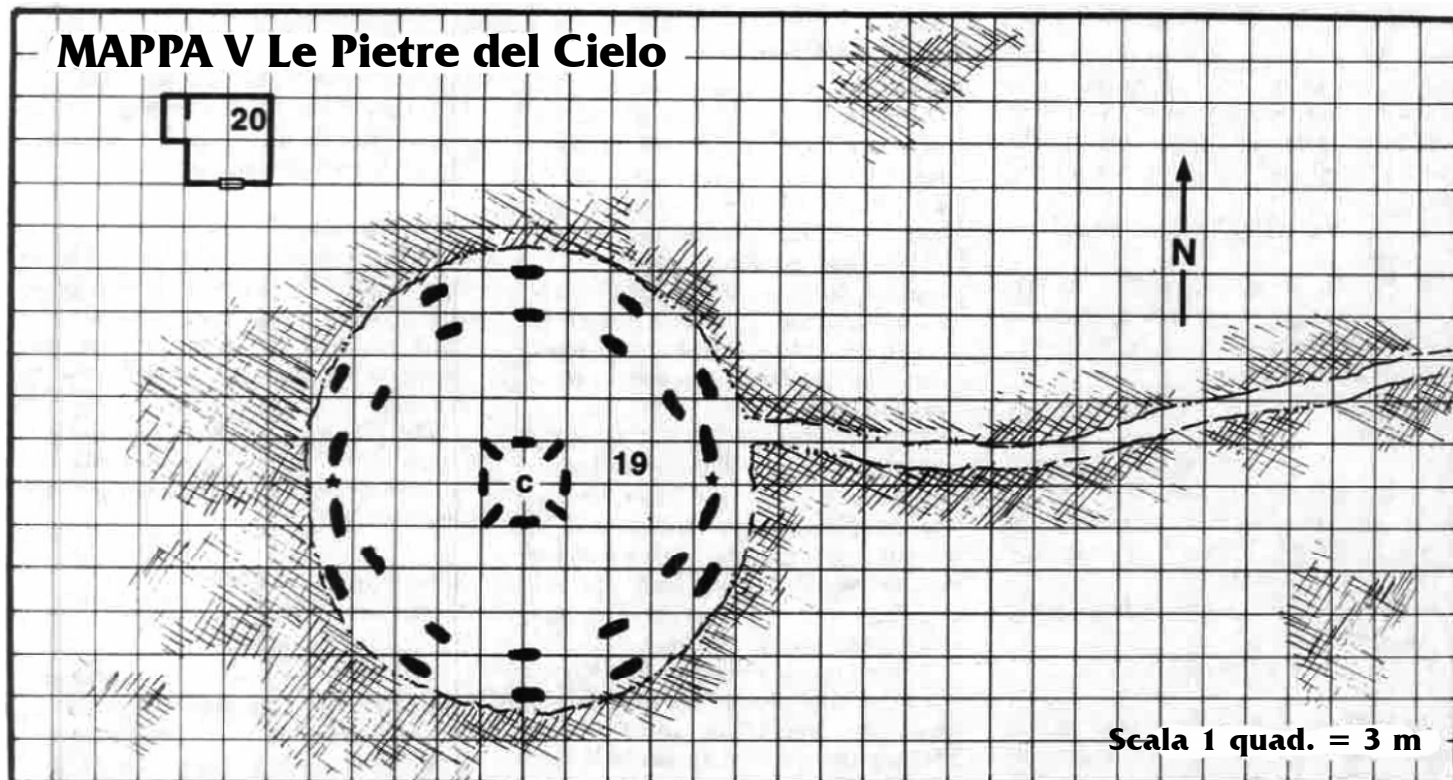
Oltre ai suoi normali poteri, Ala indossa due anelli: *anello di invisibilità* e un *anello accumulatore di incantesimi*. L'*anello accumulatore di incantesimi* contiene gli incantesimi seguenti: *teletrasporto*, *terreno illusorio*, *volare*, *immagini illusorie* e *velocità**.

Nota: Se Riva (Ala) viene avvicinata in qualche modo userà il suo anello per *teletrasportarsi* lontano in un luogo sicuro. Ala non deve essere sconfitta o catturata in questa situazione.

Svolgere l'Incontro 18

Curlow tenterà di intrattenere i personaggi a conversare mentre Riva lancia *ESP** su uno dei personaggi. (Se i PG

MAPPA V Le Pietre del Cielo



ascoltano il discorso introduttivo di Curlow, questo magico sondaggio ha successo.) Di conseguenza, Ala determinerà in fretta che i PG sono in cerca della Sorona e dell'erede mancante. Dall'ombra del carro dietro Curlow, Riva leggerà volentieri la mano ai personaggi.

Il Saluto di Curlow

"Salve, miei cortesi signori: potete dirmi se siamo sulla strada giusta per Norrvik? Abbiamo viaggiato molti chilometri da nord e stiamo cercando nuove fortune nella città capitale.

"Ditemi, miei signori, siete interessati in argento finemente lavorato? O forse vorreste avere uno sprazzo del futuro? La mia adorabile figlia Riva sa leggere il vostro destino, sapete. Come posso servirvi?"

Detto questo, Curlow tirerà una tenda per rivelare una pregiata esposizione di argenteria che pendono all'interno del carro: coppe, calici, servizi di piatti, gioielli e utensili. Ognuno costa variabilmente da 1 a 10 mo. Lo zingaro non accetterà monete d'argento.

Dietro l'esposizione d'argenteria i PG vedranno una giovane ragazza bellissima in abiti fluenti, languida nel carro. Facendosi avanti dall'ombra, Riva si offrirà di leggere il futuro in cambio di una moneta d'oro. Se si accetta l'offerta, Riva farà salire l'individuo sul carro e dirà quanto segue dopo aver guardato il palmo della persona

La Lettura del Futuro di Riva

"Vedo che sei un coraggioso avventuriero e che hai viaggiato molti chilometri per una causa virtuosa. Sì... ora lo so, cercate un grande tesoro che ora è perduto...

"Posso vederlo, brillare come un anello attorno al sole. Un meraviglioso cerchio, come una corona di antica gloria. Sì. E' questa grandiosa corona che cerchi. Cercala a nord, nella città dei contrabbandieri e dei ladri...in un luogo chiamato Freiburg.

"Ma fai attenzione, perché quei malvagi che possiedono il tesoro sono crudeli oltre ogni immaginazione. Il prezzo per questa corona potrebbe essere davvero elevato. Di più non vedo, quindi di più non posso dire."

Dopo questo incontro gli zingari di dirigeranno verso sud. Attenderanno finché i PG avranno finito i loro compiti alle pietre e poi si muoveranno per rapire Gregorian fra due giorni.

Conclusione dell'Incontro

Con il riferimento a Freiburg, Ala ha cercato di inviare il gruppo su una falsa pista. Sebbene non sappia dove sia la Sorona, sa di certo che non si trova in quella città.

Il DM noterà che dopo questo incontro i PG non incontreranno Ala ed i suoi sottoposti fino al viaggio alla magica isola di Narvendul.

Le Pietre del Cielo

Preparazione dell'Incontro

Dalla strada principale ci vogliono 15 km a cavallo per arrivare al santuario dei monoliti. Del periodo preistorico del Vestland, le pietre incombono sulla pianura attorno all'area come dei leviatani. Questo santuario vestlandiani è protetto solo da un custode, Gregorian. Lo spirito degli dei è vivo in questo luogo-una condizione che è più che sufficiente per tenere lontano criminali e malfattori.

In questo incontro i PG riceveranno un indizio vitale sul luogo della Sorona. Meglio che il DM si impratichisca con tutte le eventualità di questo scenario nell'interesse di sostenere un effetto drammatico.

Leggi quanto segue ai GP quando arrivano al santuario:

Oltre un dolce pendio del sentiero diventano all'improvviso visibili i monoliti. Disposte in una serie di cerchi perfetti, le titaniche rocce massicce incombono da 9 a 12 metri al di sopra del terreno piatto di tutto il santuario. Le pietre sono un miracolo di ingegneria ma più di questo, l'intera configurazione ispira soggezione nella sua maestà...nella sua atemporalità e potere.

19. La Visione (Alba)

Appena il sole sorge, le due pietre poste a lato del marchio (*) est proietteranno un'ombra che cadrà sull'altro lato del cerchio centrale di pietre più piccole (alto 4,5 metri e marcato con una "c"). Sul terreno, l'ombra allungata appare come due montagne gemelle in primo piano. L'area del cerchio centrale appare come una piscina di acqua e ed il bordo delle pietre brilla con la lucentezza del sole.

Questa visione è un indizio divino sul luogo della Sorona (cioè, nell'acqua o sull'acqua, fra due picchi montani).

Leggi quanto segue ad alta voce al sorgere del sole:

L'aria è fredda vicino alle pietre e c'è una staticità grigio pallido nella chiarezza prima dell'alba. Le pietre scarse del santuario attendono come sentinelle ultraterrena. Attendono il sole...

Alla fine, nel bagliore mozzafiato della luce, il primo raggio del sole lascia una traccia sulla campagna da est, passando attraverso le pietre come un fascio di potere divino. Dopo alcuni momenti le pietre ad est, del cerchio esterno, proiettano ombre lunghe ai due lati del cerchio centrale più piccolo. Puntando verso un apice, le ombre sul terreno sembrano due montagne incombente.

All'improvviso, il terreno all'interno del cerchio centrale comincia a luccicare come le luci danzano sull'acqua. Allora il cerchio di pietre centrale comincia a brillare, come se qualcosa l'avesse caricato con la luce del sole stessa. L'effetto nel suo complesso di questa immagine suggerisce un lago che giace fra due montagne.

Passa un momento, e l'effetto se ne va quando il sole sale un po' di più nel cielo orientale.

Nota: Il DM può anche svolgere questa visione al tramonto. Ricorda di invertire la situazione, quando il sole cala verso ovest e sono le pietre occidentali a proiettare le ombre.

Se i giocatori sono perplessi dalla visione, il DM può fare in modo che Gregorian suggerisca una interpretazione. Il custode delle pietre ha sentito parlare dei picchi montani gemelli dal passaggio dei pellegrini. La formazione è chiamata Zanne Rosse. Gregorian (area 20) Indicherà con piacere il luogo ai PG sulla Mappa dei Giocatori II.

20. La Capanna di Gregorian

Nota: Gregorian passa tutto il tempo all'interno al giorno d'oggi perché si sta rimettendo da una brutta influenza. Riceverà comunque visitatori dal suo letto. Dall'esterno della costruzione gli avventurieri vedranno il fumo uscire dal camino.

Leggi quanto segue ai PG quando indagano sulla capanna:

Questa piccola ma confortevole capanna di pietra è dominata da un caminetto di pietra al centro della parete est. Le fiamme allegre scoppiettano e la stanza è calda. Contro la parete nord un uomo barbuto dai lunghi capelli castani è appoggiata all'indietro su un letto. L'uomo fa cenno con la testa e sorride debolmente mentre entrate. Calde coperte di pelliccia sono tirate su fino al mento dell'uomo.

Il resto della capanna è ammobiliato con un piccolo tavolo, due sedie, un piccolo forno e tre grandi bauli contro le pareti. Nell'angolo nordovest c'è un piccolo recesso che sembra essere la toilette.

L'uomo nel letto è Gregorian, il custode del santuario. Sebbene abbia solo 25 anni, sembra 10 anni più vecchio a causa della barba e degli occhi cerchiati di nero a causa della malattia. Con il suo aspetto rustico e trasandato e il fisico scarno, non appare di certo come un principe. E sebbene parli una lingua comune corretta, ha l'accento di uno zotico. Gregorian offrirà il seguente benvenuto ai personaggi:

"Giorno a voi, amici. Sono Gregorian, custode delle Pietre del Cielo. Sono mortificato di potervi dare un benvenuto appropriato ma sono dovuto restare a letto negli ultimi giorni. Dovrei dire a letto per paura della polmonite. Ma posso offrirvi un poco di brodo se non vi dispiace prendervelo da soli. E' lì sul camino.

"Ma ditemi, amici, come mai siete venuti in questo antico santuario? Sembra non abbiate l'aspetto di pellegrini. Siete guerrieri, forse, venuti per ricevere la benedizione prima della battaglia? Se siete nobili di spirito e di inclinazione legale, la riceverete, statene certi.

"Ma dal vostro sguardo deduco che abbiate anche un altro scopo. Me lo direte o lo terrete per voi? Se volete semplicemente meditare al santuario, vi consiglio di farlo o all'alba o al tramonto, perché in quel momento le pietre prendono vita, tanto per dire. In ogni caso, Vi do il mio benvenuto..."

La capanna di Gregorian non ha nulla di valore. Il baule contiene i suoi attrezzi, i vestiti e miserabili ricordi. Nella porta interna, comunque, c'è una collezione di scatole per le donazioni dei pellegrini. Questo gruzzolo consiste attualmente in 1 mo, 13

ma, 2 me e 77 mr. Questi contributi sono i soli mezzi di sostentamento di Gregorian, ma sono sufficienti per i suoi semplici bisogni.

Gregorian assisterà i PG nel loro tentativo di comprendere la visione dell'area 19. Al di là di tutto, gli avventurieri dovrebbero lasciare il santuario con un'idea abbastanza chiara di dove si possa trovare la Sorona. Se i giocatori danno confidenza a Gregorian, egli sarà affascinato dalla loro impresa e sarà di supporto.

Se i PG desiderano conoscere di più riguardo le Pietre del Cielo, il custode fornirà la seguente spiegazione.

Leggi il testo che segue come monologo aggiuntivo di Gregorian.

"Oh sì, le pietre sono antiche quasi come il tempo stesso. Non si conoscono le loro vere origini, sebbene molti sostengono che furono poste qui dagli dei stessi. Personalmente, penso che siano state create o poste qui dagli uomini, migliaia di anni fa. Frse furono gli elfi...

"Centinaia di anni fa il Primo Gran Re del Vestland, Gendar il Buono, ebbe qui una grande visione. Come guerriero e uomo di nobili natali, Gendar ricevette la benedizione degli dei; in particolare di Frsetta. Gli venne detto di unire il territorio sotto la sua benevolente gran sovranità. Si dice che Gendar stesso ricevette la perduta Corona Sorona come dimostrazione del suo mandato di governo. Un regalo degli dei, pensate.

"Gendar è sepolto davvero sotto le pietre del cerchio centrale, se vorrete porgergli omaggio.

"Dai tempi del primo Gran Re c'è sempre stato un custode delle pietre. Il vecchio Kaden, il mio maestro, fu il sesto, ed io sono il settimo in discendenza. Se guardate, vedrete che tutti i custodi sono sepolti al di fuori del grande cerchio. Mi aspetto di giacere lì anch'io un giorno.

"Molti ricercatori hanno cercato di scoprire uno schema nella disposizione delle pietre. Già, qualcuno disse che il movimento delle stelle può essere pianificato attraverso gli angoli e il comportamento delle pietre. Francamente, non riesco ad immaginare perché a qualcuno possano interessare tali cose, a meno che naturalmente, non fossero di natura elfica. Il santuario non è necessariamente un luogo di sostanza, è un luogo di spirito.

"Perché, ricordo le parole del grande saggio, Bensarian di Kavar, quando le vide per la prima volta. Disse, 'I Monoliti del Cielo sconcertano gli idioti, preoccupano gli indegni ed ispirano i virtuosi. Co'altro si potrebbe voler sapere di più al riguardo?' Devo dire che sono d'accordo.

"In ogni caso, sono là, e siete i benvenuti a cercare di sondarle come preferite."

Conclusione dell'Incontro

Con il riferimento alla Mappa dei Giocatori (Mappa II), i PG dovrebbero avere una buona idea nella loro prossima mossa, il soggiorno alle Zanne Rosse al di là dei confini del Vestland. Come indicato, Gregorian sarà felice di indicare la strada mediante il forte di confine dell'estremo settentrione del regno.

Nota: Questa è l'ultima volta che i PG vedono il povero Gregorian (Tenitar) fino a quando organizzeranno il suo salvataggio da Narvendul. Ala la Strega del Mare è pronta a

rapire lo sventurato custode del santuario sulla scia della partenza del gruppo.

21. Pattuglia di Confine

Preparazione dell'Incontro

Questo incontro è da svolgere sulla strada, un incontro fra una pattuglia di confine del Vestland. L'incontro ha luogo poco prima che i PG lascino il Vestland sulla strada per le Terre Libere di Heldann.

Dopo aver cavalcato a lungo dal santuario di pietra arrivate ad un certo punto all'area di confine del Vestland. Ad ovest della strada, ad una distanza di circa 300 metri, vedete avvicinarsi cinque uomini a cavallo. A giudicare dalle loro tuniche rosse e gialle, sembrano essere una scorta reale.

Questo gruppo consiste in Rolf, il Capitano della pattuglia, e i suoi quattro soldati. Incerteranno il gruppo mentre svolgono il loro normale compito di pattugliamento. Le loro statistiche sono elencate di seguito:

Rolf, Capitano di pattuglia: CA 2; G9; pf 80; THAC0 13 (Fr); N° ATT. 1 spada; F 1d8+2 (Fr); MV 36 (12) m, a cavallo 72 (24) m; TS G9; ML 9; AM N.

Fr 16, In 14, Sg 13, Ds 13, Co 15, Ca 13.

Equipaggiamento: Indossa una corazza di piastre ed un elmo e porta lo scudo. Rolf possiede due pugnali e una borsa da cintura con 3 mo, 15 ma e 29 me.

Scorta Vestlandiana (4): CA 4; G8; pf 76, 75, 70, 62; THAC0 15; N° ATT. 1 lancia o spada; F 1d6 o 1d8; MV 36 (12) m, a cavallo 72 (24) m; TS G5; ML 8; AM N.

Equipaggiamento: Ogni soldato porta una lancia, uno scudo ed una spada nel fodero. Ognuno ha 1d10 ma e 1d20 mr.

Uno dei soldati della scorta, quello con 70 pf, è un agente ethengariano di nome Olafson. Quest'uomo sta usando la sua posizione di guardai di confine per inviare e ricevere messaggi in codice dal Khan di Ethengar. Attualmente ha un messaggio per Vana Cullen nel suo stivale destro. Il DM dovrebbe fornire una copia del messaggio ai giocatori se questo viene perquisito:

NJP DBSP EVDB,

J OPTUSJ FNJTBSJ WJ JODPOUSFSBOOP QSJNB
EFMMB GJOF EFM NTFB BMMB UPSSF GSPOUFNBSE
JM LIBO

Il messaggio decodificato dice:

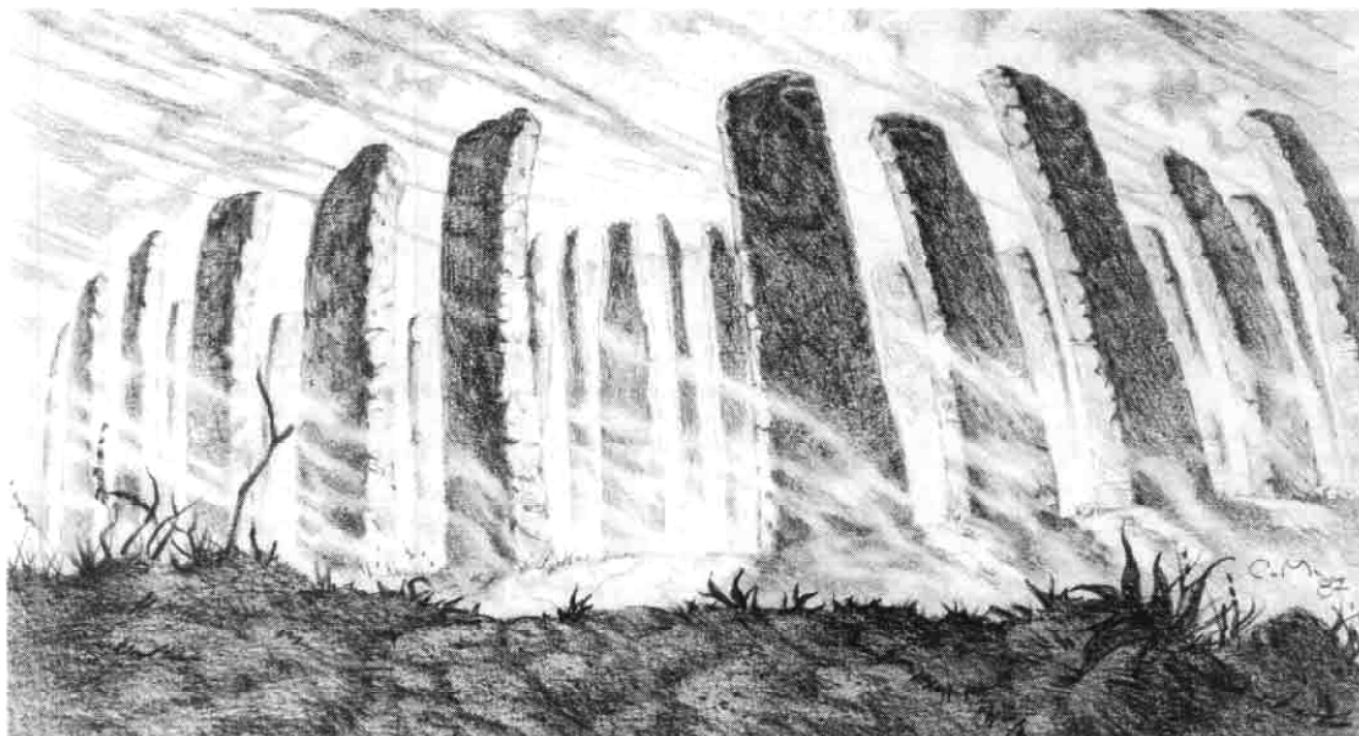
"Mio caro Duca,

I nostri emissari vi incontreranno prima della fine del mese alla Torre Frontemare.

Il Khan"

All'inizio dell'incontro, quando la scorta converge, Rolf saluterà il gruppo come segue:

Capitolo Uno: Un Regno per una Corona



“Fermi un momento, amici: sono Rolf, Capitano della Scorta Reale del Vestland. Come mai qui ai confini del regno? Quali sono i vostri affari? Dal vostro aspetto, deduco che vi state dirigendo per le terre selvagge, è così o no? Avanti, parlate pure senza sentirvi assaliti in malo modo. In questi giorni bui dobbiamo controllare tutti i viandanti.”

Rolf sarà soddisfatto da qualsiasi ragione ragionevole propongano i personaggi. Lui ed i suoi uomini sono in cerca di ethengariani, piuttosto ironicamente, e capiranno in fretta che i personaggi non sono di queste origini.

Se i PG fanno menzione dello sventurato soldato, Arlson, Rolf sarà piuttosto amichevole, specialmente se gli avventurieri dicono di aver dato assistenza a lui ed ai suoi camerati. Dopo di che fornirà avvisi ad informazioni. Come prima cosa, avviserà i PG di fare molta attenzione se sono diretti nei Territori Heldannici. “E’ una terra barbarica e selvaggia,” dirà. Come secondo, Rolf verificherà la locazione generica delle montagne vulcaniche gemelle a nordovest, se domandato. Farà riferimento alle Zanne Rosse per nome.

Rolf è un leale servitore del Consiglio Reale, ma è anche in debito con in Duca di Estine, che ha fatto molto per incrementare il benessere di questi isolati soldati delle pattuglie di confine. Rolf agisce nella buona fede del fatto che Vana Cullen sia leale al consiglio ed alla memoria del Gran Re.

Al termine dell’incontro, il comandante congederà il soldato Olafson, mentre la scorta si muoveranno veloci verso est. Ha una montatura con velocità 18 m, così chiunque con velocità 24 m è in grado di raggiungere il messaggero prima che raggiunga la sua destinazione, la Torre Frontemare. Ufficialmente, Olafson sta cavalcando dal Duca per effettuare un normale rapporto per conto del suo comandante.

Nota: Rolf sarà piuttosto tranquillo riguardo a dove il suo soldato stia andando e perché. Se i giocatori chiedono a Rolf una descrizione completa del Duca di Estine e della Torre Frontemare, il capitano risponderà meglio che può. Vale a dire, che il Duca è un buon tipo e che la Torre Frontemare è sulla costa est. Il DM dovrebbe indicare la posizione ai PG sulla Mappa dei Giocatori.

Se raggiunto dai PG, Olafson dirà soltanto di essere in missione ufficiale. Se pressato, ammetterà quanto il Capitano Rolf ha spiegato al gruppo. Olafson morirà piuttosto che arrendersi e consegnare il messaggio da parte del Khan.

Conclusione dell’Incontro

Questo scenario fornisce due informazioni ai giocatori: la conferma della posizione delle Zanne Rosse ed un indizio riguardo la disposizione del Duca di Estine (e l’esistenza della Torre Frontemare). Il DM noterà che Rolf ed i suoi uomini attaccheranno i personaggi nel Capitolo III. A quel tempo Vana Cullen avrà persuaso il capitano che i PG siano degli agenti ethengariani. I giocatori possono evitare quest’azione se si prendono il tempo di provare al capitano che Vana Cullen è un traditore. Il messaggio del Khan, preso da Olafson, sarà una prova sufficiente.

Successivamente Rolf sarà bendisposto verso la causa, ma si asterrà dall’intraprendere azioni contro il Duca. Lui ed i suoi uomini sono troppo occupati con il pattugliamento del confine per unirsi all’assalto contro la Torre Frontemare.

Capitolo Due: Viaggio nelle Terre Esterne

Preparazione dell'Incontro

Sebbene il nordovest della nazione possa apparire un territorio selvaggio ed inesplorato, i giocatori dovrebbero avere una buona idea di dove si stiano dirigendo. Le Zanne Rosse sono chiaramente indicate nell'angolo in alto a sinistra della Mappa dei Giocatori. Senza strade commerciali e nemmeno sentieri battuti in quest'area, gli avventurieri dovranno aprirsi la strada attraverso il territorio collinoso dei Territori Heldannici meridionali. Il viaggio è una cavalcata di tre giorni dal forte di confine del Vestland fino alla Zanna orientale. Il DM noterà che viaggiare di notte in questo paese selvaggio non è fattibile.

Per le due notti ed i tre giorni di viaggio, il DM consulterà la tabella degli incontri casuali del Capitolo Due. Si assume che l'incontro seguente avvenga nel tardo pomeriggio mentre il gruppo si avvicina ai piedi del lato orientale della Zanna Orientale.

Descrizione dell'Incontro

(vedi Mappa VI)

22. Le Zanne Rosse

Avete superato coraggiosamente molti perigli durante il corso di questa lunga cavalcata attraverso le collinose terre conosciute col nome di Territori Heldannici. I vostri cavalli sono stanchi e vi hanno trasportato con valore ed ora la vostra destinazione è a portata di mano. Sulla cresta di una collina vedete le montagne gemelli ergersi dalla terra come titani. Il primo picco torreggia in primo piano; il secondo sembra sospeso sull'orizzonte più ad ovest. Nel sole del tardo pomeriggio le cime di questi giganti brillano di una luminosità rossastra, come due zanne cremisi emanate dalle fauci della terra.

Grazie alla posizione sopraelevata su cui vi trovate riuscite a distinguere una formazione inusuale a nord dei picchi montani. Coloro che hanno una vista acuta sono in grado di determinare un lago con un'isola a meno di 32 km di distanza. Dalla montagna più vicina, immediatamente ad ovest, un fiume scorre verso nordovest verso questo lago.

Da questa posizione sono solo 25 km fino al Lago Erid. Gli avventurieri possono procedere a loro piacimento. Le Zanne Rosse stesse offrono poco al di là di un eccellente punto panoramico.

Lago Erid e

Isola e Castello di Gyl Erid

Preparazione dell'Incontro

Posta al centro di un lago remoto, il castello di Gyl Erid è l'oscura abitazione dei sacerdoti di Gylgarid, una divinità caotica barbarica del nord di origini incerte. Gli oscuri abitanti del castello sull'isola non lasciano mai la fortezza, in quanto quest'isolamento è una condizione della loro religione. Di conseguenza, pochissimi hanno mai visitato l'Isola di Erid perché perfino i più belligeranti fra i barbari dei Territori Heldannici temono i "sacerdoti della rocca", come vengono chiamati.

Il territorio attorno al Lago Erid è sufficientemente sconnesso per fornire un qualche tipo di riparo all'avvicinamento degli avventurieri. Di notte, comunque, gli avventurieri possono indagare l'area impunemente.

Il lago stesso è largo circa 6,5 km e lungo 8 km. Da qualsiasi punto della riva l'isola non è mai meno distanze di 1,6 km (vedi Mappa VI). Il DM leggerà quanto segue ai giocatori quando raggiungono la sponda meridionale, in un qualche punto nei pressi del ruscello glaciale.

23. Lago Erid

Dalla catena più alta della montagna orientale, le fredde acque del ruscello fluiscono nel lago dal lato sud. Le acque le lago stesso sembrano fredde e azzurre in mezzo al verde scuro delle colline tondeggianti dei dintorni. Una leggera brezza soffia da ovest crea una leggera increspatura sulla superficie del lago remoto.

Nel mezzo del lago, verso nord, c'è un'isola rocciosa con le inconfondibili mura e merlature di un castello. Sebbene sia difficile giudicarne la distanza, sembra che l'isola sia più vicina alla sponda nord del lago.

I PG hanno tre modi di arrivare all'isola. Questi metodi e le conseguenze vengono descritte di seguito:

Barca

Nascosta dietro uno schermo di rami e pietre, a circa 15 metri a nord dell'ingresso del ruscello, c'è una piccola imbarcazione a remi che corrisponde alla classificazione di scialuppa (pag. 53, D&D® Manuale delle Regole Expert). Il DM deve togliere le razioni speciali le opzioni di albero e vela. Questa imbarcazione ha due remi e un timone.

Se viene usata la barca c'è una probabilità del 70% che i PG attraggano l'attenzione di una creatura preistorica che vive nel lago. Questa creatura è un lochnar, un'entità simile ad un dinosauro di taglia gigantesca. (vedi la sezione Nuovi Mostri). Sebbene sia vegetariano il lochnar è molto protettivo nei riguardi del suo habitat. A queste creature le barca appaiono come altre creature. Attacca la barca speronandola, e continuerà a speronarla finché il vascello non viene ridotto in pezzi.

La barca ha CA 9 e possiede 20 punti-scafo. Arrivata a 0 punti-scafo o meno l'imbarcazione di distrugge. Quando l'imbarcazione sarà frantumata, il lochnar cesserà il suo attacco, ignorando le persone in difficoltà nell'acqua. Nota: svolgi questo incontro entro 1,6 km dall'isola.

Il solo modo efficace per distogliere la bestia dal suo brutale attacco è di usare luce di origine magica. I seguenti incantesimi che generano luce intimidiscono il lochnar: *crea fuoco*, *luce*, *luce persistente*, *palla di fuoco*, *fulmine magico* e *muro di fuoco*. Il lochnar ha una probabilità del 50% di resistere a questi incantesimi. Se fallisce il tiro-salvezza, la creatura se ne va dal confronto.

Se il lochnar non attacca la barca (71% o più), il DM dovrebbe incutere un po' di paura ai giocatori fornendo almeno la vista del mostro.

Nota: E' la stagione delle tempeste in questo periodo dell'anno e le tempeste sono comune. Inoltre, i lampi di caldo non sono insoliti durante la notte. I sacerdoti di Gyl Erid assumeranno che qualsiasi effetto particolare, 1 sul lago di notte, siano causati da lampi di fulmini naturali.



A Nuoto

Le acque del Lago Erid sono estremamente fredde, mediamente intorno ai 3,5° C, e l'esposizione è piuttosto pericolosa. La tabella seguente definisce le probabilità di ipotermia.

Tabella 1 PROBABILITA' DI IPOTERMIA		
Controllo	Esposizione	Probabilità
1°	1-10 min	10%
2°	11-20 min	23%
3°	21-30 min	39%
4°	31-40 min	56%

Ogni 10 minuti di esposizione all'acqua il DM deve eseguire un controllo usando la Tabella 1. L'ipotermia è sicura dopo 40 minuti. Se avviene tale condizione, il giocatore (o i giocatori) annegheranno in 1d4+1 round a meno che aiutati da un qualcuno che usi delle tecniche di primo intervento da bagnino.

La distanza più breve tra la sponda del lago e l'isola è di quasi 1,6 km e ci vuole un forte ed esperto nuotatore per rimanere in acqua per 35-40 minuti. Dieci minuti di nuoto permettono ad una persona di coprire 400 metri. Il peso e l'ingombro di armi ed equipaggiamento sono già compresi in questa stima.

Nota: Permetti l'utilizzo di sorgenti di calore magica (anelli) o l'incremento del fattore movimento (pozioni).

Altro

Se i PG sono in grado di raggiungere l'isola senza doversi trovare in o sull'acqua (esempio: volando), eviteranno questi pericoli legati al lago.

Isola e Castello di Gyl Erid

Ci sono tre modi per avere accesso al castello sull'isola: mediante il cancello principale a sud; sopra le mura del castello; o mediante l'ingresso segreto (Area 24) a nord dell'isola. In ogni momento ci sono 2 orchi guardie in cima ai parapetti del castello ed una in cima alla fortezza rotonda. C'è sempre almeno una guardia alla portineria principale a sud, giorno e notte.

Agli umani è proibito risiedere a Gyl Erid a meno che non siano sacerdoti di Gylgarid. Per questa ragione gli eridani impiegano 12 orchi come guardie e umili servitori.

In totale ci sono 19 chierici ed il gran sacerdote, Axemines, nella gerarchia di Erid. Tutti i sacerdoti indossano tuniche rosse e portano sulla fronte il simbolo di una testa di minotauro. Questa raccapricciante è il simbolo del dio barbaro Gylgarid. In mischia, gli eridani combattono accanitamente, perfino fino alla morte, e non trattano mai per le loro vite quando combattono sul suolo di casa (morale +10).

24. Ingresso Segreto Subacqueo

La temperatura dell'acqua attorno alla parte nord dell'isola è più alta che in qualsiasi altro posto (13° C) a causa della presenza di una sorgente termale al di sotto dell'isola. Non serve che il

DM usi la Tabella 1 se gli avventurieri stanno nuotando in quest'area.

La tabella seguente tiene conto delle condizioni e l'opportunità di scoprire l'ingresso della caverna subacquea, 1,5 metri al di sotto del livello dell'acqua.

Tabella 2 IDENTIFICAZIONE CAVERNA SUBACQUEA*	
Razza/Classe	Individuazione (giorno/notte)
Elfo	49%/24%
Ladro	32%/18%
Umano	17%/5%
Nano	20%/8%

* I PG devono cercare attivamente per qualcosa di insolito sulla sponda o sott'acqua. La tabella si applica sia che siano su una barca o che stiano nuotando.

Il tunnel subacqueo che porta all'Area 25 è ampio e largo circa 1,5 metri. Qua e là nel tunnel ci sono sacche d'aria intrappolate dal soffitto della caverna. Queste bolle permettono ai personaggi di prendere fiato durante l'attraversamento del tunnel.

25. Caverna Pozzo

Con i polmoni che sembrano bruciarsi nel petto, emergete in superficie in una grande area cavernosa. Diversamente dal tunnel, il soffitto della caverna si trova a 1,5 m dalla superficie dell'acqua e l'aria è umida ma relativamente pulita. Al centro del soffitto della caverna c'è una botola fatta di legno. L'apertura tonda ha un diametro di circa 1,2 m.

L'acqua è profonda circa 3 m, quindi i personaggi dovranno tenersi a galla nell'acqua. Il coperchio di legno si solleva semplicemente, permettendo l'accesso all'Area 46. (vedi incontro 46 per ulteriori informazioni.)

26. Piccolo Molo per Barche

All'estremità sud dell'isola il terreno roccioso emerge ripidamente dalle acque. Qui, una piccola e bassa insenatura dalla sponda erbosa funge da approdo. Due piccole barche giacciono rovesciate in questo punto, ai due lati del sentiero che conduce al cancello del castello.

Solamente quest'area dell'isola ha vegetazione. Il resto del terreno consiste in rocce scure e spigolose, che emergono ripide dall'acqua in tutta l'isola. Durante il giorno, questo approdo o qualsiasi altro, tranne che l'Area 24, attirerà l'attenzione delle guardie orco in cima alle mura del castello. Se gli occupanti verranno al corrente dell'avvicinarsi del gruppo, tutti i 12 orchi tenderanno un'imboscata ai PG all'Area 27, o in qualsiasi altro posto dove si tenti di far breccia. Nell'eventualità di scalare le mura, metà degli orchi tenderanno di respingere dai parapetti ed il resto attaccherà dall'esterno del castello.

Capitolo Due: Viaggio nelle Terre Esterne

Nota: Sebbene gli eridani saranno consapevoli del disturbo, lasceranno la difesa iniziale di Gyl Erid agli orchi. Attualmente i sacerdoti di Erid stanno attendendo alle devozioni mensili.

Le guardie orco non sono costantemente vigilanti, specialmente di notte. I PG possono essere sicuri di ottenere maggior successo a Gyl Erid se faranno l'incursione notturna.

27. Saracinesca e Cancelli

Il sentiero dall'approdo della barca conduce ad un arco che sembra essere l'entrata principale di questa fortificazione. Le mura ai due lati del cancello sono alti circa 7,5 m e le torri sono alte circa 10,5 m. Sotto l'arcata proprio di fronte si trova un'inferriata che blocca il passaggio per un barbacane lungo 6 metri con pesanti porte all'estremità.

Le inferriate possono essere aperte con le normali procedure per piegare o sollevare sbarre. Qualsiasi procedura intrapresa, tuttavia, allenterà di sicuro l'orco di guardia nell'Area 28. Questo tipo, se allertato, mobiliterà tutti gli orchi entro 1d6+4 round. Gli orchi tenderanno poi un'imboscata al gruppo nel cortile al di là dell'Area 27. A seguito di questo evento la guardia del cancello aprirà la porta nord dall'Area 27, permettendo agli avventurieri arrivare più facilmente alla trappola.

Diversamente, la pesante porta di quercia a nord del barbacane sarà chiusa dall'interno da un catenaccio scorrevole. La porta è in grado di subire 100 punti di danno strutturale prima che il catenaccio di rompa. Anche quest'azione allenterà tutti gli orchi. L'uso di un incantesimo *silenzio* assicurerà la disattenzione delle guardie.

28. Guardina Orientale

Questa stanza a forma di "L" è dominata da una buca per il fuoco al centro sopra il quale bolle una pentola appesa ad uno spiedo. Le pareti della stanza sono tappezzate di rastrelliere d'armi e ganci con appesi dei sacchi. Un sudicio grande letto giace nella sezione sud.

Se l'orco di guardia è presente sarà piegato sopra la pentola, agitando del vino rancido con attizzatoio. Questo tipo sta scaldando del vino aromatizzato per le guardie del suo turno. In mischia l'orco userà l'attizzatoio di ferro come un'arma (F 1d8+2).

Orco guardia: CA 5; DV 4+1; pf 30; THAC0 15; N° ATT. 1 attizzatoio; F 1d8+2; MV 27 (9) m; AS +2 sulle ferite; TS G4; ML 10; AM C; PX 125.

Le rastrelliere di armi sulle pareti ospitano 10 picche, 10 lance rozze, 10 spade larghe e 10 balestre pesanti. Sotto la rastrelliera delle balestre c'è un baule che contiene 150 quadrelli pesanti.

I sacchi sulle pareti contengono carni varie in vari stati di decomposizione. Questi stuzzichini degli orchi emanano un odore terribile.

Sotto il letto dell'orco c'è un sacco di cuoio con 11 mo, 57 ma ed un rubino del valore di 78 mo.

Nota: Sulla parete ovest ci sono due spioncini che permettono la vista sul barbacane (Area 27).

29. Guardina Occidentale

Alle pareti di questa stanza sono appese rastrelliere di armi. Una buca per il fuoco al centro è pieno di ossa. Un grande letto che occupa la sezione sud, è disteso sopra dei sudici tappeti.

Se l'allarme non è stato suonato, uno degli orchi starà dormendo sul letto. Questo tipo ha un'enorme clava al suo fianco (F 1d10+2). Il suo tesoro si trova in una grande borsa di cuoio legata alla vita: 47 mo, 13 ma e 19 mp. Indossa un enorme braccialetto d'oro del valore di 57.

Un'attenta ispezione del mucchio di ossa nella buca rivelerà un *anello di protezione* +1, un oggetto andato perduto che una volta apparteneva ad uno degli sfortunati qui dentro.

Orco guardia: CA 5; DV 4+1; pf 30; THAC0 15; N° ATT. 1 clava; F 1d10+2; MV 27 (9) m; AS +2 sulle ferite; TS G4; ML 10; AM C; PX 125.

30. Corpo di Guardia Occidentale

Quattro grandi giacigli si trovano sul pavimento di questa stanza ripugnante. Appese al muro opposto ci sono 15 grandi clave dotate di punte.

Se non allarmati, in questa stanza stanno dormendo due orchi. Hanno addosso il loro tesoro. Ognuno ha 1d20 mo, 1d12 ma e 1d6 mp.

Orco guardia (2): CA 5; DV 4+1; pf 30 ognuno; THAC0 15; N° ATT. 1 clava chiodata; F 1d10+2; MV 27 (9) m; AS +2 sulle ferite; TS G4; ML 10; AM C; PX 125 ognuno.

31. Stanza della Torre (inferiore)

Una scala a chiocciola domina il centro di questa stanza. Alle pareti tonde sono appese 20 picche.

La scala e chiocciola conduce di sopra, nella zona aperta nell'Area 57.

32. Corpo di Guardia Orientale/Sala Comune

Un lungo tavolo di legno giace nel mezzo di questa stanza. Ai due lati ci sono due rozze panche. Pentole, padelle e varie giare si trovano su uno scaffale sul muro nord.

Di nuovo, se gli orchi non sono allertati, due di loro staranno giocando sul tavolo con dei dadi assurdamamente enormi. Sul tavolo sono sparse 69 ma, 43 me e 179 mr. Uno degli orchi indossa un medaglione d'oro attorno al collo (valore 79 mo) e l'altro ha un pugnale +1 alla cintura. Ognuno di loro porta una grande mazza (F 1d8+4).

Sotto il materasso alla parete est c'è un sacco con 37 ma, 41 me e due smeraldi con un valore totale di 121 mo. Accanto al materasso, rimboccato contro il muro, c'è una lunga striscia di cuoio arrotolata attorno ad una frusta.

Orco guardia (2): CA 5; DV 4+1; pf 30 ognuno; THAC0 15; N° ATT 1 clava; F 1d8+4; MV 27 (9) m; AS +2 sulle ferite; TS G4; ML 10; AM C; PX 125 ognuno.

33. Stanza della Torre Est (inferiore)

Appoggiati contro il muro circolare di questa stanza ci sono un numero di barili e ceste. Al centro, una scala a chiocciola conduce di sopra.

I barili contengono acqua, vino scadente e birra rossa scadente. Le quattro ceste contengono aceto, idromele, brandy scadente e brandy eccellente.

Le scale a chiocciola conduce di sopra, nella zona aperta nell'Area 58.

34. Recinto all'Aperto di Bestiame

Polli, maiali, capre e conigli sono confinati in varie sezioni di questo recinto.

35. Salone del Castello

Nota: La pesante porta di quercia di questa struttura è chiusa a chiave. Sul lato esterno della porta c'è l'immagine della testa di un minotauro.

Questa grande sale è dominata da un tavolo massiccio-largo 2 metri e lungo almeno 9 metri, disposto da nord a sud. Trenta sedie di legno circondano il tavolo. Quelle a nord ed a sud sembrano più grandi delle altre. Sul tavolo ci sono quattro candelabri d'argento, lavorati a mano con arte.

Nell'angolo nordest della stanza ci sono grandi ceste poste su supporti di legno. Leggermente a sud del centro, contro la parete est, c'è un massiccio caminetto con cappa. Quattro grandi ceppi sono posti sulla grata, pronti per essere accesi.

Questa camera è usata da Axemines ed i suoi sacerdoti per le feste cerimoniali tenute durante i giorni speciali durante l'anno eridiano. Occasionalmente l'alto sacerdote tiene banchetti in onore di qualche capo barbaro in visita in questo salone.

La porta a nord è chiusa dall'interno. Questo luogo è proibito agli orchi.

Il baule chiuso a chiave nell'angolo nordest contiene un corredo da tavole d'argento per 30: calici, ciotole, piatti e posate per un valore totale di 1.578 ma.

Una stanza nascosta giace direttamente dietro il caminetto. Nel lato sud della cappa c'è una pietra mobile nella muratura, a circa 1 metro dal pavimento. Se la pietra viene spinta nella cappa si sentirà un suono strisciante dalla parete di fondo del caminetto. Tuttavia, c'è un'altra pietra mobile nella cappa, sul lato nord, vicino al pavimento. Se rimossa, questa pietra rivela una piccola leva. Muovendo la leva lungo la sua sede si aprirà la pesante parete di ferro del caminetto, spostandosi all'indietro. Quando accade questo il parafiamma (1,2 x 1,5 m) si solleva facilmente rivelando la stanza segreta al di là.

Nota: Quando detto deve essere svolto nella sequenza corretta per poter aprire la porta. Se la leva sul lato nord non

viene mossa entro 30 secondi da quando si spinge all'interno la pietra mobile sul lato sud, l'intero sistema si mette fuori uso. Se la leva nord viene mossa per prima, non succede niente.

La Stanza Segreta

Le pareti di questa stanza sono coperte da uno scaffale su tre lati. In cima a questo scaffale ci sono ogni tipo di figurine, statuette e varie ciotole e giare. Due grandi scrigni giacciono uno accanto all'altro al centro del pavimento.

Questa stanza è una delle stanze del tesoro di Axemines e contiene considerevoli beni collezionati mediante doni e altre offerte dai vari barbari di tutti i Territori Heldannici. Molte delle ciotole sullo scaffale sono ornate d'oro (517 mo di valore totale). Le altre sono fatte di electrum (297 me di valore totale). Le giare contengono tutti i tipi di oli dolci, aromi e minerali che possono fruttare circa 400 mo in totale se venduti al mercato.

Il primo scrigno, quello a nord, contiene 794 mo, 1.564 ma e 912 me. Inoltre, c'è un sacco di cuoio che contiene 2 rubini del valore di 221 mo e 317 mo rispettivamente. C'è anche un sacchetto di perle del valore di 800 mo.

Il secondo scrigno, quello a sud, è chiuso a chiave. Senza la chiave (attorno al collo di Axemines), la trappola a gas non può essere neutralizzata. Appena il coperchio viene sollevato, nella stanza si diffonderà un gas mortale, riempiendola in un solo round. Chiunque si trovi nella stanza 3x3 m deve superare un tiro-salvezza contro Soffio del Drago per non morire in 1d4+2 round a meno che non vengano intraprese misure drastiche da esperti curatori. Coloro che superano il tiro-salvezza saranno sopraffatti dalla nausea per 1d8+4 round.

Questo scrigno contiene 3.451 mp e un sacchetto con quattro pietrastella speciali del valore di 2.223 mo, 1.789 mo, 793 mo e 675 mo rispettivamente.

Inoltre, lo scrigno contiene tre oggetti magici: una *lampada della lunga durata*, una *mazza +2* e un piccolo sacchetto di cuoio con all'interno un orecchino.

La *lampada della lunga durata* richiede dell'olio ma non lo consuma mai. L'acqua distruggerà l'oggetto, tuttavia. L'orecchino permette a chi lo usa di sentire i rumori dietro le porte chiuse, perfino un battito di cuore. Funziona 3 volte al giorno.

36. Ufficio del Sovrintendente

Nota: Tutte e tre le porte di questa stanza sono chiuse dall'esterno, compreso l'ingresso alla torre dall'Area 38. Questa è un'altra delle aree proibite agli orchi.

Una grande scrivania si trova contro la parete nord. Ai due lati della scrivania e sulla parete est, ci sono degli armadietti, tre in totale. L'angolo sudovest è occupato da un'armatura completa supportata da una pedana. C'è una grande botola sul pavimento, proprio a ovest della porta della parete sud.

Questo è l'ufficio del sovrintendente del castello, Krin, un chierico di Gylgarid la cui principale funzione è supervisionare gli orchi e gestire la sicurezza del castello. In questo momento Krin non è presente perché sta compiendo i suoi doveri religiosi nel maschio del castello.

Capitolo Due: Viaggio nelle Terre Esterne

La scrivania ha un cassetto pieno di carte e pergamene. Inoltre, c'è un piccolo borsello di cuoio con 3 mo, 17 ma e 35 me. Una delle carte è un ruolino delle guardie che elenca i compiti dei 13 orchi. C'è un segno di spunta accanto a 12 dei nomi ed una "X" accanto al 13°. Questo tipo è stato beccato mentre rubava ed è attualmente imprigionato nei sotterranei nell'Area 40.

Tutti e tre gli armadietti sono chiusi a chiave. Il primo contiene 19 vesti rosse con l'emblema del minotauro, 19 mazze cerimoniali dal metallo lucido e 19 copricapi staccabili in una scatola. Il secondo armadietto contiene 10 armature di maglia e 10 elmi, ognuno con l'emblema della testa di minotauro. Il terzo armadietto contiene 9 armature di piastre e 9 elmi.

L'armatura completa nell'angolo è un'armatura cerimoniale, delicatamente decorata in filigrana d'argento. Sebbene inadatta per la mischia, l'armatura può far fruttare fino a 500 mo.

La botola sul pavimento si apre sulla scala a chiocciola che conduce all'Area 37.

37. Cantina dei Vini

Questa camera buia ed umida è piena di grandi barili e fiaschi.

I barili contengono birra rossa ed i fiaschi contengono vino e brandy. Tutte queste bevande sono di altissima qualità. Uno dei fiaschi è di porto e etichettato come tale. Questo vino potrebbe fruttare fino a 100 mo.

38. Stanza della Torre

Una scala a chiocciola conduce su, dal centro di questa stanza.

Nota: Uno degli orchi in servizio sta dormendo qui se le creature non sono state immobilizzate. Questo tipo ha una catena d'argento attorno al collo (68 ma di valore) e 3 mo nel suo borsello. Possiede un'ascia da battaglia (F 1d8+2). Le scale conducono all'aperto all'Area 54.

39. Camera di Ogan

Nota: Aggiungi Ogan alla descrizione della stanza solo se l'allarme non è stato suonato.

Questa stanza sudicia ha l'aspetto di una caverna. Dalle pareti pendono un certo numero di pelli di animali in decomposizione ed una grande buca per il fuoco con uno spiedo sovrastante domina l'angolo sudovest della stanza. Accanto alla buca per il fuoco c'è un grande letto fatto di pelli di animali. Nell'angolo nordest un'altra buca emana un odore terribile. Proprio ad est della porta sulla parete sud c'è una botola sul pavimento.

La buca di nordest è una latrina e l'atmosfera nell'area è nauseabonda. Ad Ogan, il capo delle truppe degli orchi, gli è stato permesso di rendere il suo alloggio il più simile ad una caverna, per renderlo più simile ad un ambiente per gli orchi. Il suo scrigno del tesoro è seppellito nell'angolo sudest del pavimento di terra. Il gruzzolo è formato da 78 mo, 378 ma e 2 braccialetti d'oro del valore di 209 mo e 156 mo rispettivamente. Lo scrigno contiene anche una *pozione di guarigione* e una *spada* +1.

Se presente, Ogan sarà accucciato davanti al fuoco, mangiando pesce e bevendo da un grande boccale di vino scadente.

Ogan, Capo Orco: CA 5; DV 4+1; pf 36; N° ATT. 1 ascia da battaglia; F 1d8+2; MV 27 (9) m; AS +2 sulle ferite; TS G4; ML 10; AM C; PX 125.

40. Sotterraneo è Prigioni

La parete sud di questo sotterraneo è dominata da un lungo tavolo per le torture e apparecchi girevoli. Stirato fra questi giganteschi macchinari c'è la forma enorme di un orco. Il grande umanoide ha evidentemente sofferto in questa postura prona, con le gambe e le braccia fermamente assicurate a delle corde. Una mezza dozzina di celle di prigionia occupano la sezione nord della stanza.

Il tipo in questa struttura è Grund, il 13° orco del ruolino delle guardie nella scrivania dell'Area 36. Grund fu sorpreso nell'atto di rubare del vino dalla cantina dell'Area 37. Su ordine del sovrintendente del castello, Krin, Grund deve diventare più alto di 15 cm oppure morire, qualunque delle due cose accada per prima. Ogan, l'orco capo, è stato incaricato di portare a termine il compito torturando Grund, ma gli orchi detestano infliggere dolore a uno della propria razza per soddisfare degli ordini degli umani. Ogan ci sta andando piano con Grund, specialmente il giorno precedente, quando gli eridani sono stati impegnati con le loro funzioni religiose.

Grund ha solo 2 pf rimasti e si è allungato di 7,5 cm durante la tortura. Pregherà i PG di liberarlo e di curarlo. Se lo faranno, fornirà un'accurata descrizione della sezione del castello (tutti i livelli) di Gyl Erid, ma non dell'area della mastio. Gli orchi non si avventurano mai in quell'area del castello. Inoltre, Grund si offre di unirsi al gruppo e combattere gli eridani se viene rilasciato. Si rifiuterà, tuttavia, di combattere contro gli orchi. Il suo attuale odio per i sacerdoti barbari è piuttosto genuino e li combatterà fino alla morte. Alla fine di questo episodio sull'isola, Grund dirà volentieri addio ai PG se gli permetteranno di diventare il signore di Gyl Erid. Tuttavia, non inseguirà il gruppo fuori dall'isola.

Nota: Grund conosce i nomi ed i ruoli degli alti sacerdoti, Axemines e il sovrintendente Krin. Li dirà al gruppo. Non conosce l'esistenza dell'Area segreta 35.

Grund, l'orco volenteroso: CA 5; DV 4+1; pf 31 (attualmente 2); N° ATT. 1 clava; F 1d10+2; MV 27 (9) m; AS +2 sulle ferite; TS G4; ML 10; AM C; PX 125.

A causa delle sue ferite, Grund no ha il bonus di +2 sul tiro per colpire a meno che non venga trattato con speciali incantesimi di cura (*cura ferite gravi*, *desiderio*, ecc.).

41. Stanza della Torre (inferiore)

Una scala a chiocciola conduce verso l'alto dal centro di questa stanza. L'aria in questo luogo è pesante e odora di carne in decomposizione.

Dalle pareti di questa stanza, appesi ad uncini, pendono un certo numero di fette di carne putrida e differenti varietà di pollame. Questa è la personale dispensa di Ogan.

42. Salone d'Ingresso del Maschio

Dal cortile del castello siete entrati in un lungo corridoio. Nove metri giù per il passaggio c'è una saracinesca dall'aria solida che blocca la via. Oltre la grata il corridoio si estende per almeno altri 7,5 m per poi finire con una porta.

La saracinesca è stata caricata con uno speciale incantesimo fulmine magico. Chiunque tocchi le sbarre di ferro riceverà 28 punti-ferita di danno elettrico; tiro-salvezza contro Incantesimi per dimezzare i danni. La saracinesca deve essere sollevata meccanicamente, nel maschio con i meccanismi normali, sul lato nord del corridoio. Un argano sulla parete ovest, accanto alla porta nord, svolge questa funzione. Questa trappola magica è stata progettata dagli eridani per tenere lontani gli orchi.

Quei chierici (Eridani) che desiderano ritornare dal castello verso il maschio basta che pronunci la parola magica "Dire," che è l'inverso di "Erid." Questa operazione attiverà l'argano e solleverà la saracinesca immediatamente.

L'ingresso al maschio della porta nord non è chiuso a chiave e di PG possono procedere a loro piacimento una volta trovato il modo di superare la saracinesca.

43. Camera di Krin

Nota: Krin, il sovrintendente, e due degli altri sacerdoti sono attualmente in questa stanza.

Questa stanza dalla forma bizzarra sembra essere una camera da letto. Un grande letto giace contro la parete nord, mentre un caminetto ed un piccolo salotto dominano la porzione est. Tre uomini in vesti gialle e rosse si trovano davanti al fuoco a parlare fra loro a voce bassa. Sembrano sbigottiti dalla vostra intrusione.

Krin, il sacerdote barbuto: CA 5; C8; pf 59; N° ATT. 1 bastone o incantesimi; F 1d6+1 + speciale (bastone); MV 27 (9) m; TS C8; ML 10; AM C; PX 1.200.

Fr 11, In 14, Sg 17, Ds 17, Co 9, Ca 12.

Incantesimi:

Primo Livello: *cura ferite leggere**, *luce magica**, *scacciapaura*

Secondo Livello: *benedizione**, *blocca persone*, *silenzio nel raggio di 5 m*

Terzo Livello: *parlare con i morti*, *scaccia maledizioni**

Quarto Livello: *dissolvi magie*

Krin non sta indossando armatura ma la sua eccellente Dstrezza e l'anello di protezione +2 gli conferiscono una buona classe d'armatura. L'anello è un oggetto caotico e funzionerà solo per i caotici.

La sola arma di Krin è un bastone del colpire con 18 cariche. Krin lo può usare per attaccare, usando una carica infligge 1d6+1 punti-ferita, oppure usando 2 cariche può causare cecità.

Gli altri due sono gli assistenti di Krin:

Chierico Assistente 1: CA 8; C7; pf 50; N° ATT. 1 mazzafrusto o incantesimi; F 1d6+2; MV 36 (12) m; TS C7; ML 9; AM C; PX 850.

Fr 15, In 11, Sg 14, Ds 16, Co 13, Ca 16.

Incantesimi:

Primo Livello: *luce magica**, *scacciapaura*, *resistenza al freddo*

Secondo Livello: *blocca persone*, *resistenza al fuoco*

Terzo Livello: *cura malattie**, *incantesimo del colpire*

Questo chierico è senza armatura ma userà il suo mazzafrusto tenendosi fuori dalla mischia. Indossa un medaglione con al testa di minotauro attorno al collo (50 mo) attaccato ad una catena d'argento (30 ma).

Chierico Assistente 2: CA 4; C6; pf 42; N° ATT. 1 mazzafrusto o incantesimi; F 1d6+1; MV 36 (12) m; TS C6; ML 8; AM C; PX 500.

Fr 16, In 14, Sg 14, Ds 16, Co 12, Ca 11.

Incantesimi:

Primo Livello: *individuazione del magico*, *protezione dal male*

Secondo Livello: *blocca persone*, *incantare serpenti*

Terzo Livello: *luce persistente**

Questo chierico una corazza di maglia sotto la tunica e le vesti. Ha un anello con l'effigie di una testa di minotauro, con due minuscoli diamanti come occhi (350 mo di valore).

Questi tre combatteranno fino alla morte in questo incontro a meno che Krin non muoia per primo. Allora il secondo assistente tenterà di scappare su al livello superiore in cerca di aiuto.

Lo scrigno chiuso a chiave con il tesoro di Krin giace nell'angolo nordovest della stanza, accanto al suo letto. Questo gruzzolo contiene 218 mo, 100 mp e 179 me. Una *mazza +1* giace sul fondo dello scrigno, avvolta in un panno oliato.

Sulla cappa sopra il caminetto c'è una statuetta di un minotauro di fine porcellana. In effetti è una fiaschetta e la testa è un tappo rimovibile. La fiaschetta è piena di porto avvelenato. Chiunque lo beva deve superare un tiro-salvezza contro Veleno con penalità -2 per non morire in 1d4 round. Il veleno è particolarmente disgustoso.

44. Quartieri dei Chierici

Ci sono 10 piccoli letti ammassati in questa stanza dalla forma inusuale. Accanto ad ogni letto c'è una cassapanca.

Nessuno dei chierici è presente in questo momento perché stanno tutti svolgendo le funzioni religiose. Tutte le cassepanche sono chiuse ma in ognuna di esse si può trovare: vestiti, oggetti personali, 1d6 mo e 1d20 ma.

45. Cucina

Tre giovani uomini in camici bianchi sono impegnati a preparare il cibo in questa cucina. Un grande forno contro la parete nord sembra lavorare a pieno ritmo mentre i cuochi sono indaffarati con le faccende domestiche.

Capitolo Due: Viaggio nelle Terre Esterne

I tre operai sono chierici accolti che hanno cominciato il proprio servizio in questa umile luogo. Tutti e tre hanno le stesse caratteristiche:

Inserviente (3): CA 9; C1; pf 6, 7, 8; N° ATT. 1 mazzafrusto; F 1d6+1 o 1d4 (rotella per la pasta); MV 36 (12) m; TS C1; ML 8; AM C; PX 10 ognuno.

Uno di questi tipi ha un mazzafrusto, gli altri due hanno solo l'impastatore. Quello con il mazzafrusto ha un braccialetto d'oro al polso destro, un oggetto che porta incisa una testa di minotauro.

46. Magazzino e Stanza di Raccolta dell'Acqua

Le pareti di questa stanza sono allineate di sacchi, barili e fiaschi di varie dimensioni. Due grandi ceste, che contengono corde, giacciono vicino ad una botola di legno sul pavimento, nell'angolo sudovest.

I barili vicino alla botola contengono acqua di lago. Gli altri barili e fiaschi contengono carni salate, razioni essiccate, sale e altri cibi. I sacchi contengono grano e farina.

Nota: La botola si apre rivelando la caverna, Area 35, sottostante.

47. Camera in Disordine

Questa stanza circolare è dominata da una massiccia tavola rotonda al centro. Diciannove piccole sedie circondano il tavolo ed un'altra, molto più grande, dà vero ovest dalla sua posizione est.

Una grande statuetta di un umanoide con la testa di toro si trova al centro del tavolo. Quest'effigie si trova a circa 90 cm di altezza.

Sul pavimento vicino alla porzione sudovest della parete c'è una botola.

La statua è fatta di pietra, colorata con pittura ad olio. La botola è chiusa con un lucchetto. Questo portale conduce ad una scala di pietra ed alla stanza 48.

48. Anticamera della Cripta

La scalinata di pietra conduce ripidamente verso il basso in una stanza fredda e cavernosa, dalle pareti rozzamente lavorate. Nel centro della parete nord c'è una doppia porta di bronzo, barrata e chiusa da una catena ed un lucchetto. Ai due lati delle porte ci sono statue di grossi umanoidi, ognuno con la testa di toro. Sopra le arcate bronzee c'è un'iscrizione: le lettere sono intagliate nella pietra.

La scritta sopra le porte dice quanto segue: "Morte a colore che disturbano il sonno dei Servitori di Gylgarid."

Le effigi di minotauro ai lati delle porte sono statue magiche che funzionano come guardiani della cripta. Come statue, appaiono fatte di alabastro, ma appena toccate, o se qualcuno tocca le porte di bronzo, allora le statue si animano a meno che non si pronunci la frase "calma la furia." Questa magica frase

neutralizza i guardiani. Altrimenti, le statue si trasformano in minotauri reali e combattono fino alla morte. Non lasceranno mai la stanza. Dopo 5 round ritornano al loro posto come statue, sempre che la stanza sia vuota. In forma di statua i minotauri sono virtualmente invulnerabili, ma possono essere uccisi come normali creature quando sono animati.

Se i minotauri vengono distrutti crollano in schegge di alabastro. Se ritornano in forma di statue prima della distruzione, si rianimeranno successivamente con tutti i loro 48 punti-ferita.

Golem Minotauro (2): CA 6; DV 6; pf 48 ognuno; N° ATT. 1 morning star o 2 corna e morso; F 1d10+2 o 1d6/1d6; MV 36 (12) m; TS G6; ML 12; AM C; PX 275 ognuno.

49. La Cripta

Una zaffata di aria stantia sguscia dalla stanza al di là delle massicce porte di bronzo mentre si aprono scricchiolando sui cardini. L'atmosfera nella stanza davanti a voi è pesante ed oppressiva. Ognuno di voi è pervaso da una sensazione terribile mentre la vista penetra le ombre tetre.

In questa grande stanza simile ad una caverna vedete 10 sarcofagi di pietra; cinque contro la parete est e cinque contro quella ovest. I quattro sarcofagi più vicini alla porta hanno sono scoperti. Gli altri sembrano sigillati.

Al centro della parete nord c'è un'alcova. Una qualche tipo di figura, forse un'effigie, è reclinata su una grande sedia di pietra dalla forma di un trono. Mentre vi avvicinate e i vostri occhi si abituano all'oscurità, vedete una figura che assomiglia ad un guerriero. L'armatura di piastre è ormai arrugginita ed ha assunto una colorazione marrone. Le mani e la testa reclinata del guerriero riposano sull'elsa di una lunga spada arrugginita posta con la punta in basso davanti alla figura.

Questi sono i resti incantati di Re Maramet stesso, l'ultimo Gran Re del Vestland. Tristemente, il corpo del Re è stato caricato del potere di Gylgarid, attraverso l'alto sacerdote, Axemines. Il fu nobile monarca ora serve come un incantato orrore non morto, simile ad uno zombi ma con i poteri di un revenant. Una volta che i PG saranno ben dentro la stanza, Maramet si anima dalla sua posa ed avanza con la sua spada arrugginita in mano. In questo stato insolito di non morto egli attaccherà il gruppo fino a che distrutto.

Maramet, Re Non Morto: CA 2; DV 10; pf 78; N° ATT. 1 spada; F 1d8+2; MV 36 (12) m; TS G10; ML 12; AM N; PX 275.

Non sono indicate le caratteristiche perché l'entità non ha personalità come tale.

Con ogni colpo, il PG vittima deve superare un tiro-salvezza contro Veleno per non subire l'avvelenamento del sangue a causa dell'arma arrugginita del re. Cauterizzando la ferita entro 20 round bloccherà tale condizione. Altrimenti, un personaggio morirà entro 2 giorni a meno che un chierico non somministri delle cure per rimediare al veleno.

In mischia il guerriero non può essere scacciato da un chierico con meno di 10 livelli d'esperienza e solo in questo

caso, la creatura viene scacciata come un revenant. In questa circostanza Maramet ottiene un tiro-salvezza contro Incantesimi.

Entro cinque round dal confronto, l'entità guerriero verrà aiutato da 3 necrospettri. Se i necrospettri vengono scacciati o distrutti, allora dai sarcofagi sorgeranno 2 presenze vicino alla parete nord. Entreranno nella lotta quando 2 o più necrospettri vengono scacciati o distrutti.

Una volta che il guerriero entità è distrutto, i PG vedranno che la cosa è un cadavere in avanzato stato di decomposizione all'interno di un'armatura di piastre. Dopo la caduta, il re sarà in pace ed i suoi patetici resti non saranno più al servizio del male e del caos.

Questo luogo è una tomba per i gran sacerdoti di Gylgarid passati e futuri. I sarcofagi chiusi contengono i resti di sei precedenti sacerdoti dell'alto ordine. Le altre bare attendono Axemines ed i suoi eredi.

Nella mischia i cinque spiriti non morti risorgeranno dal loro luogo di riposo; 3 dal lato ovest e 2 dal lato est. Questi corrispondono a 5 dei sacerdoti non morti. Il sesto non risorgerà dalla morte perché il suo corpo indossa ancora il meraviglioso *anello salva vita* con 6 cariche rimaste. Questo sacerdote giace nel sarcofago più a sud sul lato est della stanza. Perfino nella morte, questo anello ha conferito allo spirito del chierico (e al corpo) immunità alla oscura evocazione di Gylgarid. Inoltre, il corpo di questo sacerdote è in stato eccellente. Se i PG aprono la sua bara di pietra vedranno l'anello alla sua mano destra brillare debolmente. Se indossato da una qualsiasi creatura vivente questa meraviglia permetterà a chi lo indossa di subire fino a 6 risucchi di energia da attacchi di non morti. Finite le cariche l'anello diventerà un comune *anello di protezione +1* se non viene distrutto nel processo di assimilare più di sei risucchi di energia in 1 round di attacco.

La bara di pietra nell'angolo nordovest contiene un sacchetto di gioielli ai piedi del corpo del valore di 2.897 mo.

Il cadavere nella bara nordest indossa un anello che brilla alla mano destra. Ha l'aspetto di un *anello di protezione +2* o forse +3. In realtà è un anello maledetto in quanto cambierà l'allineamento di un personaggio neutrale o legale in caotico appena viene indossato (nessun tiro-salvezza). L'anello può essere rimosso da un incantesimo *desiderio* o la rimozione del dito.

Nota: La vittima non vorrà rimuovere l'anello perché sarà contento del suo nuovo allineamento. Il DM dovrebbe istruire il giocatore dei comportamenti della sua nuova condizione.

La porzione più a nord della stanza forma un'alcova dietro il trono. Qui c'è un'effigie di un minotauro alta circa 1,4 metri intagliata nella pietra. Le mani della statua tengono una scatola rivestita di piombo (30 x 30 x 7,5 cm). La Corona Sorona giace all'interno della scatola, che è sigillata con stucco. Se la scatola viene toccata in qualche modo appariranno improvvisamente due occhi verdi sulla testa del minotauro. Questi occhi brilleranno con una luce verde ed il personaggio sentirà che sguardo del dio, Gylgarid, è su di loro. IN questa situazione non accade nulla, ma il DM dovrebbe cercare di impaurire i giocatori.

La scatola di piombo può essere aperta con un pugnale o con attrezzi da ladro. Una volta aperta, la scatola emanerà una luce tremendamente brillante. Il bagliore sarà della stessa intensità di un incantesimo luce perenne. Quando la corona viene toccata, comunque, il bagliore diminuisce

considerevolmente ed i PG vedranno la squisita bellezza della Sorona

Un perfetto ovale realizzato in oro, il cerchio è incastonato tutt'attorno con rubini delle dimensioni di un'unghia. Sulla parte frontale, la corona è dominata da una pietrastella rossa della dimensione di una noce.

Il metallo prezioso e le gemme di questo oggetto hanno un valore di 15.000 mo. Un collezionista sarà disposto a pagare fino a 30.000 mo. La Sorona, comunque, è al di là di ogni valutazione a causa delle sue proprietà magiche che il DM dovrebbe studiare (vedi l'Appendice sui Nuovi Oggetti Magici). La funzioni iniziali della Sorona vengono discusse alla fine degli incontri sull'isola.

Nota: Axemines ha sigillato la corna in questo modo perché la luce emessa dal cerchio è intollerabile. E' già sufficiente per gli eridani possedere l'artefatto, non sognerebbero nemmeno di usarlo nella sua totale potenza.

50. Quartieri dei Chierici

Otto piccoli letti, ognuno con un armadietto ai piedi di ogni letto, occupano gran parte dello spazio della stanza.

Vedi l'Area 44 per la descrizione della stanza.

51. Anticamera del Tempio

Due uomini in vesti rosse e gialle sono inginocchiati di fronte alla parete nord dove una piccola effigie di un umanoide dalla testa di toro è posta in un recesso del muro. A giudicare dagli strani suoni, i due sembrano salmodiare.

Alla parete est della stanza è posta una lunga panca imbottita. Una bacinella di pietra giace nell'angolo nordovest in cima ad una pedana.

Questi due sono adepti eridani a cui non è ancora permesso partecipare ai rituali che hanno luogo nell'Area 52. Combatteranno il gruppo fino alla morte.

Chierico Adepto 1: CA 9; C2; pf 14; N° ATT. 1 mazzafrusto o incantesimi; F 1d6+1; MV 36 (12) m; TS C2; ML 9; AM C; PX 25.

Fr 10, In 11, Sg 15, Ds 16, Co 12, Ca 10.

Incantesimi:

Primo Livello: *cura ferite leggere**

Questo tipo ha un medaglione a forma di minotauro attorno al collo (29 ma).

Chierico Adepto 2: CA 10; C2; pf 9; N° ATT. 1 mazzafrusto o incantesimi; F 1d6+1; MV 27 (9) m; TS C2; ML 6; AM C; PX 25.

Fr 9, In 10, Sg 13, Ds 10, Co 14, Ca 15.

Incantesimi:

Primo Livello: *luce magica**

Questo tipo ha 1 mo nella tasca della sua tunica.

Capitolo Due: Viaggio nelle Terre Esterne

La bacinella contiene acqua sconsacrata. L'effigie del minotauro sulla parete nord ha un valore di 147 mo grazie al valore degli smeraldi che gli fanno da occhi.

52. Stanza del Tempio di Gylgarid (imboscata di Axemines)

Nota: Ben conscio dell'intrusione del gruppo, Axemines ha piazzato una trappola per distruggere gli infedeli. Oltre al gran sacerdote stesso, ci sono 11 chierici eridani e tutti questi sacerdoti sono *invisibili* nell'Area 52. Qui, nella sede del potere temporale di Gylgarid, Axemines ha ricevuto la magia per donare l'invisibilità ai suoi confratelli. Come i PG entrano nella stanza verranno assaliti in un attacco a sorpresa. (Vedi il diagramma per le posizioni degli eridani.)

Leggi quanto segue ai giocatori, tenendo a mente che gli eridani non possono essere visti.

Il centro di questa stanza circolare è dominato da una grande statua di un umanoide dalla testa di toro. Le braccia stese dell'effigie sembra stiano tenendo una bacino di pietra colmo d'acqua. Tutt'attorno alla statua c'è una pedana a scalini con dei cuscini per inginocchiarsi a pregare.

La parete ovest di questa stanza è dominata da una grande lastra di pietra macchiata da una grande macchia marrone. Sulla pietra giace un pugnale luminoso.

Le pareti della stanza sono affrescate di dipinti di grandi umanoidi con la testa di toro. Queste scene mostrano le creature festeggiare vittoria dopo vittoria dopo aver fatto scempio dei domini degli uomini.

Una volta che i personaggi saranno ben dentro la stanza gli eridani attaccano, ognuno di loro di sorpresa a meno che i PG non siano in grado di individuare l'invisibile. In questo scenario il DM aggiungerà +4 al tiro per colpire e un addizionale +3 al danno.

Per comodità viene fornito il ruolino seguente, dettagliando in forma abbreviata cosa i chierici possono o potrebbero fare in questa mischia. Gli eridani sono elencati dal numero 1 al numero 11, cominciando dal lato ovest e muovendosi in senso antiorario verso est. La sequenza di combattimento sarà colpo, incantesimo, colpo, incantesimo, ecc.

Chierico 1: CA 7; C6; pf 40; N° ATT. 1 mazzafrusto o incantesimi; F 1d6+1; MV 36 (12) m; TS C6; ML 9; AM C; PX 500.

Incantesimi: *infliggi ferite leggere**, *tenebre magiche**

Chierico 2: CA 3; C4; pf 26; N° ATT. 1 mazzafrusto o incantesimi; F 1d6+1; MV 27 (9) m; TS C4; ML 10; AM C; PX 125.

Incantesimi: *infliggi ferite leggere**, *maledizione**

Chierico 3: CA 6; C7; pf 49; N° ATT. 1 mazza +1 o incantesimi; F 1d6+1; MV 36 (12) m; TS C7; ML 10; AM C; PX 850.

Incantesimi: *infliggi ferite leggere**, *incantesimo del terrore**, *blocca persone*

Chierico 4: CA 4; C5; pf 30; N° ATT. 1 mazza o incantesimi; F 1d6; MV 36 (12) m; TS C5; ML 8; AM C; PX 125.

Incantesimi: *infliggi ferite leggere**, *blocca persone*

Chierico 5: CA 3; C6; pf 42; N° ATT. 1 mazzafrusto o incantesimi; F 1d6+1; MV 27 (9) m; TS C6; ML 9; AM C; PX 500.

Incantesimi: *protezione dal male*, *incantare serpenti*

Chierico 6: CA 5; C3; pf 19; N° ATT. 1 torcia spenta o incantesimi; F 1d4; MV 36 (12) m; TS C3; ML 10; AM C; PX 50.

Incantesimi: *infliggi ferite leggere**

Chierico 7: CA 1; C7; pf 50; N° ATT. 1 mazzafrusto +1 o incantesimi; F 1d6+2; MV 27 (9) m; TS C7; ML 10; AM C; PX 850.

Incantesimi: *protezione dal male*, *blocca persone*, *incantesimo del colpire*

Chierico 8: CA 3; C5; pf 37; N° ATT. 1 arma lunga o incantesimi; F 1d10; MV 27 (9) m; TS C5; ML 9; AM C; PX 300.

Incantesimi: *incantesimo del terrore**, *maledizione**

Chierico 9: CA 2; C6; pf 40; N° ATT. 1 arma lunga o incantesimi; F 1d10; MV 36 (12) m; TS C6; ML 10; AM C; PX 500.

Incantesimi: *blocca persone*, *maledizione**, *infliggi malattie*

Chierico 10: CA 3; C4; pf 28; N° ATT. 1 mazzafrusto o incantesimi; F 1d6+1; MV 27 (9) m; TS C4; ML 9; AM C; PX 125.

Incantesimi: *blocca persone*

Chierico 11: CA 4; C6; pf 39; N° ATT. 1 clava o incantesimi; F 1d4; MV 36 (12) m; TS C6; ML 9; AM C; PX 500.

Incantesimi: *blocca persone*, *incantare serpenti*, *tenebre magiche**

Ognuno di questi tipi indossa un medaglione di minotauro del valore di 20 ma ed ognuno avrà con sé 1d10 mo e 1d20 ma.

Se le cose si mettono male per gli eridani, Axemines entrerà *invisibile* dall'Area 53. Il suo scopo sarà quello di usare l'incantesimo *infliggi ferite gravi** contro il chierico più potente del gruppo.

Axemines, gran sacerdote di Gylgarid: CA 0; C10; pf 71; N° ATT. 1 mazzafrusto +2 o incantesimi; F 1d6+2; MV 36 (12) m; TS C10; ML 12; AM C; PX 1.200.

Fr 15, In 14, Sg 18, Ds 17, Co 16, Ca 13.

Incantesimi:

Primo Livello: *cura ferite leggere**, *incantesimo del terrore**, *luce magica**, *protezione dal male*

Secondo Livello: *benedizione**, *blocca persone*, *individuazione dell'allineamento**, *silenzio nel raggio di 5 m*

Terzo Livello: *luce persistente**, *scaccia maledizioni**, *tenebre persistenti**

Quarto Livello: *infliggi ferite gravi**, *dissolvi magie*

Quinto Livello: *dito della morte**

Dopo l'attacco iniziale, Axemines userà l'incantesimo *dito della morte* contro il primo attaccante che cercherà di assalirlo.

Axemines indossa una corazza di piastre sotto la veste ed usa un *anello di protezione +1*. Indossa un medaglione di platino di Gylgarid attorno al collo (valore 120 mp) ed ha 1d20 mp nel suo borsello.

L'acqua nel bacino della statua è sconsacrata. Il pugnale luminoso sulla lastra di pietra è un oggetto maledetto che può essere impugnato solo dal gran sacerdote stesso. A chiunque altro gli si avvizzirà la mano se l'oggetto viene toccato. Tiro-salvezza contro Incantesimi per evitare gli effetti. Solo un *desiderio* potrà guarire la mano della vittima. Altrimenti, il personaggio dovrà affrontare la vita come un individuo con una mano sola. Anche un incantesimo *scaccia maledizioni* pronunciato da un sacerdote di almeno 7° livello può far recuperare la mano.

La Stanza Segreta del Tesoro

Sotto il bacino, che è fra le mani della statua di minotauro, c'è una leva nascosta. Tirando la leva verso la statua farà in modo che si apra un portale segreto nel muro nord-est. Ci sono quattro statue in questa stanza, tutte su piedistallo. Sono alte circa 60 cm e sono fatte d'oro (2.000 mo), argento (2.000 ma), electrum (2.000 me) e platino (2.000 mp). Ognuna ha l'aspetto di Gylgarid, il minotauro.

Al centro della stanza c'è uno scrigno. E' chiuso a chiave e contiene 4.498 mo, 7.897 ma, 3.765 me e 545 mp.

53. Stanza di Axemines

Un grande letto a baldacchino è posto contro la parete nord. La sezione sud è occupata da un confortevole area salottino con due sedie ben imbottite, un basso tavolino ed un piccolo caminetto posto al centro della parete. La parete est ha una scrivania con alti armadietti ai due lati. Sono evidenti delle lampade ad olio sulla scrivania, sopra la cappa e su un piccolo comodino accanto al letto.

Sulla scrivania c'è una penna per scrivere. Quest'oggetto è una *penna ricopiante* (vedi D&D® *Set Companion Libro del Master* pagina 54).

Nel cassetto chiuso a chiave della scrivania c'è un *pozione di superguarigione* e le chiavi di entrambe gli armadietti. La chiave del cassetto è sotto la lampada ad olio accanto al letto.

L'armadietto nord contiene sette differenti tuniche, tutte di tinta rossa e con l'insegna della testa di minotauro. I cassetti inferiori degli armadietti contengono vari genere di cose: stivali, sandali, calzoni, braghe, articoli da toletta, ecc.

L'armadietto sud contiene una corazza di piastre, 2 mazze, un *mazzafrusto +1* e 2 elmi con l'insegna della testa di toro.

Sul retro dell'armadietto, dietro un piccolo pannello nascosto, c'è un recesso segreto con un piccolo scrigno. Contiene una pergamena clericale con l'incantesimo *cura malattie*, una con l'incantesimo *cura cecità* e una *pozione di superguarigione*.

Sulla cappa sopra il caminetto c'è un piccolo libro nero con l'effigie di una testa di toro sulla copertina. Questo tomo è il diario di Axemines.

Alcune pagine discutono cose comuni su Gyl Erid, in particolare le preoccupazioni di Krin riguardo il basso morale

degli orchi al castello. Una registrazione particolare, tuttavia, è datata circa cinque anni fa e recita quanto segue:

"...il corpo arrivo a noi ancora congelato grazie al ruscello gelato che scorre dalla montagna rossa a est. Ci rallegrammo, perché Gylgarid ci consegnò un re e la sua corona. Quale ricompensa per noi che siamo stati tanto fedeli. Questo re sarà un buon guardiano per la cripta. E là giacerà anche la sua brillante corona per l'eternità, seppellita nelle profondità di questa isola sacra."

Nota: A questo livello non c'è accesso ai parapetti al di sopra del maschio. Il solo accesso alla torretta del maschio è tramite il camminamento dal muro del castello, tra l'Area 55 e 54. Un orco è di pattuglia in cima al maschio.

54 e 55. Stanze della Torre, Superiore

(Leggi quanto segue per entrambe le stanze.)

Questa stanza rotonda della torre ha una scala a chiocciola che conduce ad una botola sul soffitto. Un grande barile giace contro il muro nord, accanto alle scale. Attorno al barile ci sono una mezza dozzina di boccali di argilla appesi a dei ganci. Almeno una mezza dozzina di grandi picche pendono da ganci alle pareti.

56. Torre di Guardia, Ovest

Nota: In totale, ci sono 4 orchi sui parapetti del castello e del maschio: due in servizio per 2 ore e due di riposo in questa stanza. Se non c'è mobilitazione, i due orchi in questa stanza saranno oltraggiosamente ubriachi. Quanto segue descrive la situazione:

Nell'angolo sudovest un fuoco caldo brucia luminoso in un braciere. Una scala a chiocciola nell'angolo nordovest conduce ad una botola sul soffitto. Ad un tavolo al centro della stanza due grandi umanoidi stanno bevendo da enormi boccali. Nell'aria c'è odore di spezie.

Gli orchi sono davvero ubriachi e hanno una penalità di -2 sui tiri per colpire. L'odore è causato dal vino scadente e rancido nei loro boccali (un regalo del loro amico dell'Area 28). Tutti e due impugnano clave. Uno di loro ha una testa rinsecchita alla cintura. All'orecchio della testa c'è ancora un meraviglioso orecchino d'oro (121 mo di valore). L'altro tipo ha 13 ma nel borsello, insieme ad una mano umana decomposta.

57 e 58. Stanze della Torre, Superiore

(Leggi quanto segue per entrambe le stanze.)

Questa stanza rotonda della torre ha una scala a chiocciola che conduce ad una botola sul soffitto. Un piccolo braciere si trova vicino alla parete sud ed un numero di pelli di animale pendono dalle pareti. Una pesante pelle d'orso accanto al braciere sembra fungere da luogo per dormire.

Sotto ognuno di questi letti ci sono 1d20 ma e 2d20 mr. Ogni braciere è caricato con carbone di scarsa qualità.

Capitolo Due: Viaggio nelle Terre Esterne

59. Torre di Guardia, Est

Se non c'è stato l'allarme generale, gli orchi di pattuglia si staranno scaldando le mani sul braciere di questa stanza. In questo caso leggi quanto segue:

Una scala a chiocciola conduce su verso una botola nell'angolo nordest. Un caldo braciere illumina l'angolo sudest. Accanto ad esso, un grande umanoide si sta scaldando le mani al fuoco. Una grande clava pende dal fianco di questo tipo e la sua lancia è appoggiata contro la parete accanto a lui. Proprio accanto alla porta sud c'è una voluminosa pelliccia.

Quest'orco è aggressivo e sarà oltraggiato dal fatto che qualcuno abbia fatto breccia nella sicurezza del castello mentre lui era in servizio. Attaccherà con furia! Possiede 1d20 mo, 1d20 ma e 5 me nella sua borsa. Può combattere sia con la lancia che con la clava.

La palla di pelo nell'angolo, vicino alla porta, è una stuoia per dormire arrotolata. Srotolandola si troverà un borsellino con 13 mo, 12 ma e 156 mr.

Nota: Una mischia prolungata sulle mura del castello-sei round o più-attrarrà l'orco sulla cima del maschio.

Le statistiche per gli orchi sono elencate nella descrizione delle stanze, ma qui sotto c'è una tabella a favore del DM con un ruolino abbreviato delle guardie:

Tabella 3			
STATISTICHE ORCHI DI GUARDIA			
N° di Orchi	pf	Arma	Area
1	33	attizzatoio (1d8+2)	28
1	31	clava	29
2	30, 32	clave	30
2	29, 35	mazze	32
1	53	ascia	38
1	36	clava	39
1	31, 2	nessuna (speciale)	40
2	32, 34	clave	56
1	36	clava, lancia	59
1	35	clava, lancia	Parapetto

Le locazioni si applicano solo se gli orchi non sono stati alterati e mobilitati. Altrimenti, questi tipi staranno cercando il gruppo in tutto il castello, come notificato all'inizio di questa sezione. Se i PG hanno eluso la ricerca dell'orco all'inizio, allora due gruppi di tre orchi cercheranno il gruppo solo all'interno dei confini del castello, non nel maschio. Gli orchi sul parapetto e nel principale corpo di guardia sud non lasceranno la loro posizione per questa ricerca. In questa situazione, uno dei gruppi erranti di orchi troverà i PG con un tiro di 1-3 su 1d8 (controlla ogni 10 round).

Note sulla Sorona/Conclusione dell'Incontro

Come il DM avrà notato nella sezione delle Appendici di questo modulo, la Corona Sorona può fornire informazioni cruciali a qualsiasi personaggio legale che ne prende il possesso. Una volta al giorno, la corona può fornire indizi riguardo le condizioni e il benessere del vero erede del reame. Il

personaggio legale deve indossare la corona e poi pensare alla domanda. La corona risponderà direttamente in via telepatica.

Con ogni probabilità il portatore della corona chiederà riguardo l'identità di Tenitar, l'erede legittimo. In risposta a tale domanda la Sorona risponderà come segue:

"Là sta una torre, verso il mare,
E qui l'Erede è in catene custodito
Cavalca veloce in queste perigliose ore,
Prima che regni il signore del caos."

Questo primo indizio è un riferimento piuttosto diretto alla Torre Frontemare, dove l'erede sta per essere portato da Ala la Strega del Mare a Narvendul, la sua magica isola a est. In questo momento Tenitar/Gregorian è stato sequestrato da Cielo ed è ora nella morsa di Vana Cullen ed i suoi scagnozzi.

Se i GP dovessero scegliere di tornare alle Pietre del Cielo, piuttosto che andare direttamente alla Torre Frontemare, scopriranno che Gregorian è scomparso. Un'attenta ricerca della capanna, tuttavia, rivelerà le parole, "Zingari," scritte sul pavimento, proprio ai piedi del letto del custode del santuario.

Come indicato, la Sorona risponderà a domande o fornirà indizi solo una volta al giorno. Per il fatto che il cerchietto mistico ha le sue priorità, non risponderà necessariamente alle domande. Di conseguenza, il secondo responso della corona (il giorno seguente) sarà come segue:

"L'Erede ha un comune stile,
Chiede così poco e dona così tanto,
Vive solitaria quest'anima gentile,
Al di sotto del cielo, ed alla pietra accanto."

Questo riferimento dovrebbe, senza dubbio, identificare Gregorian, il custode delle pietre, come Tenitar, l'erede legittimo del Vestland.

Sebbene i PG non sappiano che l'erede è già in viaggio verso Narvendul, avranno sufficienti ragioni ed incentivi per andare verso la Torre Frontemare.. Se i giocatori sono ancora in un qualche tipo di confusione riguardo la destinazione successiva, lo scenario iniziale del Capitolo Tre di certo li illuminerà. Perché in questo, la terza parte dell'impresa, i PG devono svelare il tradimento di Vana Cullen, il caotico Duca di Estine.

Da Gyl Erid è una cavalcata di tre giorni il ritorno nel Vestland ed il conseguente incontro (60).

Capitolo Tre: Tutti gli Uomini del Re

60. Pattuglia di Confine del Vestland

Se Rolf, il capitano della pattuglia di confine, non ha ragione di credere che Vana Cullen sia un traditore, lui ed i suoi uomini attaccheranno il gruppo vicino allo stesso locale dell'Incontro 21. Ora ben conscio degli avventurieri, Vana Cullen ha persuaso il comandante che i PG siano agenti ethengariani. In questo caso, Rolf e sette uomini di scorta (vedi statistiche al 21) affronteranno il gruppo sulla strada principale.

In soggezione per la Sorona, Rolf ascolterà la storia dei PG. Un'argomentazione convincente farà in modo che il capitano riconsideri la situazione. Il fatto che i PG siano ritornati nel Vestland con la corona dice bene delle loro intenzioni.

Con la ripresa di una relazione più ragionevole, Rolf ammetterà di aver visto un carro di zingari qualche giorno fa. Gli zingari erano diretti verso la Torre Frontemare provenienti da sud.

In Caso che Rolf Muoia

Se Rolf viene ucciso senza rivelare l'indizio riguardo gli zingari, i PG vedranno quasi immediatamente un vecchio mendicante che ha assistito alla mischia da una distanza di sicurezza, proprio sul ciglio della strada. Questo tipo, di nome Herne, offrirà le seguenti informazioni in cambio di un paio di monete d'argento:

- Il tipo ha visto un carro di zingari diretto verso la Torre Frontemare negli ultimi giorni. Provenivano da sud.
- Inoltre, nelle ultime 24 ore, ha visto due cavalieri in abiti neri dirigersi verso la Torre Frontemare provenendo da ovest. Questi due furono fermati da una delle pattuglie di confine del Vestland, ma sono stati lasciati proseguire verso est.

Nota: La seconda informazione si riferisce ai due emissari ethengariani che hanno di recente cavalcato verso la Torre Frontemare su invito di Vana Cullen. Questi agenti sono stati lasciati passare perché hanno un salva condotto emesso dal Duca stesso.

Su richiesta del gruppo, il mendicante spiegherà che la Torre Frontemare si trova circa a 32 km verso est.

Se Rolf è già convinto dell'infedeltà di Vana Cullen verso il regno ed il consiglio, verrà incontro al gruppo con piccola scorta. Accoglierà i PG con un caldo benvenuto. Nel corso di questo dialogo offrirà al gruppo le stesse informazioni di Herne. Comunque, spiegherà che i suoi uomini sbagliarono nel lasciar passare quegli uomini. Continuerà spiegando di essersi ancora trattenuto dal fare accuse apertamente contro il Duca, al momento. Una tale rivelazione avrebbe un brutto effetto sul morale dei suoi uomini. In ogni caso, il Capitano Rolf non ha le forze sufficienti per lanciare un'incursione contro la Torre Frontemare nel tentativo di arrestare il Duca.

Torre Frontemare

Preparazione dell'Incontro

Cotruiata in cima ad una scogliera di fronte al mare, la Torre Frontemare è un formidabile edificio circondato da un muro esterno. C'è una pista che conduce alla torre, un sentiero ventoso che si snoda dalla principale strada commerciale del Vestland.

Il DM noterà che Vana Cullen non è nella residenza al momento. Il suo aiutante, Braks, sa agendo in sua vece. In verità, Braks sta agendo per conto del Duca per la sua sorprendente somiglianza con Vana Cullen. Questo seguace spesso gioca il ruolo di "controfigura" per i nobili e continuerà a fare così finché non viene smascherato alla fine dell'avventura.

Sebbene Frontemare sia a corto di inservienti al momento, le guardie sono piuttosto vigili. Il solo ragionevole modo sicuro per ottenere l'accesso è attraverso la caverna sottomarina (Area 61). Un tentativo di che implichi l'uso del cancello o lo scavalcare le mura provocherà quasi sicuramente la mobilitazione di massa dei difensori. Durante il corso di qualsiasi mischia, c'è il 70% di probabilità, ogni 3 round, che venga suonato l'allarme generale. Questo porterà l'80% degli uomini di guardia contro gli avventurieri in 1d6 round.

Attualmente ci sono 16 soldati nella torre. La tabella seguente elenca le statistiche e le posizioni di guardia consuete:

Tabella 4							
RUOLINO DELLA GUARDIA DI FRONTEMARE							
CA	Livello	pf	Arma/Ferite	MV	ML	AM	Area
2	G9	68	spada (1d8)	9	9	N	63
3	G8	57	Spada (1d8)	12	9	N	64
2	G9	70	spada (1d8), arco (1d6/1d6)	12	8	N	mura
3	G8	64	spada bastarda (1d8+1), arco (1d6/1d6)	9	9	C	mura
2	G10	80	spada +1 (1d8+1)	12	10	C	65
3	G9	69	spada (1d8)	12	10	C	66
4	G6	40	spada (1d8), balestra pesante (2d4)	12	9	N	70
2	G7	50	spada (1d8)	12	9	C	67
9*	G6	41	disarmato	12	9	N	68
9*	G7	57	disarmato	12	8	N	68
10*	G7	45	disarmato	9	9	N	68
9*	G8	68	disarmato	12	8	N	68

Tutte le guardie armate convergeranno nel luogo di maggior tumulto. I guerrieri segnati con un asterisco (*) avranno CA 4 e impugneranno le spade se avranno modo di raggiungere il loro equipaggiamento. Le altre quattro guardie, descritte altrove, devono rimanere ai loro posti nell'Area 82 a meno che ordinato diversamente da Braks. Ognuno di questi guerrieri possiede 1d10 mo, 1d20 ma e 2d20 mr.

Nota: La torre è a corto di personale perché il Duca ha preso 20 soldati con sé.

Leggi quanto segue ai giocatori quando arrivano in vista della Torre Frontemare.

Dalla strada principale avete viaggiato verso est lungo un sentiero che sembra solitamente avere diverso traffico. Le tracce di un carro sono piuttosto evidenti nel soffice terreno sul bordo della pista. L'odore del mare è forte nella brezza e la temperatura scende considerevolmente mentre vi avvicinate all'oceano.

Superato un ceduo di alberi di pino, sulla cima di un'altura, vedete dinanzi a voi una torre, costruita in cima ad una scogliera dove la terra finisce. Il fragore del mare è appena udibile e una leggera nebbia marina sembra avvolgere la torre simile ad una sentinella, quasi camuffando le mura esterne dell'edificio. Quelli di voi con la vista acuta possono scorgere le minuscole figure di guardia lungo i parapetti delle mura. Concludete piuttosto certi che questa torre è ben fortificata e controllata.

Nello sfortunato evento in cui i PG cavalchino semplicemente fino al corpo di guardia, il DM mobiliterà tutte le 12 guardie disponibili per intercettarli. L'ufficiale al cancello ordinerà loro di stare alla larga, aggiungendo che il Duca non concede visite a nessuno in questo momento. Se i PG insistono per vedere il Duca, le guardie minacceranno il gruppo senza mezzi termini. A meno che i PG non si ritirino, il combattimento è certo.

In caso di aperte ostilità, il DM mobiliterà tutti i soldati della torre in una decisa ed intelligente difesa dalle mura. Braks condurrà egli stesso i combattimenti. Nota: tutte le guardie hanno balestre pesanti e archi lunghi a disposizione nella loro armeria. Dalla posizione di vantaggio delle mura gli arcieri avranno un bonus di +2 sul tiro per colpire contro i bersagli sul campo.

I tentativi con copertura di fare breccia nel muro non avranno maggior successo degli attacchi frontali. Senza dubbio, il miglior modo per avere un sicuro accesso a Frontemare è mediante la caverna lungo la scogliera che diventa accessibile con la bassa marea (Area 61). Questa caverna, tuttavia, sarà visibile solo fra le 11:00 e le 14:00 e dalle 20:00 fino alle 22:00. Nelle altre ore la caverna si trova sotto il livello dell'acqua ed è piuttosto invisibile.

61. Ingresso Segreto dalla Scogliera (caverna della marea)

Dalla cima della scogliera c'è una piccola probabilità di vedere la caverna soggetta alle maree, perfino durante il giorno quando è più visibile. Dal precipizio accanto alle mura della torre, si applicano le seguenti percentuali per i PG che stanno attivamente cercando:

Razza	% Giorno/Notte
Umano	22%/7%
Elfo	43%/29%
Nano	42%/28%

D'altra parte, se i personaggi discendono il fianco della scogliera (60 metri o più), avranno la certezza di vedere la caverna appena sopra il livello del mare-di nuovo, tra le ore 11:00 e le 14:00 e le 10:00 e le 22:00. Dal mare, il DM noterà che la caverna è oscurata quasi sempre dal montare delle onde, dalla nebbia e dalle rocce (perfino durante la bassa marea).

Se il gruppo scopre la caverna segreta leggi quanto segue:

Proprio sul livello delle acque vedete una piccola apertura sul fianco della scogliera. Non più larga di 1,5 metri, quest'apertura sembra essere l'ingresso di un qualche tipo di caverna. A giudicare dalle alghe, dai ricci e dai cirripedi sulle pareti di roccia, quest'area è solitamente sommersa. E' evidente che vi siete avvicinati a questo buco nella parete durante la bassa marea.

Il tunnel attraverso il fianco della collina conduce, ripidamente alle fondamenta della torre. Nel punto segnato con un asterisco (*) verranno attaccati da un granchio gigante. La creatura è una bestia da 6 DV e combatterà ferocemente con un bonus di +2 sul tiro per colpire (terreno elevato e morale).

Dietro il covo del granchio c'è lo scafo di una vecchia sialuppa di salvataggio rovesciata. Seppellita nel pavimento roccioso del tunnel c'è uno scrigno, coperto di cirripedi e alghe marine. La serratura è arrugginita ma lo scrigno è sigillato. Nel migliore dei casi dovrà essere spaccato. All'interno ci sono 233 mo, 147 ma e 193 mp che portano il simbolo del delfino del conio del Regno di Ostland. Sul fondo dello scrigno ci sono gioielli per un valore di 789 mo fra braccialetti d'oro, anelli, collane, ecc.

Granchio gigante: CA 2; DV 6; pf 44; THAC0 14; N° ATT. 2 chele 1 morso; F 1d8/1d8/1d10; MV 18 (6) m; AS +all'iniziativa; TS G6; ML 10; AM N; PX 275.

62. Caverna delle Fondamenta (Scalinata Segreta per la Torre)

L'ascesa attraverso il tunnel è stato faticoso e pericoloso. Alla fine arrivate all'apparente fine del tunnel dove una grata arrugginita blocca il passaggio. Oltre la grata, nel centro della caverna davanti a voi, vedete una vecchia scala a chiocciola che conduce in alto nelle ombre scure del soffitto della caverna.

La grata non può essere aperto dall'esterno perché Vana Cullen usa questo tunnel come uscita segreta dalla torre, non come entrata nascosta. Il meccanismo e le pulegge della grata sono poste dietro la scala, sul lato ovest della caverna delle Fondamenta.

La scala a chiocciola conduce per 9 metri fino ad una piccola sporgenza (entrata segreta all'Area 67). Dal alto della scala la porta si apre facilmente sui cardini per permettere accesso alla stanza più grande.

63 e 64. Corpi di Guardia Esterni

Ci sono due guardie in ognuno di questi corpo di guardia, una delle quali è di sentinella mentre l'altra riposa. Tutte e due si occupano di qualsiasi evento disturbate nell'area del cancello.

Il cancello stesso è costruito in quercia pesante e rinforzato in ferro. E' chiuso dall'interno.

Questa baracca contiene un letto, un braciere acceso ed un piccolo fornello per cucinare. La parete sud è dominata da una grande rastrelliera per armi con 16 lunghe picche. Ci sono due barili vicino all'angolo sud.

Un barile in ognuna delle baracche contiene acqua, l'altro contiene olio. Una cassapanca sotto ad ognuno dei letti contiene oggetti personali come vestiti, accessori da toletta e un gruzzolo di 5d10 mr. Accanto ad ogni fornello c'è una piccola scatola contenente cibo non deperibile.

65. Corpo di Guardia (mura)

Un letto, un braciere e un piccolo fornello di legno sono gli oggetti in questa baracca.

Se non mobilitata, la guardia sarà presente qui e ben armata e protetta. Una cassapanca sotto il letto contiene gli oggetti personali di questo tipo e il suo tesoro che consiste in 1d10 mo, 1d20 ma e 3d20 mr.

La scala a chiocciola conduce per 9 metri fino ad una piccola sporgenza (entrata segreta all'Area 67). Dal alto della scala la porta si apre facilmente sui cardini per permettere accesso alla stanza più grande.

Dall'esterno della baracca, a est ed a sud, ci sono delle stalle coperte che possono ospitare fino a 30 cavalli. Attualmente ci sono solo 8 animali nelle stalle lungo il muro ovest (cavalli da guerra leggeri).

66. Corpo di Guardia della Torre e Barbacane

Come indicato, c'è una guardia di sentinella qui, proprio a nord della grata chiusa. L'argano di questo meccanismo è all'estremità nord del barbacane, sul muro ovest. Attraverso il barbacane, dalla parte opposta dell'argano, c'è una corda appesa d una campana. La guardia suonerà l'allarme al primo segno di problemi. Questa procedura richiederà tutte le 12 guardie del corpo di guardia.

Il cancello stesso è costruito in quercia pesante e rinforzato in ferro. E' chiuso dall'interno.

67. Caserme

Questa grande caserma contiene 20 letti posti contro le pareti est, sud e ovest. Sul muro dietro ad ognuno dei letti c'è una rastrelliera per armi, molte delle quali sono vuote

Tutti i soldati di questa zona sono via assieme al Duca durante gli affari provinciali. Le cassepanche sotto ogni letto sono vuote, in gran parte. Una completa perquisizione della stanza porterà alla luce due paia di stivali, 13 mr, tre paia di gambali e cinque tuniche.

La porta segreta nella camera si trova dietro uno stendardo, intessuto su un arazzo. La parete dietro l'arazzo si gira semplicemente sul suo asse per rivelare la scala a chiocciola nascosta all'interno. I PG devono superare un normale controllo per scoprire porte segrete.

68. Caserme della Torre di Guardia

In assenza di un allarme, nella stanza ci saranno 4 guardie fuori servizio, e corrispondono alle guardie disarmate elencate nel ruolino.

Sedici piccoli letti sono allineati contro le pareti est, sud e ovest di questa stanza. Due grandi bracieri si trovano ai due lati della stanza. Uno di essi è piuttosto caldo. Le armi sono appese alle pareti di questa stanza.

Le cassepanche sotto i letti sono piene di vestiti, accessori da toletta, ricambi di armi, vari tipi di ricordi ed in ogni cassa 1d4 mo, 1d10 ma e 1d20 me.

Le armi che seguono sono appese a dei ganci dietro i letti: 16 balestre, 16 lance, 16 spadoni a due mani e 16 farette per quadrelli con 20 pezzi ognuna.

69. Armeria (porta chiusa)

Le pareti sono piene di un'ampia varietà di armi appese a rastrelliere. Cinque grandi barili giacciono contro le pareti nord e ovest. L'angolo sudest ha un grande baule ed una lunga cassa è posta in quello sudovest.

Sulle pareti ci sono 27 lance, 13 spade, 16 spade bastarde, 5 spade corte, e 3 picche. I barili contengono olio di scarsa qualità. Il baule contiene 400 frecce e la cassa contiene 20 archi lunghi, ognuno con la corda di ricambio e degli attrezzi per fabbricare frecce.

70. Cortile Aperto

Tre cavalli sono legati in questo cortile vicino al muro nord. La statua di pietra di un guerriero domina il centro dell'area. Attorno alla statua c'è un grande abbeveratoio pieno di acqua. Dalla base della statua dei getti spruzzano acqua nell'abbeveratoio, ma senza fuoriuscire.

Il DM dovrebbe aggiungere le guardie con le balestre in questo scenario, se appropriato. Il pezzo centrale è una fontana che trae l'acqua da una sorgente naturale sotto il terreno. Questa è la fonte dell'acqua potabile del castello.

La statua è scolpita con le fattezze di Gendar, il primo Gran Re del Vestland. Questa effigie appartiene ad un'epoca del passato, quando gli antichi signori di Estine erano leali al monarca.

Due dei cavalli da guerra leggeri appartengono agli emissari ethengariani. Un attento esame dei fianchi delle creature, dietro le coperte della sella, rivelerà un piccolo marchio. Il simbolo con le lettere "K.E." (Khanato di Ethengar). Il terzo cavallo appartiene a Braks, Il capo dei seguaci di Vana Cullen e suo sosia.

71. Mensa e Sala Comune delle Guardie

Questo ampio salone sembra essere una combinazione di una sala comune e di una mensa. Contro la parete nord giace un lungo tavolo con 16 sedie. Sedici servizi da tavola in 5 pezzi in peltro sono sul tavolo. L'angolo sudovest ha una grande camino circondato da un numero di sedie confortevoli. Ai due lati del camino ci sono dei fiaschi su dei tavolini. L'angolo sudest ha tre piccoli tavoli, ognuno con 2 sedie, su ogni tavolo c'è una scacchiera con tanto di pezzi.

Il Duca tratta molto bene le sue guardie d'élite fornendogli una sala da pranzo molto comoda, una buona cucina e degli svaghi. Ogni scacchiera coi suoi pezzi, per esempio, potrebbe fruttare 10 mo.

I fiaschi accanto al camino contengono rispettivamente idromele e brandy. Sedici boccali di peltro pendono dalla cappa del camino appesi ad uncini.

Capitolo Tre: Tutti gli Uomini del Re

72. Cucina e Magazzini

La 72a è un magazzino per i sacchi di grano e farina.

La 72b è un magazzino per le razioni speciali e le carni salate in barili.

Nota: I cuochi non sono presenti. Sono indaffarati nell'Area 73.

73. Cantina (scale dalla botola in 72)

Due uomini in camice bianco sembrano assorti ad esaminare i barili, i fiaschi e le bottiglie sulle rastrelliere contro le pareti. Uno di loro sta prendendo nota su una pergamena.

Questi cuochi stanno attualmente facendo l'inventario della cantina. Non parleranno con i PG-cercheranno di fuggire. Se non ci riescono, attaccano, uno con una mannaia e l'altro con un coltello per il pane. Non sono guerrieri, quindi soccomberanno di certo. Ognuno di loro ha CA 10. Uno di essi possiede 13 ma nel suo borsello e l'altro ha 1 mo in tasca.

Un'occhiata alla pergamena dell'inventario rivelerà che la cantina della Torre Frontemare è ben fornita con una gran varietà di vino, porto, sherry, brandy, birra rossa e birra chiara. La scorta di idromele, tuttavia, si sta esaurendo.

74. Mensa e Sala Comune dei Soldati

Questa grande sala è occupata da tre tavoli lunghi con le panche ad entrambe i lati. Tre grossi barili giacciono contro la parete nord, appena ad ovest della botola sul pavimento. L'angolo nordovest della stanza sembra essere adibita a zona da gioco. Un grande bersaglio circolare sulla parete nord sembra essere punteggiato da punture di molti pugnali o dardi.

Questo luogo è considerevolmente più piccolo dell'Area 71. La torre dei soldati ha uno status inferiore di quella delle guardie. La botola conduce al sotterraneo (75). I barili sulla prete nord contengono birra di scarsa qualità.

75. Sotterraneo

Alla base di questa scala buia si raggiunge un'area che può essere solo il sotterraneo della torre. La grande area in primo piano contiene una forgia con mantici, una rastrelliera da tortura con argano e vari tavoli cosparsi di manette e apparati per infliggere tormenti. La piccola cella nell'angolo sudest sembra essere la sola occupata.

Nella cella segnata con un asterisco (*), c'è un uomo reclinato su una lastra di pietra sparsa di fieno. Questo sventurato ha nome Thurman ed è incarcerato qui da un po' di tempo.

Thurman, guerriero/marinaio di nave lunga: CA 10; G6; pf 44 (3); THAC0 17; N° ATT. 1; F a seconda dell'arma; MV 27 (9) m; TS G6; ML 10; AM N (L).
Fr 16, In 14, Sg 12, Ds 13, Co 15, Ca 16.

Attualmente il povero Thurman ha solo 3 punti-ferita, il risultato di abusi e malnutrizione. Se rilasciato e curato, si offrirà di unirsi al gruppo. Se viene convinto delle buone intenzioni del gruppo, Thurman offrirà la storia seguente:

"Bene, amici miei, se combattete per il Vestland e la causa del Gran Re, Sono il vostro uomo. Il mio nome è Thurman. Sono marinaio per questioni commerciali e questo è il motivo per il quale mi trovo bloccato qui. La mia nave incrociava al largo di Baia Frontemare, lungo la costa in direzione sud. E è la mia nave, badate bene. E che bellezza: lunga 21 metri, larga 3,6 metri e un 90 cm di sponda. Il suo nome è *Corvorosso* e con la vela o di remi, non c'è niente sull'acqua che riesca a raggiungerla!

"Meno di un mese fa questo Duca, Vana Cullen, cercò di reclutare la mia barca e il mio equipaggio per il suo servizio personale. Ho rifiutato. Dopotutto, ho un atto reale per condurre i miei affari commerciali, e qua e là qualche incursione sulle sponde straniere, naturalmente. Bene, signori, mi ha immediatamente messo in catene, rubato la barca e disperso il mio equipaggio senza nemmeno chiedere il permesso. Coi sono qui, a marcire in questo sotterraneo finché non mi ritorna il senno e acconsento a mettermi al suo servizio. Ma per Frsetta, non lo farò! Sono un uomo libero sotto la legge del re, che ci sia un re o meno.

"In ogni caso, se mi portate fuori di qui, sarò felice di aiutarvi se questo vuol dire farla in barba a sua grazia. E farò pure di più; metterò la mia nave al vostro servizio. Si trova nella Baia Frontemare con a guardia nient'altro che poche guardie del Duca. Allora, che dite, amici, porterete questo vecchio falco pescatore fuori da questa gabbia?"

Thurman è in buona fede riguardo la sua offerta e fornirà un ottimo servizio agli avventurieri quando vedrà che la loro impresa comporta un viaggio nell'Isola di Narvendul. Nel frattempo, Thurman si unirà al gruppo, accettando con piacere cure, cibo, armi e armatura. Il DM farà le modifiche alle statistiche di Thurman in base al suo nuovo equipaggiamento.

Nota: Il DM può gestire Thurman come PNG oppure darlo ad uno dei giocatori. Vedi la fine di questo capitolo per maggiori informazioni su Thurman e la sua barca, *Corvorosso*.

76. Sala della Torre

Questa risplende di lussureggianti arazzi che addobbano le pareti. Un grande camino dall'elaborata cappa di marmo domina il centro della parete est. Sopra il camino c'è un arazzo di ottima fattura che rappresenta il blasone del Duca di Estine: due asce da battaglia ai fianchi di un'aquila. Gli altri arazzi rappresentano gloriose battaglie per terra e per mare. Lo stemma di Estine è visibile e predominante su scudi e vele.

Il centro della stanza è occupato da un lungo tavolo circondato da 20 sedie di lusso. Negli angoli sudest e nordest ci sono delle armature complete su un piedistallo. Alti armadietti in vetro sono posti agli angoli sudovest e nordovest.

Una favoloso candelieri è appeso al soffitto in centro alla sala.

L'armadietto di nordest è chiuso a chiave, ma si apre facilmente per rivelare un servizio di posate in cristallo ed argento del valore di 479 mo. L'armadietto chiuso a chiave di sudest contiene un servizio da tavola di 5 pezzi placcato in oro (valore totale 478 mo).

Sulla cappa sopra il caminetto ci sono cinque decanter di cristallo e 20 calici. I decanter contengono vino, porto, idromele, brandy e sherry. Il cristallo vale 100 mo in totale.

Il candeliere di cristallo può fruttare fino a 500 mo al mercato.

Le armature sono cerimoniali e valgono 300 mo ognuna. Sono inadatte alla mischia.

77. Alcova

La parete sud di questa sala alcova è adornata con uno scudo che porta lo stemma dell'aquila del Duca di Estine. Nell'angolo sudovest c'è una rastrelliera di lance sul pavimento. Cinque lance di varia lunghezza e fattura si trovano qui.

Le lance variano in lunghezza da 1 metro a 1,8 metri. Alcune hanno la punta smussata e due hanno dei barbigli alla fine. La lancia più lunga del gruppo ha una copertura sulla punta. Se la copertura di cuoio viene rimossa, l'ancia si rivelerà come magica, brillando leggermente (*lancia +1*).

78. Stanza da Guerra del Duca (porta chiusa)

Questa stanza è piena di armature, armi e molti elmi allineati su piccoli scaffali dappertutto. La parete sud è dominata da una realistica effigie di un cavallo cavalcato da un cavaliere in armatura di piastre con lancia in resta.

Il cavallo contro la parete è un animale impagliato ed è, in effetti, la prima cavalcatura del Duca. Il cavaliere è semplicemente una struttura rivestita con un'armatura completa. La lancia è una *lancia +1*.

Gli elmi sono di differenti stili ed origini: elmi da giostra, da fante, da barbaro con le corna e gli elmi tipici degli guerrieri del Khanato di Ethengar, di Casa di Roccia e Wendar. Il Duca è chiaramente un collezionista di tali oggetti.

In tutta la sala ci sono 3 grosse balestre e 40 quadrelli, 5 asce da battaglie, 3 spade corte, 2 spade lunghe e 2 spadoni a due mani. In aggiunta, ci sono due selle da giostra e 3 armature complete poste su piedistalli (di maglia, a bande ed a strisce).

79. Stanza di Braks (posta chiusa)

Un letto singolo a baldacchino giace sull'angolo sudest di questa stanza. Accanto al letto c'è un piccolo tavolino con una lampada ad olio. L'angolo nordest contiene uno scrigno sopra un tavolo. Un'armatura completa si trova nell'angolo nordest. Proprio a nord della porta c'è un braciere con le braci morenti.

L'armatura è una *corazza a strisce +1*. La base della lampada ad olio è di platino (valore 150 mp). Lo scrigno chiuso a chiave

contiene un' *ascia da battaglia +1*, 2 pugnali da lancio, una spada corta e una borsa con 1.789 mo. Altri oggetti assortiti nello scrigno comprendono due paia di braghe, tre paia di calze, una unica in cuoio e due paia di stivali da cavallo in cuoio nero con speroni in argento (valore 20 ma ognuno).

Sotto il cuscino sul letto c'è un pugnale ingioiellato del valore di 18 mo.

80. Salotto del Duca

C'è una guardia fuori dalla porta:

Guardia del Duca 1: CA 2; G9; pf 65; THAC0 13 (Fr); N° ATT. 1 spada; F 1d8 +2 (Fr); MV 36 (12) m; TS G9; ML 10; AM N; PX 900.

Fr 16, In 13, Sg 10, Ds 15, Co 14, Ca 11.

Questo guerriero sfiderà chiunque si trovi in questo livello della torre. Qualsiasi mischia attirerà le altre 3 guardie di questo piano entro 1d4 round. Queste altre guardie stanno attualmente conversando nella sala 82 ed 83.

L'armatura è una *corazza a strisce +1*. La base della lampada ad olio è di platino (valore 150 mp). Lo scrigno chiuso a chiave contiene un' *ascia da battaglia +1*, 2 pugnali da lancio, una spada corta e una borsa con 1.789 mo. Altri oggetti assortiti nello scrigno comprendono due paia di braghe, tre paia di calze, una unica in cuoio e due paia di stivali da cavallo in cuoio nero con speroni in argento (valore 20 ma ognuno).

Guardia del Duca 2: CA 3; G8; pf 60; THAC0 13 (Fr); N° ATT. 1 spada bastarda; F 1d8 +3 (Fr); MV 36 (12) m; TS G8; ML 10; AM N; PX 650.

Fr 16, In 10, Sg 11, Ds 14, Co 16, Ca 9.

Guardia del Duca 3: CA 4; G7; pf 50; THAC0 15; N° ATT. 1 spada bastarda; F 1d8 +1; MV 27 (9) m; TS G7; ML 9; AM C; PX 450.

Fr 13, In 15, Sg 9, Ds 16, Co 13, Ca 12.

Guardia del Duca 4: CA 2; G8; pf 61; THAC0 13 (Fr); N° ATT. 1 spada; F 1d8 +2 (Fr); MV 27 (9) m; TS G8; ML 9; AM N; PX 650.

Fr 17, In 11, Sg 10, Ds 16, Co 14, Ca 12.

Tutte e tre le guardie indossano una corazza di piastre e possiedono 1d6 mo e 1d10 ma. Ognuno indossa una tunica rossa con il blasone dell'aquila del Duca di Estine.

Nota: Qualsiasi mischia in questa stanza verrà udita dagli occupanti della stanza 82. Vedi quell'incontro per i dettagli.

Il Salotto del Duca

Questa stanza ben arredata ha un caminetto nell'angolo nordovest. Un'elaborata cappa circonda il fuoco ed la pietra lastricata del focolare forma un semicerchio sul davanti. Di fronte al camino ci sono due lussuose sedie separati da un tavolino intarsiato d'avorio. Una scacchiera finemente scolpita con pezzi in avorio ed ebano è posta sul tavolino.

Sulla parete ovest c'è uno scudo con lo stemma dell'aquila fiancheggiato dalle due asce da battaglie. Un mobiletto di mogano rivestito in vetro è posto contro la parete nord ed una libreria si trova contro la porzione nord della parete est.

Uno spesso tappeto di pelle di animale copre gran parte dello spazio del pavimento della stanza e due arazzi pendono ai due lati della porta della parete sud.

La scacchiera sul tavolo è un pezzo d'arte squisito del valore di almeno 50 mo. Sebbene di buona qualità, la pelle di animale ha il valore di un normale tappeto. Il mobiletto non è chiuso a chiave e contiene due decanter, uno di porto ed uno di brandy. Gli oggetti di cristallo e di quattro bicchieri valgono in totale 75 mo. Inoltre, il mobiletto contiene due piatti intarsiati in oro ed argento. Quello d'oro contiene (valore 60 mo) contiene cioccolatini e quello d'argento (60 ma) contiene dei dolcetti.

La libreria contiene numerosi libri, in gran parte di storia del Vestland, il Ducato di Estine e della linea genealogica della famiglia di Vana Cullen. Quest'ultimo volume è un tomo rilegato in cuoio nero con l'emblema dell'aquila su un angolo. Un'attenta lettura del libro rivelerà che il primo cugino di Vana Cullen non era altro che Maramet, il Re del Vestland deceduto. L'erede, Tenitar, quindi, è secondo cugino del Duca.

81. Camera da Letto del Duca

Riccamente arredata, questa camera da letto è dominata da un grande letto a baldacchino posto contro la parete est. Nell'angolo nordovest c'è un braciere proprio appena scostato dalla parete di pietra. Un alto mobiletto si trova nella sezione est della parete nord.

Sulla parete sud c'è un dipinto di un uomo alto vestito con una tunica rossa. Questo dipinto rappresenta un uomo con dai capelli corti, una barba tagliata corta, zigomi prominenti, un piercing e gli occhi scuri. I capelli e la barba sono castani con dei fili di grigio. L'uomo sembra essere nella sua tarda trentina o appena quarantenne.

Il mobiletto nord contiene quattro tuniche, una corazza di maglia, sette maglie riccamente lavorate, un elmo (con lo stemma dell'aquila) e quattro paia di stivali. Una piccola scatola sul fondo del mobiletto contiene due paia di speroni d'oro del valore di 20 mo ognuno ed una catena d'oro con l'emblema dell'aquila del valore di 50 mo.

Il retro di questo mobiletto forma una porta segreta che conduce alla scala a chiocciola nascosta. Sul lato destro, ad altezza vita, c'è un piccolo pannello di legno che scorre di alto per rivelare un buco di una serratura. Scassinando questo dispositivo permetterà al mobiletto di rientrare all'interno della scala nascosta. Nota: La porta nascosta è molto ben congegnata cosicché non sembra essere una porta a meno che non venga spinto indietro.

Sulla parete nord, a ovest, dietro il braciere, c'è un pannello segreto nella pietra a circa 60 cm dal pavimento. Se il braciere di ferro viene rimosso, quest'area diventa accessibile. Sul soffitto, nell'angolo, c'è una piccola pietra a pressione. Premendo questo attivatore con un bastone o qualche altro oggetto farà in modo che il pannello di pietra scorra di lato, rivelando uno scrigno nella cavità della parete.

Questo scrigno chiuso a chiave contiene 2.789 mo, 3.599 me e 1.467 mp. Anche i gioielli del Duca si trovano qui, custoditi in una piccola scatola. Questa scatola contiene braccialetti, collane, fermagli e fibbie, per un valore totale di 756 mo in oro ed argento.

Sul fondo dello scrigno c'è un diario di cuoio marrone. Le parti più significative comprendono quanto segue, che il DM dovrebbe presentare leggendo:

* La chiave del codice usato per inviare messaggi cifrati al Khanato di Ethengar ("A" è "B," "B" è "C," ecc.).

* La bozza di un messaggio codificato ad uno dei servitori del Duca, Bjorn, il mercante di cavalli. Questa direttiva ordina a Bjorn di tendere un agguato al Principe Thendal ed ucciderlo. Bjorn è avvisato di mascherare il suo gruppo da uomini ethengariani.

* L'ultima voce si riferisce alle "Pietre del Cielo," "Tenitar," "Ala la Strega del Mare a Narvendul."

Nota: Questo diario, è scritto dalla mano del Duca di Estine, è una prova incontrovertibile del suo tradimento nei confronti della famiglia reale e del regno. Questo oggetto da solo è più che sufficiente per mettere la testa del Duca su un ceppo!

La cassapanca dietro al letto contiene delle braghe, calze, biancheria intima e oggetti personali assortiti. Sul fondo della scatola c'è una *spada* +1 e una *frusta* +1.

Nota: Il dipinto è una pittura del Duca stesso. Se il DM noterà, tuttavia, che Braks (82) è la copia quasi sputata dell'immagine del ritratto. Tieni in mente che Braks sta impersonando il Duca mentre negozia con gli emissari del Khan. Continuerà nel suo ruolo quando i PG lo affronteranno.

82. Sala del Consiglio

Braks è al corrente di qualsiasi combattimento avvenga all'esterno di questa stanza. Di conseguenza, lui e gli ethengariani saranno preparati a sorprendere i PG in questa stanza. Inoltre, Braks può allertare le guardie dell'Ara 68 (da basso) tirando la fune nell'angolo sudovest della stanza. Se allertati, Braks farà quanto segue, e 4 guardie arriveranno qui in 1d4+3 round (vedi ruolino delle guardie).

Braks, Capo dei Soldati del Duca e Sosia: CA 2; G9; pf 71; THAC0 13 (Fr); N° ATT. 1 spada; F 1d8 +2 (Fr); MV 36 (12) m; TS G9; ML 11; AM C; PX 900.

Fr 16, In 17, Sg 10, Ds 18, Co 17, Ca 16.

Braks indossa un'armatura di cuoio sotto la sua sottile tunica ducale, oltre ad un *anello di protezione* +2. Attorno al collo porta una catena d'oro con il medaglione d'ufficio del Duca con lo stemma dell'aquila. Indossa anche uno *scudo* +1 durante il combattimento. Nel suo borsello possiede 27 mo e 42 mp.

Agente Ethengariano 1: CA 3; G7; pf 49; THAC0 14 (Fr); N° ATT. 1 spada corta +1; F 1d8 +1 (Fr); MV 36 (12) m; TS G7; ML 10; AM C; PX 450.

Fr 15, In 17, Sg 12, Ds 14, Co 18, Ca 15.

Questo tipo indossa una corazza di piastre sotto la sua veste nera. Porta due pugnali alla cintura e 97 mo in un borsellino.

Agente Ethengariano 2: CA 2; G8; pf 60; THAC0 13 (Fr); N° ATT. 1 spada corta +1; F 1d6 +3 (Fr); MV 36 (12) m; TS G8; ML 10; AM C; PX 650.

Fr 16, In 16, Sg 13, Ds 12, Co 15, Ca 16.

Quest'uomo indossa una corazza di piastre e porta lo scudo durante il combattimento. In una sacca di cuoio legata alla vita ha delle bolas e 101 mo nel suo borsellino. Nello stivale destro ha un anello che porta il sigillo del Khan di Ethengar.

Nota: Gli ethengariani combatteranno fino alla morte ma Braks si arrenderà se perde più della metà dei suoi punti-ferita.

Quanto segue dovrebbe essere letto ai giocatori appena prima di essere assaliti da entrambe i lati dagli occupanti. Se gli occupanti sono sorpresi, aggiungili alla descrizione della stanza.

Sala del Consiglio

Un enorme focolare ed una cappa occupano la porzione centrale della parete ovest. Sopra il focolare c'è un grande arazzo che rappresenta un'aquila d'oro in volo. La porzione centrale della stanza è occupata da un tavolo ottagonale rivestito di cuoio brunito. Otto sedie imbottite circondano il tavolo.

Negli angoli nordovest e nordest ci sono delle sedie imbottite e dei tavolini più piccoli con caraffa e bicchieri. La parete sud è decorata da dipinti ad olio di ottima qualità. Uno di questi rappresenta l'attuale Duca di Estine, mentre gli altri rappresentano i precedenti detentori di questo titolo.

Una veloce ispezione del tavolo rivelerà delle macchie di inchiostro fresco. L'inchiostro è stato spanto da uno degli ethengariani pochi momenti fa. Dopo aver fatto la macchia, il tipo ha raccolto velocemente tutte le carte dal tavolo, impacchettate in una cartella di cuoio e infilato il pacchetto dietro l'arazzo dell'aquila sulla parete ovest. Questo pacchetto giace di traverso sulla cappa.

Queste carte definiscono i piani di Vana Cullen riguardo un'invasione congiunta ed un tentativo di golpe del Vestland. Mentre gli ethengariani attaccano dal nord e dall'ovest, il Duca di Estine assiederà il potere a Norrvik, combinando un attacco via terra e vi amare contro la capitale. Lo schema mostra la cessione del Duca dei cinque esagoni superiore (Mappa I) del Vestland al Khan in cambio di assistenza militare. Inoltre, Vana Cullen acconsente ad aiutare il Khan nel suo tentativo di annettere la porzione sudest dei Territori Heldannici al Khanato. Complessivamente, il Duca spera di diventare Gran Re del Vestland, mentre gli ethengariani otterranno più territori ed un accesso al mare.

Come indicato, Braks si arrenderà al gruppo se la sorte non va dalla sua parte o se starà subendo un'enorme perdita di

punti-ferita. A quel punto starà interpretando il ruolo del Duca e chiederà di essere portato a Ruthin per affrontare il giudizio del Consiglio Reale. Con molta probabilità i PG negheranno questa richiesta e allora Braks non avrà altra scelta che restare loro prigioniero ed attendere le loro decisioni.

Interpretare Braks (che interpreta il Duca)

Come persona irriverente e scaltra, Braks interpreta il Duca nel tentativo di prendere tempo per il suo signore e per spiare gli agenti di Annacks nell'attesa di trovare un momento opportuno per fuggire. Come aiuto possiede un *anello accumulatore-incantesimi* nascosto nel suo stivale destro. Quest'anello ha ancora un incantesimo *invisibilità* rimasto. Braks lo userà l'anello per scomparire nel momento opportuno, molto probabilmente quando i PG staranno tornando nel Vestland dopo l'escursione a Narvendul.

Nessuno dei seguaci di Frontemare è in grado di identificare Braks come falso Duca. Il Duca, piuttosto ironicamente, ha lasciato la torre nelle spoglie di Braks! Tuttavia, un incantesimo *ESP* lanciato su una guardia rivelerà che l'uomo del Duca ha una notevole somiglianza con il Signore di Estine.

Nota: Nel Capitolo 4 ci sono maggiori informazioni per interpretare Braks.

83. Camera dei Trofei (porte chiuse)

Nota: Ci sono 3 guardie nel corridoio tra questa stanza e l'Area 82. Vedi l'Area 80 per i dettagli.

Questa grande stanza è composta da quattro alcove. Le teste di numerose bestie si protendono dalle pareti. A colpo d'occhio riconoscete i busti di un cervo, un'antilope, un orso, una piccola testa di drago e la testa di un enorme umanoide dalla pelle verde. Gli occhi di glassa di queste creature osservano con sguardo vacuo e in qualche modo osceno.

Nel mezzo della parete nord c'è un mobiletto ricoperto di vetro posto su un tavolo.

Nel centro della stanza ci sono due sedie una di fronte all'altra al di là di un basso tavolino. Una scatola di legno lucidissima giace sul tavolino.

In ogni angolo della stanza c'è un braciere, sebbene nessuno di questi fornisca calore.

Proprio ad est della porta sud c'è un carrello per le bevande con due ripiani. Il ripiano in basso è pieno di bicchieri di fine cristallo. Il ripiano superiore supporta sei decanter, ognuno con un differente liquido colorato.

Il Duca di Estine ha un'altra passione oltre a quella della guerra: la caccia. Tutte queste teste impagliate sono state guadagnate con la sua bravura con l'arco lungo e la balestra. Attualmente possiede un *arco lungo* +2. L'altra sua arma preziosa si trova nel mobiletto a vetri contro la parete nord. Alla base del mobiletto ci sono incise le parole "NON TOCCARE."

L'oggetto all'interno è una *balestra pesante* +2, un'arma che conferisce un bonus di +2 sia sui tiri per colpire che sulle ferite. Tuttavia, il mobiletto chiuso a chiave ha una trappola con un gas mortale. Se la porta non viene aperta con la chiave appesa alla collana al collo del Duca, del gas incolore ed inodore uscirà dal mobiletto. Chiunque si trovi entro 2 metri di distanza deve superare un tiro-salvezza contro Veleno con penalità -2 per

Capitolo Tre: Tutti gli Uomini del Re

non morire in 1d4+1 round. Questa trappola è veramente subdola e difficile da individuare. Un ladro non si renderà conto della fuoriuscita del gas. La trappola scatta anche se il vetro viene rotto ed il gas mortale aleggerà nell'aria per 1d10+11 round in un'area di 3 metri di raggio.

La scatola di legno al centro del tavolo contiene una scatola di backgammon finemente lavorata, fatta di ebano ed avorio (valore 211 mo).

L'enorme testa di umanoide verde è quella di un troll gargantua.

Il braciere a nord della porta est ha un falso coperchio. In effetti la griglia per il carbone è profonda solo 5 cm, sebbene contenga un po' di carbone. Se viene rimosso il coperchio si vedrà all'interno una scatola lunga 10 cm. Questa scatola contiene quattro dardi per balestra pesante, ognuno dei quali ha una differente proprietà magica. Questi proiettili sono un *quadrello curante*, uno *stordente*, uno *ferente* e uno *disarmante*. Queste proprietà, tuttavia, no saranno apparentemente individuabili. Ogni quadrello sembrerà 1 *quadrello* +2.

Note sulla Sorona/Conclusione dell'Incontro

Alla Torre di Frontemare gli avventurieri dovranno compiere almeno due passi cruciali per la loro impresa. In primo luogo, dovrebbero ormai aver capito che Vana Cullen è un traditore ed il principale nemico. Secondo, dovrebbero aver preso contatto con Thurman, il capitano di nave lunga che può condurli a Narvendul.

Sebbene abbiano solo un indizio riguardo Ala la Strega del Mare (nel suo travestimento da zingara), i PG impareranno presto di più quando il portatore della corona consulterà il magico oggetto. Alla fine di questo incontro la Sorona offrirà

ai personaggi il seguente indizio riguardo l'identità, il luogo e le condizioni dell'erede.

"Al di là del mare, lontano,
L'Erede è condotto contro la sua volontà,
Dalla Strega nella luce rossa del mattino,
Alla sua mistica isola di stregoneria."

Se, per qualche fortunata probabilità i PG non hanno incontrato Thurman (cioè salvandolo dalla Torre Frontemare), allora la Sorona offrirà l'indizio seguente al portatore della corona:

"Nel sotterraneo di Frontemare buio e profondo,
Trova l'uomo che naviga il mare,
Perché dal Re vi condurrà infondo,
Su un drago marino senza pagare."

Nota: Tutti i quattro possibili indizi forniti dalla Sorona dovrebbero distribuirsi su un periodo di tempo non inferiore a quattro giorni (tre giorni per tornare da Gyl Erid ed un giorno per investigare Frontemare).

A questo punto dell'avventura si assume che Thurman si sia unito al gruppo. Alla menzione della "strega" o di "un'isola mistica," Thurman diventerà molto ciarlifero, offrendo il monologo seguente. Se i giocatori sono riluttanti a dare confidenza a Thurman, il marinaio si lancerà lo stesso nel suo monologo:



“Sapete, ho sentito parlare di una terribile isola. Molta gente di mare ne ha sentito parlare, o almeno in questa parte del mondo.

“Sto parlando di Narvendul, naturalmente. La mistica roccia della Strega del Mare-Ala la Strega del Mare, la chiamano.

“perché, ho sentito dire che questa Narvendul non si trova mai nello stesso luogo due volte.

“La Strega del Mare ha il potere di muoverla da un luogo dell’oceano all’altro. Bene, questo è ciò che si dice.

“Ma penso che la potremo trovare se navighiamo verso le acque occidentali fuori Ostland. Non sarà facile, badate, è un grande oceano là fuori, ma almeno possiamo provare.

“Ma prima, miei cuori impavidi, dobbiamo recuperare la nave dalla Baia Frontemare, e vedere se riusciamo a radunare un po’ del mio equipaggio. E’ una stagione di brezze così possiamo confidare di veleggiare per gran parte del viaggio, Ma abbiamo ancora bisogno di 10 uomini, oltre a noi per manovrarla.”

Dopo queste notizie Thurman proporrà una sortita a Baia Frontemare, circa 8 km a sud lungo la costa. Una volta impostato il piano, il DM dovrebbe svolgere l’ultima parte di questo capitolo.

Baia Frontemare

Preparazione dell’Incontro

Dalla scogliera di Torre Frontemare il gruppo può seguire il sentiero lungo bordo della scogliera che porta fino alla baia. Baia Frontemare è un remoto punto di attracco in questa parte del paese. C’è una piccola zona di approdo ed una struttura multifunzionale conosciuta come Il Lamento. Il Lamento funge da taverna, mercato e stazione di equipaggiamento. Non viene fornita una mappa di questo grande edificio singolo, ma il DM potrebbe volerne disegnare una se si desidera espandere questo incontro.

Leggi quanto segue al gruppo appena si avvicinano a Baia Frontemare:

Dalla torre avete seguito un sentiero ventoso sul bordo della scogliera che dà sul mare. Una forte brezza soffia da sudovest e i vostri mantelli guizzano sul viso per il vento.

Ad un certo punto arrivate ad un luogo dove l’elevata scogliera cede il passo ad una gentile pendenza. Da questo punto di vista vantaggioso potete vedere che il sentiero conduce giù in un’ampia insenatura, forse a 500 metri di distanza e a non meno di 24 metri più in basso.

Attraccata ad un modesto porticciolo, c’è una singola nave lunga. I remi di quest’imbarcazione sono posti verticalmente lungo le bande di falchetta e l’albero si erge senza vele. Accanto al molo c’è una costruzione di un piano, più o meno di 15 metri di lato, che ha l’aria di una baracca o taverna di mare

84. Baia Frontemare

I PG possono avvicinarsi a loro piacimento, ma Thurman di sicuro esprimerà esaltazione alla vista della sua preziosa *Corvorosso*. Di nuovo, avviserà gli avventurieri riguardo gli

uomini del Duca che sono a guardia della nave. Di fatti, ci sono 5 soldati sul ponte e cercheranno di evitare qualsiasi tentativo di impadronirsi della nave, o perfino di ispezionarla. I guerrieri sono elencati di seguito:

Ufficiale: CA 4; G6; pf 43; THAC0 15 (Fr); N° ATT. 1 spada; F 1d8 +2 (Fr); MV 36 (12) m; TS G6; ML 10; AM C; PX 275.

Fr 16, In 13, Sg 10, Ds 15, Co 15, Ca 14.

Questo individuo indossa una corazza di maglia, porta lo scudo e possiede 15 mo e 17 ma alla sua cintura.

Soldato 1: CA 4; G5; pf 38; THAC0 15 (Fr); N° ATT. 1 lancia o spada corta; F 1d6 +2 (Fr); MV 36 (12) m; TS G5; ML 10; AM N; PX 175.

Fr 16, In 10, Sg 11, Ds 12, Co 14, Ca 9.

Soldato 2: CA 4; G5; pf 41; THAC0 15 (Fr); N° ATT. 1 lancia o spada corta; F 1d6 +2 (Fr); MV 36 (12) m; TS G5; ML 10; AM N; PX 175.

Fr 16, In 12, Sg 13, Ds 14, Co 11, Ca 13.

Soldato 3: CA 3; G6; pf 50; THAC0 16 (Fr); N° ATT. 1 lancia o spada corta; F 1d6 +1 (Fr); MV 36 (12) m; TS G6; ML 9; AM N; PX 275.

Fr 15, In 9, Sg 10, Ds 17, Co 15, Ca 10.

Soldato 4: CA 4; G6; pf 46; THAC0 16 (Fr); N° ATT. 1 lancia o spada corta; F 1d6 +1 (Fr); MV 27 (9) m; TS G6; ML 10; AM N; PX 275.

Fr 14, In 11, Sg 14, Ds 12, Co 15, Ca 15.

Tutti questi individui hanno gli scudi con l’emblema del Duca di Estine, lo stemma dell’aquila e possiedono 1d4 mo, 1d10 ma e 1d20 mr.

Il bottino qui è la nave lunga, *Corvorosso*. (Vedi l’inizio del Capitolo Quattro per i dettagli.)

Con il recupero della *Corvorosso*, Thurman e i PG ora necessitano di 10 marinai per completare l’equipaggio della nave. Tutti gli uomini nella lista di accompagnamento (nel capitolo quattro) sono conosciuti a Thurman. Assieme ad altri 8 questi 10 sono tutti uomini che frequentano Il Lamento. A parte Sven, questi uomini saranno riluttanti a farsi avanti sulla scia della sconfitta degli avventurieri dei soldati di Vana Cullen. In questa situazione Thurman farà appello ad un gruppo di uomini più ampio che si trovano davanti a Il Lamento. Indicando i PG, Thurman offrirà l’avviso seguente: “Mostrategli il bagliore dell’oro. Gli stuzzicherà l’appetito.”

Se i PG offrono dell’oro, gli altri 9 membri dell’equipaggio di faranno avanti per unirsi di nuovo alla *Corvorosso*. Qualche moneta d’oro elargito ad ogni uomo assicurerà che la nave venga preparata.

Thurman oppure Sven, il capitano in seconda, sono in grado di gestire tutto ciò che serve per la partenza. A Il Lamento sarà disponibile ogni cosa, eccetto le armi. Il prezzo standard per un pacchetto di approvvigionamento ed equipaggiamento per 2 settimane è di 100 mo. Se Thurman è il capitano insisterà sul fatto di farsi carico di tale costo. Tuttavia, è temporaneamente a corto di denaro così scriverà una lettera di credito agli

Capitolo Tre: Tutti gli Uomini del Re

avventurieri mentre gli copriranno le spese iniziali con i loro fondi.

Nota: L'equipaggio della *Corvorosso* è stato spogliato di qualsiasi arma ed armatura. I PG devono equipaggiare questi marinai/guerrieri meglio che possono.

Lo Stalliere Colgrim

Uno degli individui che frequentano Il Lamento è un personaggio dall'aspetto robusto vestito con giacchino e braghe di cuoio rosso. Questo uomo è Colgrim, uno stalliere, un uomo che campa vendendo, comprando e trasportando cavalli. Colgrim avvicinerà uno o più dei PG mentre il gruppo si sta preparando a salpare. Colgrim è un individuo scontroso ma un regale di cuore ed un tempo sostenitore di Maramet, l'ultimo Gran Re. Se i PG sono disposti ad ascoltare, Colgrim offrirà quanto segue:

"Coì, state con Thurman. Bene, credeteci o no, avete fatto una buona scelta, sia per la nave che per il capitano.

"Siete a caccia di streghe, suppongo. Oh, non siate così sorpresi! Non è un gran segreto, sapete. Era qui pochi giorni fa. Ala, la Strega del Mare di Narvendul.

"Qualcuno dei ragazzi ha visto la sua nave lunga al largo, proprio 2 o 3 km a nord di qui. Era nera-nera come la pece e con un equipaggio non umano. Qualcuno dei ragazzi dice di aver visto dei troll verdi a bordo. La nave ha una vela nera con un serpente rosso avvolto in spire come stemma.

"In ogni caso, se è per mare che voi andate, dovrete lasciare indietro i vostri cavalli, vi garantisco. E qui è dove io, Colgrim lo stalliere, posso esservi d'aiuto. A meno che non pensiate di tornare qui, vorrete avere a disposizione i vostri cavalli in qualche altro porto. A meno che non sbagli ad indovinare, è a Ruthin che tornerete. Ecco, questo è il mio lavoro anticipare i bisogno della gente, così non sentitevi come se avessi spiato nelle vostre anime.

"Ecco al mia offerta: porterò i vostri cavalli fino alla baia vicino a Ruthin per 12 pezzi d'oro per ogni animale. Non troverete un prezzo migliore nell'arco di un giorno di marcia, e dove andrete non avrete modo di fare acquisti. Che ne dite, allora, miei cuori impavidi? E' Colgrim il vostro uomo?"

Se assoldato, Colgrim porterà a termine il suo compito ed incontrerà i PG con i loro cavalli nella rimessa vicino a Ruthin (98) in meno di una settimana. Colgrim prenderà metà del prezzo adesso e ed il resto al ritorno degli avventurieri.



Inroduzione:

Svolgere un'Avventura per Mare

In preparazione di questo episodio, il DM dovrebbe consultare la sezione "Avventure Marine" del D&D® Manuale delle Regole Expert, pagine 45-46. Inoltre, dovrebbe diventare piuttosto familiare con le probabilità di incontri casuali per questo capitolo alla fine del modulo.

Mentre si veleggia verso, e da, Narvendul, non ci sono incontri prestabiliti, ma le condizioni del tempo atmosferico e gli eventi casuali possono sicuramente entrare in gioco. I testi che seguono si applicano a questi particolari tipi di viaggi ed il DM dovrebbe studiarli nei dettagli, per non trovarsi in difficoltà in mezzo all'oceano.

La Nave Lunga *Corvorosso*

La *Corvorosso* è una tipica nave lunga in stile vichingo, con remi, una vela e una barra manovrata da poppa (timone). Comunque, è più veloce di molte navi della sua categoria perché è progettata per avere meno attrito sulla chiglia. Mentre il movimento di molte navi lunghe (vascello) sarebbe 27/135 (km/giorno), la *Corvorosso* può arrivare a 40/165.

Normalmente una barca di questo tipo richiederebbe un equipaggio fino a 75 marinai, con 60 rematori necessari per mantenere la massima velocità in assenza di vele. Questo viaggio viene intrapreso con un equipaggio addestrato di 11 individui (compreso il capitano) perché, come ha detto Thurman, "E' la stagione delle brezze." Thurman non prenderebbe mai il mare in queste condizioni se fosse altrimenti. In questa situazione il DM aggiunge un 1 al risultato ottenuto dalla Tabella delle Modifiche al Movimento in Acqua a pagina 46 del D&D® Manuale delle Regole Expert. In altre parole, una condizione di mare di Bonaccia non avverrà mai. Durante i venti normali (risultato modificato da 6 a 8 sulla tabella) la *Corvorosso* può facilmente percorrere 83 km in un giorno di navigazione. A questa velocità basteranno 2 giorni alla nave per coprire i 165 km di viaggio fino a Narvendul. La navigazione non pone problemi perché la Sorona fornirà la direzione.

La *Corvorosso*:

Velocità: 40/165 (km/giorno), 36/45 (m/round)

Rematori: 10 più i PG

Equipaggio: 10 più i PG ed il capitano

Punti Scafo: 80 (pf)

Classe d'Armatura: 8

Capacità: 30.000

Il capitano Thurman ed il suo equipaggio non lasceranno la nave per combattere, ma combatteranno a bordo se la nave viene attaccata. Il DM noterà che questi marinai combattenti non hanno né armi né scudi, sebbene indossino corazze di cuoio. I marinai rifiuteranno di indossare armature di metallo per la paura di affogare nel caso cadessero in acqua. Il ruolino dell'equipaggio seguente tiene conto dell'equipaggio arruolato nel Capitolo Tre:

Equipaggio della *Corvorosso*

Sven, primo ufficiale*: CA 7; G6; pf 42; THAC0 17; N° ATT. 1; F ?; MV 36 (12) m; TS G6; ML 11; AM N.

Lork, secondo ufficiale*: CA 8; G5; pf 40; THAC0 17; N° ATT. 1; F ?; MV 27 (9) m; TS G5; ML 11; AM N.

Erik, marinaio: CA 7; G4; pf 30; THAC0 17; N° ATT. 1; F ?; MV 36 (12) m; TS G5; ML 9; AM N.

Bers, marinaio: CA 8; G4; pf 27; THAC0 17; N° ATT. 1; F ?; MV 27 (9) m; TS G4; ML 9; AM N.

Matts, marinaio: CA 7; G4; pf 29; THAC0 17; N° ATT. 1; F ?; MV 36 (12) m; TS G4; ML 10; AM L.

Larson, marinaio: CA 6; G4; pf 35; THAC0 17; N° ATT. 1; F ?; MV 27 (9) m; TS G4; ML 11; AM L.

Leif, marinaio: CA 7; G4; pf 26; THAC0 17; N° ATT. 1; F ?; MV 36 (12) m; TS G4; ML 10; AM L.

Thorsen, marinaio: CA 8; G3; pf 20; THAC0 17; N° ATT. 1; F ?; MV 36 (12) m; TS G3; ML 9; AM N.

Adek, marinaio: CA 7; G3; pf 21; THAC0 17; N° ATT. 1; F ?; MV 27 (9) m; TS G3; ML 9; AM N.

Versen, marinaio*: CA 7; G5; pf 38; THAC0 17; N° ATT. 1; F ?; MV 36 (12) m; TS G5; ML 10; AM L.

Gli uomini con l'asterisco (*) accanto al nome sono in grado di governare la nave e di tenere il timone. Il capitano Thurman fa anch'esso parte di questi-ma le sue statistiche sono fornite da un'altra parte.

Ogni giorno (24 ore), si deve consultare la Tabella delle Modifiche al Movimento in Acqua. Le condizioni atmosferiche risultanti verranno applicate alle 24 ore successive. Inoltre, ogni mezza giornata (12 ore) il DM dovrebbe controllare per gli incontri casuali, usando la tabella del Capitolo Quattro alla fine del modulo.

Navigare fino a Narvendul (Conduce la Sorona)

Il capitano Thurman aveva ragione riguardo la stima della distanza della magica isola della Strega del Mare. Una volta al mese l'isola può effettivamente cambiare la sua posizione al volere della Strega. Per molti anni la Strega del Mare ha fatto affidamento su questo effetto meraviglioso, e molte volte ha eluso i suoi nemici. Tuttavia, l'isola sarà sempre nelle vicinanze delle coste nord e nordovest di Ostland, solitamente entro gli 80 km dal regno.

Di recente Narvendul è apparsa nella posizione mostrata dalla Mappa I. La sua posizione precedente era a 64 km più a sud. Se pur con tutte le buone intenzioni, il capitano Thurman e l'equipaggio della *Corvorosso* non hanno il minimo senso reale

Capitolo Quattro: L'Oceano Salmastro

di dove si trovi ora. La Sorona, comunque, sa dove si trovi Narvendul e indicherà la direzione al portatore della corona.

Non è necessario che il portatore della corona chieda espressamente, la Sorona informerà automaticamente il PG al riguardo. Questo indizio fluirà come pensiero nella mente del personaggio legale:

“Dalla Baia di Frontemare espandi la visuale e Cerca l'Erede a Est-14 e Nord-2.” Semplicemente, questa indicazione significa 14 esagoni a est e poi 2 a nord (da Baia Frontemare).

In termini nautici, questo significa 14 gradi est e poi 2 gradi a nord. Se l'avventuriero non capisce il significato, il capitano Thurman lo capirà. Usando il sestante e la bussola, qualsiasi navigatore della *Corvorosso* può facilmente localizzare l'isola, approntando una rotta reale Est-Nordest. Con condizioni climatiche buone ed un orizzonte di 38 km, sarà sicuro riuscire ad vedere l'isola di Narvendul sorgere dall'oceano per coloro a bordo della nave lunga.

Narvendul, la Torre dell'Isola di Ala la Strega del Mare

Preparazione dell'Incontro

Narvendul è un'enorme roccia con in cima una torre alta 36 metri. Non è tuttavia un qualche tipo di piattaforma galleggiante. E' in effetti ancorata al fondo dell'oceano come qualsiasi altra isola. Non si può “piantare” in acqua più profonde di 33 metri-questo è il motivo per cui l'isola magica deve rimanere in acque relativamente poco profonde al largo delle coste nord ed ovest dell'Ostland.

Ci sono due diversi ingressi per la torre: l'approdo segreto sull'isola stessa (85) ed la più convenzionale porta alla base della torre. Raramente la Strega del Mare utilizza quest'ultimo metodo, in quanto usa la nave lunga, con il suo nome, per andare e venire. Questo vascello è attualmente attraccato in una caverna sottomarina al di là del portale nascosto.

Al momento di questo episodio Ala è al corrente della *Corvorosso* e del probabile scopo del suo equipaggio. La sua Sfera di cristallo con ESP ha, probabilmente, fornito una visione chiara della missione del gruppo. Ma perfino se i PG sono in grado di prevenire la sua speciale indagine, sarà ovvio per la strega che la nave in avvicinamento è venuta per recuperare il Principe, Tenitar.

Di conseguenza, mentre la *Corvorosso* si avvicina, la Strega del Mare ha concepito uno elaborato piano per ostacolare la legale impresa:

Strategia della Strega del Mare a Narvendul

Ala ha determinato velocemente che il gruppo è troppo forte, perfino per i suoi formidabili poteri. Il fatto che abbiano scovato al suo isola sottolinea tale conclusione. Di conseguenza, il suo piano è di attirarli all'interno della sua torre, simulare un combattimento convincente per poi permettere agli avventurieri di salvare il disperato erede dalle sue grinfie.

Al momento in cui il Principe verrà salvato, tuttavia, ella avrà già usato l'incantesimo *giara magica* per trasferirsi all'interno del corpo dell'erede. Da quel momento in poi interpreterà il ruolo del Principe fino all'incoronazione. Come

Re, la Strega del Mare potrà perdonare Vana Cullen, nominando il caotico Duca di Estine come erede, ed infine pianificare di abbattere il corpo del Re (Tenitar).

Prima che il corpo di Tenitar muoia, Ala userà di nuovo l'incantesimo *giara magica* per ritornare nel proprio. Con Tenitar fuori gioco, Vana Cullen diventerà Re del Vestland in modo che possa esaudire la promessa di assistere Ala nel suo schema per conquistare il regno di Ostland.

Ala è ossessionata dal desiderio di governare l'Ostland. Un tempo era una Principessa di quel regno finché non fu bandita dal proprio padre, il precedente Re, per essersi diletta con la magia nera. Ora è suo fratello a regnare l'isola e lo disprezza, perché egli siede fra gli agi mentre lei abita la sua isola mobile nell'oceano. Ala si è alleata con Vana Cullen perché ha bisogno della secolare potenza di un altro regno per spodestare suo fratello e prendere il suo posto.

Negli interessi di una maggior drammaticità, il DM dovrebbe fare attenzione a non lasciare trapelare che l'intera parte in Narvendul in realtà una trappola. Ci sono sufficienti indizi nelle descrizioni degli incontri, e i giocatori saggi dovrebbero essere in grado di percepire qualche sospetto mentre lo scenario si spiega.

Leggi quanto segue quando la *Corvorosso* arriva a Narvendul e la torre dell'isola diventa visibile:

Una nebbia leggera aleggia sul pelo dell'acqua a est, oscurando leggermente la linea dell'orizzonte. A parte per un occasionale uccello marino che volteggiava sopra la testa, l'oceano sembra vasto e vuoto come l'estendersi del tempo senza fine.

All'improvviso, qualcosa appare a est della murata di abbordo. Ergendosi sopra la bassa nebbia marina, non meno di 20 km di distanza, la vedete; solitaria e circolare come qualche nero richiamo in un oceano desolato. L'equipaggio è diventa ansiosa mentre la voce dell'avvistamento passa da un uomo all'altro. Dai loro mormorii impauriti, non può esserci alcun dubbio che questo scuro alto oggetto in distanza sia l'isola della Torre di Narvendul.

Il capitano Thurman darà ad ognuno dei personaggi di osservare l'isola attraverso il suo cannocchiale. Il DM dovrebbe descrivere le dimensioni dell'isola e della torre (dimensioni, forma e dislocazione delle porte).

Entrare a Narvendul

I PG possono pianificare di esplorare la torre come meglio credono, ma ci sono solo due modi per entrarci, come indicato in precedenza. La *Corvorosso* è equipaggiata con una piccola scialuppa di salvataggio ce i PG possono impiegare a scopo di una esplorazione ravvicinata. D'altra parte, le acque attorno all'isola sono piuttosto profonde e la *Corvorosso* non avrà problemi ad avvicinarsi alla riva, in qualsiasi punto. Indipendente dalle tattiche dei giocatori il DM leggerà quanto segue (di giorno o di notte) al momento più opportuno, possibilmente quando i PG riflettono sulla migliore procedura d'assalto mentre si trovano in vista della costa sud dell'isola.

85. Ingresso Segreto dell'Isola

Il solo ingresso di questa torre sembra essere un doppio portone sul lato sud. Questo portale sembra estremamente ben costruito, come sembra esserlo l'intera torre. Mentre osservate lungo la superficie dell'acqua siete improvvisamente stupiti di vedere una grande apertura dispiegarsi nella ripida facciata rocciosa dell'isola, proprio appena sotto il cancello principale della torre. Alcuni di voi si strofinano gli occhi, perché appena un momento fa non c'era altro che solida roccia. Ora c'è un portale nella roccia grande abbastanza per ospitare una nave lunga.

Nota: Il portatore della corona sentirà la Sorona pulsare subito dopo l'apparizione dell'apertura. Questo è un avvertimento, sebbene il PG non lo interpreterà necessariamente come tale.

Il portale segreto resterà aperto fino a che i PG non lo usano o non dimostrino l'intenzione di usare il portone frontale della torre. Il portone frontale della torre può essere aperto con una semplice procedura di scassinare.

86. Caverna Sottomarina (Grotta Nascosta)

Vi trovate in una enorme grotta colma di acqua di mare. Il soffitto di questa caverna è alto quasi 9 metri sopra il livello dell'acqua. Sul lato est di questa caverna c'è un'area d'approdo dove è attraccata placidamente una nave lunga. L'albero e le vele della nave dono abbattute ma il nome sul lato di babordo dello scafo è chiaramente visibile: *Strega del Mare*.

Tutt'attorno alla caverna c'è una cengia, più ampia sul lato est che dalle altre parti. Dappertutto ci sono numerosi umanoidi con la pelle a scaglie e la testa simile ad una lucertola che giacciono abbandonati oppure indaffarati in vari compiti.

Ala impiega 30 uomini lucertola come equipaggio della *Strega del Mare*. Questi individui sono in ogni luogo: dormendo, riposando, mangiando pesce, riparando armi, ecc. Gli uomini lucertola non hanno idea dei piani di Ala, quindi saranno piuttosto stupiti di vedere dei visitatori, specialmente se la *Corvorosso* sta entrando nella grotta. Per questa ragione non avranno l'iniziativa in mischia ma cominceranno a scagliare lance prima della fine di 2 round. Da quel momento in poi, combatteranno con le clave in combattimento corpo a corpo. Ci sono 20 uomini lucertola sul lato est della caverna e 10 sul lato ovest.

Il DM dovrebbe far notare che sul lato est della caverna c'è una scala a chiocciola che sale verso l'alto, come indicato nella Mappa XI.

Uomo lucertola (30): CA 5; DV 2+1; pf 16 ognuno; THAC0 17; N° ATT. 1 lancia o clava; F 1d6+1; MV 18 (6) m, Nu 36 (12) m; AS +1 sulle ferite; TS G2; ML 12; AM N; PX 25.

87. La Nave Lunga *Strega del Mare*

In molti aspetti questa nave è simile alla *Corvorosso*, sebbene leggermente più corta. A poppa della nave c'è una cassaforte dove gli uomini lucertola tengono il loro tesoro. Questo forziere contiene 117 mo e 341 ma.

L'albero della nave è abbattuto e giace lungo il ponte. Nella stiva ci sono 4 barili di acqua dolce ed un grande gavone contenente le vele della nave. La vela principale della *Strega* è nera con il simbolo di un serpente rosso avvolto in spire al centro. Comunque, c'è un'altra vela nel gavone, bianca con lo scudo giallo e rosso del Vestland disegnato al centro. Questo simbolo mostra la Sorona posta sopra un'ascia da battaglia ed uno scettro.

Se presa e venduta, al *Strega del Mare* può far guadagnare fino a 10.000 mo negli arsenali di Norrvik e fino a 20.000 mo in quelli di Freiburg nelle Terre Libere di Heldann.

La scala a chiocciola conduce ad una botola nel pavimento del corridoio est della torre (Livello I). Il gruppo, naturalmente, dovrà vedersela con gli uomini lucertola per poter arrivare alla botola.

L'Agguato dei Troll

Diversamente dagli uomini lucertola, i troll di questo livello sono consci dell'intrusione del gruppo e sono in attesa di tendere un agguato al gruppo. In questa situazione queste 6 creature attenderanno il gruppo ai due lati dell'intersezione del corridoio, 3 per lato. Il DM può svolgere quest'agguato anche se i PG sono entrati dal portone principale della torre.

Troll (6): CA 4; DV 6+3*; pf 34 ognuno; THAC0 13; N° ATT. 2 artigli/1 morso; F 1d6/1d6/1d10; MV 27 (9) m; AS rigenerazione (3 pf/r); TS G6; ML 10; AM C; PX 650.

88. Stanza dei Troll

Giacciono sul pavimento di questa stanza sei giacigli dall'aspetto sudicio. Sparsi per la stanza ci sono delle ossa e di versi pezzi di carne di cavallo pendono da dei ganci sulle pareti. Il puzzo della stanza è terribile.

Questo è il covo dei troll ed è piuttosto ovvio che queste creature amino pranzare a letto. Ci sono 315 mo, 467 ma e gemme per un valore totale di 310 mo sparsi in tutta la stanza.

89. Magazzino (porta chiusa con lucchetto)

Dodici grandi barili giacciono contro la parete nord di questa stanza. La sezione sud di questa stanza è occupata da mensole con bottiglie, sacchi e scatole. Alcuni fiaschi giacciono sul pavimento di quest'area.

I barili contengono la preziosa acqua dolce. I fiaschi contengono vino, idromele e brandy, rispettivamente. I sacchi contengono farina e grano. Le bottiglie sono piene di vari prodotti chimici e le scatole contengono giare di tutti tipi di materiale per maghi per la creazione di incantesimi. Le sostanze chimiche comprendono acido, nitrato, zolfo, mercurio, olio, uova di rana,

Capitolo Quattro: L'Oceano Salmastro

corpi di salamandra, occhi di pecora, polvere di pesce, polvere di perle, ecc.

90. Dispensa

L'odore di questa stanza è disgustoso. L'aroma sembra provenire da tre umanoidi morti che giacciono contro la parete ovest. I corpi ricoperti di scaglie sono in decomposizione. La porzione est della stanza è occupata da tre grandi barili e tre scatole.

I cadaveri appartengono a tre uomini lucertola caduti preda dei troll. Due dei barili contengono acqua dolce e uno contiene birra rossa di scarsa qualità. Le scatole contengono ossa sgranocchiate di vittime recenti. Ai troll piace tenere provviste di ossa a portata di mano per degli occasionali spuntini!

91. Stanza Comune dei Troll

Questa stanza è agghindata con armi appese a rastrelliere e ganci alle pareti. Un grande camino è costruito sulla parete est e tre barilotti sono posti sopra la cappa. Il centro della stanza è occupato da una pelliccia di animale che è stata puntellata al pavimento. C'è una scatola nell'angolo sudovest in mezzo ad una pila di ossa di animali.

Questa stanza è usata dai troll come area di ricreazione. La pelliccia sul pavimento serve come materassino per la lotta, il passatempo preferito di questi bruti. La scatola nell'angolo contiene i dadi di osso che i troll usano per giocare. Le ossa nell'angolo sono i resti altri gruppi di avventurieri.

I fiaschi sopra la cappa contengono brandy-ognuno è mezzo vuoto. Le armi alle pareti comprendono picche, lance, spade bastarde, fruste e bolas (6 di ognuna).

La Strega del mare non ama questi servi, ma li tiene per la sicurezza della torre e per terrorizzare gli uomini lucertola. Quando viaggia, si porta spesso 2 troll con sé che fungano da supervisori, in quanto sono molto bravi a tenere gli uomini lucertola ai remi.

La scala a chiocciola che porta al Livello II, si trova dietro una porta alla fine del corridoio nord. Questa scala conduce attraverso una botola al livello successivo. Questo ulteriore divisorio è progettato per tenere a bada i troll.

Svolgere il Livello II e III

Con la sconfitta dei troll, Ala usa l'incantesimo *giara magica* nel corpo di Tenitar, che giace prostrato su un letto nella stanza 96. Il corpo di Ala è stato sigillato nella colonna nord dell'area 95, assieme alle sue proprietà più di valore. La dama di Ala, Debara, prenderà ora il ruolo della Strega del Mare per il resto di questo episodio. Di fatti dovrà, ella dovrà interpretare il ruolo della Strega del Mare fino alla morte, se richiesto. Questo è assolutamente essenziale se i PG devono essere imbrogliati con certezza. Per di più, la tattica della falsa identità è una delle favorite della Strega del Mare ed una che sera la possa portare al potere.

Curlow, il capo dei seguaci di Ala, sta attendendo fuori dalla torre, sotto acqua, mediante il meraviglioso apparato che è

una *barca subacquea*. Sta aspettando di seguire la *Corvorosso* di ritorno nel Vestland per adempiere ai piani della sua signora (vedi alla fine di questo capitolo per informazioni riguardo Curlow).

Le guardie del corpo della Strega del Mare combatteranno con ferocia nel Livello II, affrontando il gruppo nel corridoio sud. Di nuovo, questi seguaci metteranno in atto un combattimento credibile per dare l'impressione di una strenua difesa.

Zarka, guardia del corpo: CA 1; G11; pf 98; THAC0 11 (Fr); N° ATT. 1 spada +2; F 1d8+4 (Fr); MV 36 (12) m; TS G11; ML 11; AM C; PX 1.100.

Fr 17, In 14, Sg 10, Ds 14, Co 18, Ca 14.

Questo guerriero indossa una lucida corazza di piastre nera e porta uno *scudo* +1. La sua spada +2 ha allineamento caotico. Una persona di allineamento Neutrale non beneficia dei suoi bonus e uno Legale subirà una penalità di -2 ai tiri per colpire e per le ferite.

Marko, guardia del corpo: CA 2; G10; pf 81; THAC0 12 (Fr); N° ATT. 1 spada; F 1d8+1 (Fr); MV 27 (9) m; TS G10; ML 11; AM C; PX 900.

Fr 15, In 10, Sg 9, Ds 17, Co 14, Ca 8.

Indossa una corazza di piastre nera e porta uno scudo ed una spada

Verkan, guardia del corpo: CA 3; G9; pf 69; THAC0 13 (Fr); N° ATT. 1 spada bastarda; F 2d4+3 (Fr); MV 36 (12) m; TS G9; ML 10; AM C; PX 900.

Fr 16, In 9, Sg 9, Ds 13, Co 17, Ca 10.

Indossa una corazza di piastre nera e porta una spada bastarda brandendola a due mani come un maniaco

Gli scudi e la piastra pettorale di questi guerrieri portano il simbolo del serpente rosso avvolto in spire.

92. Stanza di Curlow

Questa stanza inusuale sembra essere la combinazione di una stanza da letto ed una cucina. Un letto giace nell'angolo nordest e accanto ad esso c'è un baule su una cassapanca. La parte ovest della stanza contiene una stufa, un'area da dispensa ed una struttura di ceppi per la preparazione del cibo.

Tutti gli umani a Narvendul mangiano grazie agli sforzi di Curlow. In effetti, mentre si trova qui, gran parte del lavoro di Curlow è cucinare il cibo. L'intera area della cucina non contiene nulla di importante.

Lo scrigno chiuso a chiave contiene bigiotteria, vestiti, oggetti personali e una scatola di legno. Questo contenitore ospita una cerbottana e 10 dardi, 5 dei quali avvelenati (tiro-salvezza contro Veleno per non morire) e 5 tossici (tiro-salvezza contro Veleno per non cadere incosciente per 1d10+9 round).

La cassapanca contiene vari costumi da travestimento di Curlow, compresi un costume da zingaro, una tunica da esploratore del Vestland, un abbigliamento da mercante e la tunica della una guardia reale dell'Ostland (blu con un delfino

bianco come simbolo). Sul fondo della cassapanca ci sono 2 spade, 2 pugnali da lancio, 1 bolas e 10 dardi normali.

Curlow si è preso la libertà di prendere da questa stanza il suo bottino personale. Il suo tesoro si trova con lui nella *barca subacquea*.

93. Corpo di Guardia

Le guardie del corpo di Ala attaccheranno prima che i PG abbiano la possibilità di saccheggiare questo luogo.

Tre letti, mobiletti e cassapanche sono allineati contro la parete nord della stanza. Un piccolo tavolo e due sedie sono posti nell'angolo sudest ed un braciere si trova dalla parte opposta, a sinistra della porta.

Ogni mobiletto contiene una corazza di maglia, una lancia, uno spadone a due mani ed un arco lungo con 50 frecce. Le cassapanche chiuse a chiave contengono calze, braghe, camice, tuniche nere ed un forziere. Ognuno di questi contenitori di ferro chiusi a chiave contiene 3d20 mo, 4d20 ma e 5d20 me.

Sul tavolo nell'angolo sudest ci sono un set di dadi, tre boccali ed un piccolo fiasco di idromele.

Sotto ad ognuno dei letti c'è una balestra pesante in un sacco oliato. Accanto ad ognuna di queste armi c'è una faretra con 20 quadrelli pesanti.

94. Anticamera (chiusa a chiave)

Le pareti di questa stanza sono agghindate con di strani simboli. Nella porzione nord della stanza c'è un divano contro la parete, due bracieri sono posti ai due lati. All'estremità sud c'è un piccolo letto ed un baule accanto ad esso. Al centro della parete ovest c'è un passaggio ad arco formato da due colonne.

Questa stanza è normalmente occupata da Debara, la serva di Ala. Il baule accanto al letto è pieno di vestiti e bigiotteria. Sotto il cuscino del letto c'è un pugnale.

Debara tiene il suo piccolo tesoro nascosto sotto il fondo del cuscino del divano, nella porzione nord della stanza. All'interno ci sono due piccoli scomparti: il primo con dentro un borsellino di cuoio con 17 mo e 7 mp, il secondo con dentro un piccolo sacco con delle gemme per un valore totale di 76 mo.

Gli elfi e gli esperti di magia nel gruppo riconosceranno i simboli e le rune sulle pareti appartenenti ad un malvagio incantesimo di una strega. Comunque, questi simboli sono legati al linguaggio dell'allineamento di Ala.

Solo una persona addestrata all'uso delle arti magiche di allineamento Caotico saprà leggere i simboli; essi parlano delle origini della strega del Mare nell'Ostland, del suo esilio e del suo voto di riprendersi la sua gloria passata. Una di queste frasi runiche è una maledizione contro suo fratello, l'attuale Re di Ostland.

94a. Camera da Letto di Ala

Nota: chiunque passi attraverso l'arco provenendo dalla stanza 94 deve superare un tiro-salvezza contro Incantesimi per non essere pervaso da un potente sensazione di terrore. Chi fallisce

il tiro-salvezza deve fuggire dalla camera e dall'anticamera il più presto possibile.

Entrando nella camera da letto, gli avventurieri vedranno l'illusione seguente, creata da Ala per proteggere la sua camera da letto. Gli elfi ed i maghi hanno il 20% di probabilità di capire che si tratta solo di un'illusione:

Questa camera è inondata da un'innaturale luce rossastra proveniente dai bracieri posti ai quattro angoli. La stanza è vuota eccetto per un mostruoso serpente rosso avvolto in spire al centro della parete ovest. La creatura agita la sua coda gigante e solleva l'enorme testa, posando lo sguardo su di voi. Dai suoi grandi occhi a fessura fino alla coda grottesca, sembra essere lungo almeno 18 metri.

Per essere dissolto, l'illusione del serpente deve essere toccata. Il non crederci non è sufficiente, se non per gli elfi ed i maghi. L'illusione del serpente comincerà il suo attacco spruzzando il veleno, simile a quello di un cobra, in direzione dei PG: Chiunque di trovi entro 3 metri dalla creatura deve superare un tiro-salvezza contro Veleno, altrimenti crederà di essere stato colpito dal suo attacco. In questo caso la vittima (o le vittime) cadrà a terra incosciente fino a che non venga fatto rinvenire da un chierico o un mago. Tutti coloro che superano il tiro-salvezza continueranno ad agire come se il serpente fosse reale (fino a che non toccano la creatura).

Il serpente illusorio continuerà ad attaccare con il suo soffio velenoso fino a che tutti i personaggi non saranno riusciti a sconfiggere l'illusione di terrore nella propria mente.

Descrizione Reale

Un grande letto a baldacchino di tessuto nero giace contro il centro della parete ovest. Sulla tenda frontale del letto è prominentemente disegnato un serpente rosso avvolto in spire.

Una grande sedia, più simile ad un trono che ad una sedia si trova su una piattaforma posta al centro della parete nord. Ai lati di essa ci sono due bracieri.

Un'arpa, costruita in lucido palissandro con intarsi in oro ed argento, si trova su un'altra piattaforma al centro della parete sud.

La sezione nord e sud della parete est sono adorante da squisite tappezzerie che offrono scene di oceani, spiagge e altri scenari marittimi.

Un alto mobiletto di legno si trova nell'angolo nordovest ed un baule è posto su di un tavolo nell'angolo sudovest.

Ala tiene 2 dei suoi preziosi artefatti in questa camera da letto: il *trono della trasformazione* e l'*arpa della restaurazione dello spirito*.

Il trono permette alla Strega del Mare di cambiare la sua forma; per trasformarsi effettivamente in qualcos'altro. Una volta al giorno Ala può usare questo apparato con una formula che solo lei conosce. In simil modo, può tornare alle sue sembianze originali una volta al giorno, ma deve tornare a sedersi sulla sedia affinché ciò avvenga.

Chiunque si sieda sul trono (senza usare la formula corretta) sarà soggetto agli effetti casuali del trono senza beneficiare di un tiro-salvezza. Il DM può consultare la tabella che segue:

Capitolo Quattro: L'Oceano Salmastro

Tiro 1d6	Effetto
1	falco pescatore
2	giovane ragazza attraente
3	uomo anziano
4	donna anziana
5	forma gassosa
6	lupo

Non ci sono tiri-salvezza per questi effetti di metamorfosi. Il corpo della vittima diventa semplicemente una delle cose indicate, con le conseguenti caratteristiche di forza, abilità e debolezze di tale essere. La mente del personaggio, tuttavia, resterà intatta. Solo un incantesimo *scaccia maledizioni e desiderio*, in sequenza, potranno negare tali effetti. L'incantesimo *autometamorfosi* non avrà effetto.

L'arpa della restaurazione dello spirito è un apparato caotico. Suona "musica" alle orecchie dei Caotici e allo stesso modo li cura una volta al giorno come se sottoposti ad un incantesimo *cura ferite critiche*. I Neutrali che sentono la musica dell'arpa si sentiranno demoralizzati perdendo 4 punti di morale per un periodo di 1d10+11 round. I Legali che sentono la musica dell'arpa subiranno gli effetti di un incantesimo *infliggi ferite critiche* per poi impazzire per 1d4 giorni se non superano un tiro-salvezza contro Incantesimi. I personaggi impazziti non saranno in grado di compiere delle azioni sensate (combattere, parlare, comportamenti razionali e pensieri ragionevoli).

Nota: Gli effetti della demenza possono essere annullati con un incantesimo *scaccia maledizioni*.

L'arpa ha un valore di 10.000 mo se venduta ad un personaggio caotico di sostanziale importanza, oppure 150 mo se venduta ad un antiquario (con le proprietà non svelate).

Il grande mobiletto nell'angolo nordovest è pieno di gonne, abiti, e altri oggetti propri di un guardaroba femminile.

Appeso piuttosto in bella vista in questo mobiletto c'è un mantello di lana con cappuccio. Questo oggetto dalle apparenze mondane è in realtà un *mantello distortente*.

Il baule chiuso a chiave accanto al letto contiene 457 mo, 876 ma, 1.976 me. Tuttavia, il tavolo sotto il baule ha uno scomparto segreto sul retro, vicino alla parete. Se la gamba nordovest del tavolo viene girata in senso orario, si aprirà un cassetto segreto. Questo comparto contiene due pergamene da mago: *scaccia maledizioni e controllo del tempo atmosferico*. Una piccola giara in questo cassetto è un *unguento di guarigione* con 3 applicazioni rimaste che curano 2d6+2 punti-ferita.

95. Torre di Guardia di Ala

Nota: La scala a chiocciola conduce dal livello II ad una porta proprio sulla piattaforma. Questa porta conduce all'area 95.

Questa grande camera circolare è segnata da un cerchio interno di colonne di pietra. Al centro, all'interno delle colonne, c'è un tavolo coperto da un telo nero. Al centro del tavolo c'è un globo di vetro o di cristallo posto su un piedistallo. Accanto al tavolo c'è una sedia ben imbottita. Alle pareti della stanza ci sono mensole sui quali ci sono ogni tipo di bottiglie, giare, urne e oggetti di ogni tipo. Simboli e rune decorano le pareti al di sopra delle mensole.

Debara (nelle sembianze di Ala) e il suo mastino infernale Axis sono nascosti dietro la colonna nordovest. Quando i PG entrano, attaccheranno.

Sul tavolo nell'angolo sudest ci sono un set di dadi, tre boccali ed un piccolo fiasco di idromele.

Debara: CA 2; M5; pf 24; THAC0 13 (Fr); N° ATT. 1 o incantesimi; F a seconda degli incantesimi o bacchetta; MV 36 (12) m; TS M5; ML 11; AM C; PX 300.

Fr 12, In 15, Sg 12, Ds 18, Co 16, Ca 15.

Incantesimi:

Primo Livello: *dardo incantato, sonno*

Secondo Livello: *levitazione, scassinare*

Terzo Livello: *bloccapersona*

Axis, mastino infernale: CA 4; DV 6**; pf 44; THAC0 14; N° ATT. 1 morso o soffio; F 1d6 o 6d6; MV 36 (12) m; AS individua l'invisibile (75%, 18 m); TS G6; ML 9; AM C; PX 725.

Debara sta interpretando il ruolo di Ala in questo incontro ed è vestita con una lunga veste fluente da maga dal collo alto. I suoi capelli sono raccolti da una tiara di diamanti. Con il simbolo del serpente avvolto in spire ben visibile a forma di bracciale sul braccio, sembra proprio una credibile Strega del Mare e signora di Narvendul. Ha due oggetti magici in suo possesso: una *bacchetta dei fulmini magici* (4 cariche) e un *anello d'invisibilità* con 2 cariche rimaste.

In questa mischia userà la bacchetta fino ad esaurimento. Se perde 19 punti ferita o più userà l'anello di invisibilità per tornare invisibile. Tuttavia, se viene scoperta nonostante questa tecnica di fuga, combatterà fino alla morte.

Il bracciale di Debara a forma di serpente vale 413 mo ma la tiara è una replica di quella della Principessa Ala. Questo oggetto vale solamente 5 mo ed è fatto di zirconi. (Solo un attento esame rivelerà che le pietre non sono diamanti.)

La sfera di cristallo sul tavolo non è la *sfera di cristallo con ESP* di Ala. In effetti, è solo un bellissimo oggetto di cristallo imbevuto (da Ala) con un incantesimo *luce magica* attenuato. L'oggetto sembrerà essere magico ma in realtà non farà altro che produrre una debole luminescenza interna.

Le mensole attorno alla stanza contengono tutti i tipi di sostanze chimiche e apparati magici ed alchemici. Ci sono bilance, bicchieri, bruciatori, pestelli e mortai, pezzi di ferro, pezzi di oro grezzo (171 mo), piriti e pozioni. Le seguenti pozioni sono sparse fra gli oggetti e portano etichette errate: *veleno* (etichettata "volare"), *pozione dell'inganno* (etichettata "velocità"), e *rimpicciolimento* (etichettata "coraggio").

Il falso libro degli incantesimi di Ala è nascosto sulla mensola nord, sotto una pila di carte nautiche. Questo tomo sembra contenere tutti i suoi incantesimi, scritto con rune incomprensibili per un mago. In realtà, queste scritte non hanno alcun potere. Qualsiasi mago che esegua un semplice inventario degli incantesimi non noterà la cosa in un primo momento. Solo un esame attento, e forse un test, rivelerà l'inutilità del libro.

96. Anticamera (chiusa a chiave)

Attraverso l'angolo nordovest di questa stanza triangolare c'è un letto stretto. A giacere qui c'è un ragazzo dai capelli castano chiaro, con una corta barba color rame, e un bell'aspetto. E' vestito con braghe trasandate e una tunica marrone di cuoio. Il tipo sembra stia dormendo.

Quest'uomo è Gregorian (Tenitar) e sta dormendo pacificamente dopo aver ricevuto una pozione dalla Strega del Mare. E' attualmente impossessato dalla forza vitale di Ala. La forza vitale di Tenitar si trova in una gemma magica fissata all'anello che Curlow porta alla mano destra. (Curlow è in attesa in una *barca subacquea* vicino all'isola rocciosa.)

Tenitar si sveglierà in pochi round ed Ala interpreterà il suo ruolo perfettamente, appunto un inselvatichito custode di santuario trasformato in un erede al trono, risvegliatosi da un sonno indotto da una pozione. Sulle prime, Tenitar sarà disorientato e poi riconoscerà i PG. Il DM può usare quanto segue come linea guida per impersonare il Principe posseduto nella sua iniziale conversazione con gli avventurieri.

"Grandi Stelle! Mi sento come se fossi stato calciato da un mulo. Dove sono? MI ricordo un terribile viaggio su una nave con delle vili creature. E quella donna... sempre gli occhi di quella donna. Che strega!

"Ma aspettate un momento. Io vi conosco. Avete visitato il mio santuario non molto tempo fa. Sì, certo! Siete venuti alle pietre quando stavo male causa la febbre. In nome di Frsetta, come mi avete trovato? Sono così confuso, non so nemmeno che giorno sia.

"Tutto è accaduto cos' velocemente. Accidenti, solo pochi giorni fa ero un semplice custode di santuario e ora mi dicono che sono l'erede al trono del Vestland. Ma vi dico questo, amici miei, non c'è futuro in questo compito quando ti ritrovi sequestrato e focoso a chilometri da casa tua. Tornerei al mio compito di custode del santuario piuttosto che essere un pesce reale appeso all'amo.

"Ma ditemi, che succederà ora? Siete venuti a salvarmi o a uccidermi?"

Dopo questo scambio Tenitar seguirà i piani del gruppo. Diventerà quieto e piuttosto pensieroso, spiegando di essere piuttosto scosso dalla sua ordalia.

Conclusione dell'Incontro

I PG possono lasciare Narvendul a loro piacimento dopo questo episodio. In effetti, Ala la Strega del Mare desidera che loro lo facciano. Curlow, il servitore di Ala, seguirà il gruppo fino al Vestland nella *barca subacquea*. Il DM noterà anche che il vero corpo di Ala non viene scoperto in questo scenario. Inoltre, nessun tipo di tentativo di demolizione da parte dei PG danneggerà la torre magica.

Capitolo Cinque: Il Ritorno del Re

Sinossi del Piano

Sulla scia dell'episodio dell'Isola di Narvendul PG avranno in loro possesso il Re e la Corona. Ora non resta altro che fare in modo che i due vengano uniti pubblicamente al Monastero di Ruthin.

Le forze del caos, comunque, non sono ancora sconfitte a questo punto. Il Duca di Estine ha ancora un ampio potere e le sue unità si trovano nell'area di Ruthin e della capitale, Norrvik.

Inoltre, Ala la Strega del Mare possiede letteralmente l'Erede grazie al suo piano riuscito con buon esito usando la *giara magica*.

Le argomentazioni seguenti sottolineano le disposizioni e le strategie di queste forze nel loro ultimo, disperato tentativo per il potere.

Lo Schieramento del Duca di Estine

Vana Cullen ha mobilitato tutti i suoi restanti soldati nello sforzo di ostacolare il ritorno dell'Erede a Ruthin. Le sue unità sono divise in due gruppi: 20 cavalieri nell'area del Monastero di Ruthin ed 1 nave lunga con equipaggio in pattugliamento nell'insenatura tra Ruthin e Norrvik.

In gamba, Vana Cullen ora sospetta che gli agenti di Annacks (i PG) abbiano in mano sia la Sorona che l'Erede. La sua strategia ora è piuttosto semplice: intercettare l'Erede, ucciderlo, recuperare la Sorona e poi incoronarsi lui stesso a Ruthin prima che il Consiglio Reale possa intervenire. Con l'invasione ethengariana imminente, il Duca può giustificare il suo incoronamento per ragioni di sicurezza nazionale.

Ironicamente, Vana Cullen non sa che Tenitar è sotto il controllo di Ala in questo momento. Se il Duca ha successo nell'uccidere il Principe, sarà facile che uccida il suo alleato nel processo!

Strategia della Strega del Mare

Il piano di Ala si appoggia al suo servitore, Curlow, che sta seguendo la *Corvorosso* in un meraviglioso mezzo, la *barca subacquea*. Il suo servitore ha l'anello che attualmente contiene lo spirito di Tenitar (forza vitale). Curlow e l'anello di smeraldo devono trovarsi vicino quando Ala alla fine abbandonerà il corpo di Tenitar. Attenendosi all'incantesimo, la forza vitale di Ala rimpiazzerà quella di Tenitar cosicché questa potrà essere ripristinata nel corpo di lei che si trova ancora in Narvendul.

Di conseguenza, Curlow seguirà la *Corvorosso* nella *barca subacquea* e poi seguirà il gruppo (sulla terra) usando un altro camuffamento, quello di un monaco di Ruthin. In questa maniera Curlow potrà essere vicino all'Erede (Ala) tutto il tempo.

Nota: Questo incantesimo di *giara magica* è più forte di quello comune. Curlow e lo smeraldo possono stare ad un distanza di 90 metri e l'incantesimo funzionerà ancora durante lo cambio delle forze vitali (quando Ala si trasferisce via *giara magica* dal corpo di Tenitar).

Nel complesso, Ala intende impersonare Tenitar in un modo convincente finché egli non viene incoronato Re. Il DM noterà, comunque, che la Strega del Mare ha due inconvenienti in questo ruolo. In primo luogo, non conosce Tenitar/Gregorian. Non ha realmente alcuna idea di come possa essere stato condurre la vita di un meditativo custode di santuario. Il di lei "Tenitar" avrà molto poco del "Gregorian" di lui.

Inoltre, la Strega del Mare è una creatura arrogante, abituata a dare ordini ed abituata ad essere obbedita da tremanti tirapiedi. Col passare del tempo diventerà sempre più dittatoriale e, in certi casi, addirittura crudele. Durante questa sezione il DM dovrebbe permettere alla vera personalità di Ala di mostrarsi piano piano attraverso la condotta ed il contegno di Tenitar. IN termini specifici, Tenitar passerà da un custode di santuario meditativo, compassionevole e pensieroso ad un principe arrogante e viziato che ah poco riguardo per chiunque qualsiasi cosa al di sotto di lui.

La potenziale variabile in questo finale è Braks, il sosia di Vana Cullen. Se è ancora prigioniero del gruppo, si starà preparando a fuggire quando la *Corvorosso* risale l'insenatura tra Norrvik e Ruthin. L'incontro 97 presenta l'opportunità più favorevole, (in quanto la *Corvorosso* è attaccata da una altra nave lunga).

Se Braks riesce a fuggire dalle grinfie del gruppo, farà rapporto al Duca che è accampato vicino a Ruthin. Se il Duca viene informato del progresso del gruppo, lui ed i suoi uomini tenteranno di tendere un agguato ai PG prima che raggiungano il monastero.

Il Ruolo della Sorona

Anche se la Sorona ha l'opportunità di usare l'ESP una volta al giorno, non rivelerà la possessione dell'Erede da parte di Ala. La Strega del Mare impiega uno speciale magia che funziona come un *amuleto anti sfera di cristallo ed ESP*. La Sorona individuerà e dissolverà lo spirito della Strega del Mare solo quando viene posta sul capo di Tenitar.

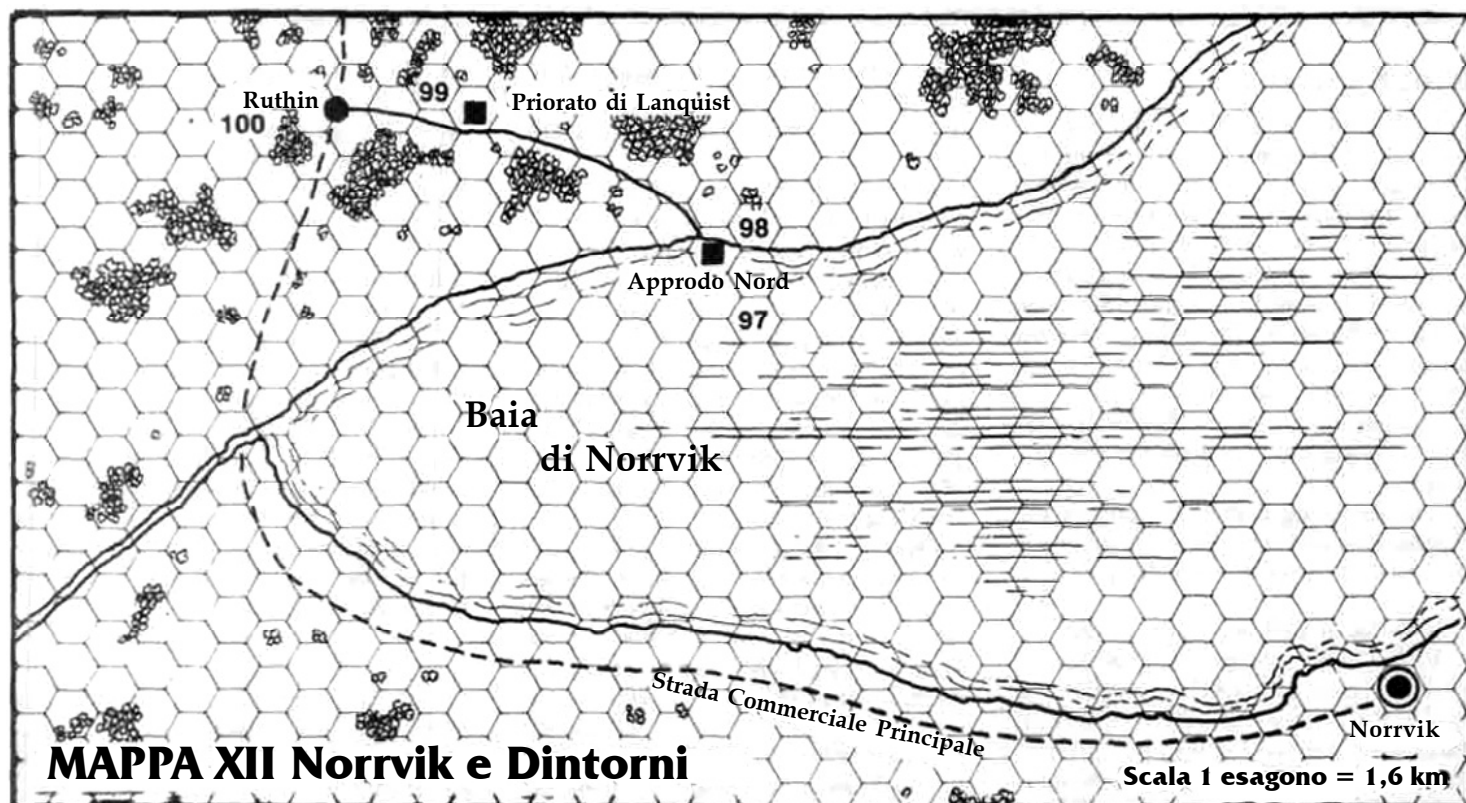
Durante questa sezione Tenitar (Ala) declinerà di indossare la corona, spiegando che è disdicevole farlo prima dell'ufficiale investitura a Ruthin. Comunque, se i PG pongono la Sorona sulla sua testa (effettivamente contro la sua volontà), allora la forza vitale di Ala verrà istantaneamente scacciata all'interno della *giara magica* al dito di Curlow. In questo evento la forza vitale di Tenitar ritornerà intatta nel proprio corpo.

Nota: Se restaurato completamente, la personalità di Tenitar muterà istantaneamente. Vedi la conclusione dell'avventura per i dettagli riguardo l'incoronazione di Tenitar. Come indicato, se il piano di Ala viene ostacolato, ella sopravviverà. Curlow si assicurerà di riportare a Narvendul la forza vitale imprigionata nell'anello, per riporla di nuovo nel corpo a cui appartiene.

97. La battaglia nella Baia

A soli pochi chilometri dalla baia dove la *Corvorosso* approderà, i PG verranno attaccati dall'*Aquila Dorata*, la nave lunga del Duca di Estine. Mentre la *Corvorosso* si avvicina all'approdo sulla riva nord, leggi quanto segue:

A meno di 1,6 km dalla costa potete edere l'approdo dove l'equipaggio della *Corvorosso* propone di attraccare. All'improvviso, sul lato di babordo, vedete un'altra nave lunga muoversi verso di voi uscendo da un banco di nebbia. La vela nera della nave porta un blasone con l'immagine di un'aquila dorata.



MAPPA XII Norrvik e Dintorni

Scala 1 esagono = 1,6 km

L'Aquila Dorata ha l'elemento sorpresa dalla sua e si ingaggerà con la Corvorosso con un tiro di 1-4 su 1d6. Da quel momento in poi, l'Aquila tenterà di abbordarla con rampini finché la Corvorosso non riesce a disingaggiarsi. Il vascello può sfuggire all'Aquila dopo tre tentativi di abbordaggio falliti.

La Aquila Dorata:

Velocità: 27/135 (km/giorno), 27/45 (m/round)

Equipaggio/Marinai: 60 (vedi ruolino)

Punti Scafo: 78

Classe d'Armatura: 8

Capacità: 30.000

La Aquila Dorata è manovrata da 40 marinai ordinari e 20 assaltatori con picca, compreso il comandante. Solo quest'ultimo gruppo verrà effettivamente ingaggiato in combattimento. L'elenco abbreviato di questi marinai speciali viene fornito nella tabella seguente

Tabella 5					
RUOLINO SOLDATI DELL'AQUILA DORATA					
CA	Livello	pf	N° ATT.	Arma/Ferite	Armatura
6	G5	30	1	ascia (1d6)	cuoio/scudo
5	G6	33	1	ascia (1d6)	scaglie/scudo
4	G5	31	1	spada (1d8+1)	bande
6	G4	24	1	ascia da battaglia (1d8)	scaglie
5	G4	22	1	spada (1d8)	maglia
6	G3	20	1	ascia (1d6)	cuoio/scudo
5	G4	28	1	ascia (1d6)	maglia
4	G5	34	1	spada (1d8)	maglia/scudo
4	G4	19	1	ascia (1d6)	bande
5	G6	40	1	spada (1d8)	maglia
4	G5	30	1	ascia da battaglia (1d8)	bande
3	G6	42	1	spada (1d8)	bande/scudo
4	G5	31	1	ascia (1d6)	maglia/scudo
5	G4	23	1	spada (1d8)	maglia
4	G5	37	1	ascia da battaglia (1d8)	bande
4	G5	34	1	spada (1d8)	maglia/scudo
5	G4	22	1	spada (1d8)	maglia
6	G3	18	1	ascia (1d6)	scaglie
5	G4	27	1	spada (1d8)	maglia

Ognuno di questi guerrieri possiede 1d8 ma e 1d6 me.

Capitolo Cinque: Il Ritorno del Re

Il capitano di questa ciurma è il capitano Kator, il timoniere personale del Duca

Kator, timoniere: CA 1; G8; pf 71; THAC0 13 (Fr); N° ATT. 1 mazza +2; F 1d6+4 (Fr); MV 36 (12) m; TS G8; ML 11; AM C; PX 650.
Fr 16, In 14, Sg 10, Ds 16, Co 14, Ca 13.

Kator indossa una corazza di piastre e porta uno scudo +1, oltre alla sua mazza magica e ad una spada dal fodero intarsiato in avorio alla cintura (valore 100 mo). Possiede 13 mo, 43 ma e 15 mp in un borsello alla cintura.

In mischia Kator ed i suoi uomini tenteranno di uccidere l'Erede alla prima opportunità. Il loro morale è alto ma se Kator viene ucciso il DM dovrebbe eseguire un controllo sul morale.

Oltre all'equipaggio della *Corvorosso*, Tenitar combatterà in questo incontro:

Tenitar (Ala): CA 9; G2; pf 20; THAC0 17 (Fr); N° ATT. 1 bastone; F 1d8+2 (Fr); MV 36 (12) m; TS G2; ML 12; AM C.
Fr 16, In 18, Sg 11, Ds 17, Co 17, Ca 16.

Tenitar ha l'Inelligenza, la Sggezza ed il Caisma di Ala. L'allineamento è Caotico e la Classe d'Armatura è contingente al modo in cui è vestito il Principe. Combatte con un bastone come un guerriero di 2° livello. Il bastone è l'unica arma conosciuta da Gregorian di Cielo.

Ala per sua parte non può lanciare incantesimi mentre si trova nel corpo di Tenitar. Se l'Erede è abbattuto o ridotto a 0 punti-ferita (o meno) durante la mischia, lo spirito di Ala evacuerà immediatamente, ritornando nella *giara magica* sull'anello al dito di Curlow. Di conseguenza, la forza vitale di Tenitar ritornerà nel corpo originale.

Attraverso il corso di qualche azione di rimedio, i PG potrebbero porre la Sorona sul capo del Principe. Quest'azione farà tornare istantaneamente Tenitar cosciente con 1 pf. Di nuovo, il DM dovrebbe consultare la fine della sezione per informazioni riguardo l'unione dell'Erede e della Corona.

98. Approdo Riva Nord

Qui è dove il capitano Thurman ed il suo equipaggio si fermeranno. La *Corvorosso* approderà in questo modesto luogo di attracco e permetterà ai PG di sbarcare una volta per tutte. L'equipaggio offrirà addii calorosi e auguri.

Incontrare Colgrim, lo Stalliere di Baia Frontemare

Se applicabile, il buon vecchio Colgrim starà aspettando vicino all'approdo con i cavalli del gruppo. Colgrim saluterà il gruppo e poi attenderà di essere pagato con l'altra metà dei soldi definiti nell'accordo. (6 mo per cavallo).

Mentre i cavalli vengono sporti, Colgrim offrirà ai personaggi un avvertimento:

"Dovreste fare attenzione, amici miei. Gli uomini del Duca di Estine sono ovunque e sembra che sua signoria abbia posto un'accusa di alto tradimento contro di voi. Cavolo, suppongo ci sia pure una taglia sulle vostre teste!"

Nota: Se i PG non assoldano lo stalliere nel Capitolo Tre, il DM cancellerà questo incontro e gli avventurieri dovranno procedere a piedi.

La Strada per Ruthin

Sebbene sia sol a 12 km dal monastero, la strada è insidiosa, perché il Duca di Estine deve fermare il gruppo su questa strada. L'incontro 99 avverrà perché Vana Cullen ha ricevuto rapporto da un esploratore il quale è stato testimone della battaglia navale da una posizione di vantaggio dell'area 98. L'imboscata dell'area 99 sarà già pronta quando gli avventurieri arriveranno.

Nota: Se Braks è riuscito a fuggire, gli uomini del Duca sapranno l'aspetto dell'Erede. Nella mischia dell'area 99, il Principe sarà il bersaglio preferito

99. Priorato di Lanquist

C'è solo una strada dalla sponda nord al Monastero di Ruthin, una strada sterrata, stretta e poco usata che si snoda attraverso una mistura fra cambi e boschi. Circa a 9 km dall'approdo al strada conduce alle rovine del Priorato di Lanquist. Più piccolo di Ruthin, questo ritiro clericale era usato una volta come residenza personale del Patriarca di Vestland. In tempi più recenti questo luogo divenne il sito di un santuario a una divinità caotica di un oscuro passato del Vestland.

Con l'ascesa del Gran Re, e la diffusione del culto di Frsetta, il santuario fu abbattuto e i caotici seguaci furono dispersi. Il secondo Patriarca di Vestland, Lanquist, pensò di santificare il terreno costruendo un priorato sulle rovine del santuario. Lanquist insistette per essere seppellito sul sito; e così fu.

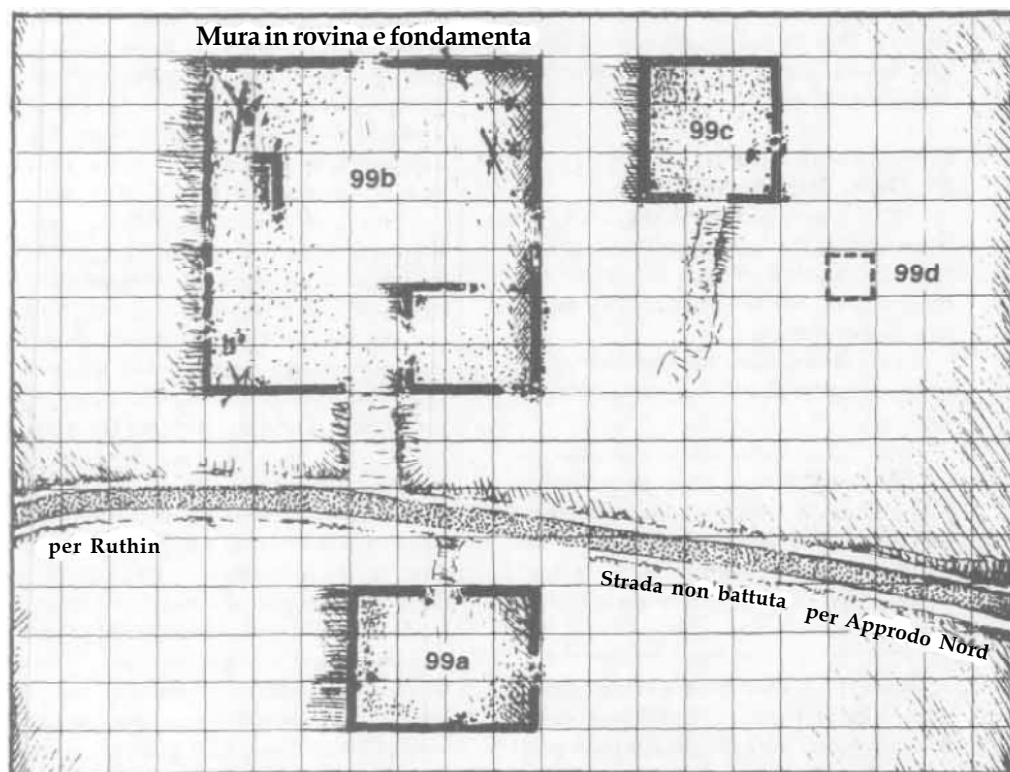
Da quel momento in poi, altri due capi religiosi dimorarono al priorato finché uno sfortunato evento lo portarono alla distruzione. Un fulmine colpì l'edificio principale e l'intero complesso fu raso al suolo da un incendio furioso. I ruthiniani presero il disastro come un cattivo presagio e da quel momento il Priorato di Lanquist fu abbandonato. Le rovine attuali sono vecchie di 100 anni, e del luogo è solitamente evitato dai ruthiniani e da chiunque.

Il soldati rimasti del Duca di Estine useranno questo luogo per disporre il loro attacco contro il gruppo. All'inizio, alcuni degli uomini di Vana Cullen saranno travestiti da monaci.

Leggi quanto segue ai PG quando si avvicinano al priorato in rovina:

La strada di terra battuta vi conduce per un numero di chilometri attraverso boschi e campi selvatici. Ad un certo punto, il sentiero conduce ad un'area in rovina. I muri crollati e le fondamenta di edifici giacciono di fronte a voi. Sulla strada accanto alle pietre rotte c'è un carro e un cavallo. Il carretto sembra aver perso una delle ruote ed un gruppo di monaci si trova lì accanto, apparentemente colmi di una certa angoscia per il contrattempo. Dai loro abiti, questi fratelli sembrano ruthiniani.

Il gruppo non può evitare di essere visto a meno che non stiano procedendo fuori dalla strada. Se i PG sono a cavallo, muoversi



MAPPA XIII Priorato di Lanquist

Scala 1 quad. = 3 m

fuori strada non è possibile, perché i cavalli rischierebbero di rompersi le caviglie nei campi insidiosi. Nel probabile evento in cui il gruppo viene incontrato sulla strada, uno dei "monaci" li saluteranno:

"Fermatevi un momento, amici: potete fornirci un po' di assistenza col nostro sventurato carro? Ahimè, siamo gente di chiesa è riparare una ruota è al di là delle nostre possibilità. Per amore di Frsetta, potete aiutarci?"

Ci sono cinque uomini travestiti da monaci, compreso il portavoce. Se i PG si fermano per dare assistenza, l'imboscata comincerà con una pioggia di quadrelli scagliati da dietro il riparo delle mura in rovina, ai due lati del sentiero. I monaci si riveleranno allora per ciò che sono in realtà. Sono i soldati del Duca di Estine, con armatura e armi sotto gli abiti.

Monaco 1: CA 7; G5; pf 30; THAC0 17; N° ATT. 1 spada corta; F 1d6; MV 36 (12) m; TS G5; ML 9; AM C; PX 175.

Monaco 2 e 3: CA 7; G4; pf 27, 28; THAC0 17; N° ATT. 1 spada corta; F 1d6; MV 36 (12) m; TS G4; ML 9; AM C; PX 75 ognuno.

Monaco 4: CA 7; G6; pf 40; THAC0 17; N° ATT. 1 spada corta; F 1d6; MV 36 (12) m; TS G5; ML 9; AM C; PX 275.

Monaco capo: CA 7; G5; pf 39; THAC0 17; N° ATT. 1 spada corta; F 1d6; MV 36 (12) m; TS G5; ML 10; AM C; PX 175.

Ai due lati della strada ci sono 5 balestrieri (10 in totale) che sparano dal riparo delle rovine. Sosterranno questo sbarramento finché assaliti in combattimento corpo a corpo, momento in cui cambieranno arma sfoderando le spade. Il DM noterà che Tenitar è il bersaglio preferito in questo incontro. Se Braks ha fatto rapporto al Duca, il Principe attirerà metà degli attacchi durante tutto l'incontro.

Nota: I balestrieri non si preoccuperanno gran che di colpire i loro camerati vestiti da monaci. Il Duca ha inculcato in questi guerrieri che l'Erede ed i suoi assoldati (i PG) non devono tornare a Ruthin. Se i quadrelli mancano i PG, il DM dovrebbe controllare per vedere se i quadrelli colpiscono altri guerrieri sulla strada. Ognuno degli uomini del Duca deve superare una prova di Dstrezza per evitare di essere colpito.

I balestrieri nell'area 99a sono:

Balestriere 1: CA 4; G6; pf 42; THAC0 17; N° ATT. 1 balestra leggera o spada; F 1d6 o 1d8; MV 27 (9) m; TS G6; ML 10; AM C; PX 275.

Balestriere 2: CA 5; G5; pf 35; THAC0 17; N° ATT. 1 balestra leggera o spada; F 1d6 o 1d8; MV 27 (9) m; TS G5; ML 10; AM C; PX 175.

Balestriere 3: CA 6; G4; pf 28; THAC0 17; N° ATT. 1 balestra leggera o spada; F 1d6 o 1d8; MV 27 (9) m; TS G4; ML 9; AM C; PX 75.

Balestriere 4: CA 5; G5; pf 31; THAC0 17; N° ATT. 1 balestra leggera o spada; F 1d6 o 1d8; MV 27 (9) m; TS G5; ML 9; AM C; PX 175.

Ognuno di loro possiede 1d20 ma e 2d20 mr.

Capitolo Cinque: Il Ritorno del Re

Balestriere 5: CA 5; G4; pf 22; THAC0 17; N° ATT. 1 balestra leggera o spada; F 1d6 o 1d8; MV 27 (9) m; TS G4; ML 9; AM C; PX 75.

I balestrieri nell'area 99b sono:

Balestriere 1: CA 4; G5; pf 34; THAC0 17; N° ATT. 1 balestra pesante o spada corta; F 2d4 o 1d6; MV 27 (9) m; TS G5; ML 10; AM C; PX 175.

Balestriere 2: CA 5; G5; pf 30; THAC0 17; N° ATT. 1 balestra pesante o spada corta; F 2d4 o 1d6; MV 36 (12) m; TS G5; ML 9; AM C; PX 175.

Balestriere 3: CA 5; G5; pf 31; THAC0 17; N° ATT. 1 balestra pesante o spada corta; F 2d4 o 1d6; MV 36 (12) m; TS G5; ML 9; AM C; PX 175.

Balestriere 4: CA 5; G4; pf 26; THAC0 17; N° ATT. 1 balestra pesante o spada corta; F 2d4 o 1d6; MV 27 (9) m; TS G4; ML 10; AM C; PX 75.

C'è un ultimo balestriere nell'area 99c.

Balestriere: CA 3; G6; pf 50; THAC0 17; N° ATT. 1 balestra pesante o spada corta; F 2d4 o 1d6; MV 36 (12) m; TS G6; ML 10; AM C; PX 275.

Tutti questi guerrieri possiedono 1d20 ma e 2d10 mr. L'individuo dell'area 99c ha una *pozione di guarigione* sotto la sua tunica ed un medaglione a forma di aquila (del Duca) del valore di 30 me.

Tutti gli edifici del priorato sono rasi al suolo e si vede solo ancora il perimetro e i camminamenti. Ogni cosa di valore è stata già saccheggiata da tempo, compresa la tomba di Lanquist. Tuttavia, nell'area 99d (Mappa XIII) c'è un pezzo di pietra che sbucca attraverso un spazio fra l'erba. Un esame ravvicinato di quest'area rivelerà che la pietra è incisa, ormai appena debolmente a causa dell'usura del tempo, con un disegno di un guerriero alato con mazza e scudo. Se vengono tolti la terra ed i detriti, si rivelerà essere un'enorme pietra tombale (3 x 3 m).

Ci vorrà un Frza combinata di almeno 160 per sollevare la lastra tombale. Una puleggia allestita con i cavalli sarà molto d'aiuto se i PG sono in grado di costruirla. Una volta che la lastra sarà sollevata, sotto si vedrà un sarcofago, circa 2,5 al di sotto del livello del terreno. Il coperchio del sarcofago porta un'incisione del guerriero alato. Se viene ripulita, la lastra sarà un singolo oggetto d'oro del valore di 789 mo.

Nella bara ci sono i resti scheletrici di un uomo. Alla mano sinistra c'è un anello; una mazza giace al fianco destro; uno scudo giace sopra la cassa toracica ed un medaglione d'oro è attorno al collo.

L'anello è un *anello sacro* (qualsiasi allineamento). La mazza è una *mazza* +2 e lo scudo è uno *scudo* +1. Il medaglione del guerriero alato attorno al collo vale 31 mo; la catena vale 33 mo.

Questa è la tomba dell'ultimo chierico del dio caotico Darga, venerato qui prima della costruzione del priorato. Il blasone del guerriero alato è il simbolo di Darga,

100. Ritorno al Monastero di Ruthin (vedi Mappa III)

Il gruppo può procedere con sicurezza dal Priorato di Lanquist fino a Ruthin. Vana Cullen non ha più gli uomini sufficienti per impedire all'Erede ed i suoi compagni di giungervi. Non solo, al monastero c'è un distaccamento di soldati del Reale Vendessarian., oltre al Duca Stephen di Rhoona e la sua personale guardia composta di 20 soldati. Dicendola tutta, ci sono anche più di 100 soldati, di 6° livello o più, a portata di mano per mantenere la pace e per eseguire gli ordini di Annacks.

Per mantenere la sua linea da codardo, Vana Cullen e due delle sue guardie, una volta che sanno che tutti i tentativi per fermare i GP sono falliti, cavalcheranno a nord verso la Damigella Danzante: Questa ritirata segna la completa capitolazione del Duca. Lui ed i suoi uomini attenderanno alla locanda finché non ne sapranno di più riguardo le disposizioni del nuovo Re.

I PG e Tenitar verranno condotti da Annacks (nell'area 8) al loro ritorno a Ruthin. Se Tenitar è morto, Annacks domanderà riguardo le procedure per *resurrezione*. Se questa magia necromantica non è stata usata, cercherà di far risorgere l'Erede egli stesso (solo una volta). Se fallisce, il Patriarca consulerà la Sorona. Se Tenitar non può più essere resuscitato, la mistica corona nominerà il Duca Stephen Rhoona come Reggente fino ad un tempo in cui un nuovo Gran Re possa essere trovato.

Se Tenitar è vivo, l'incoronazione verrà nominata il giorno seguente, e ne seguirà il prossimo episodio.

A questo punto i PG possono presentare le loro accuse contro il Duca di Estine. Le prove contro di lui sono soverchianti: Annacks emetterà subito un mandato per l'arresto di Vana Cullen. I soldati vendessariani si occuperanno del compito oppure i GP potrebbero desiderare di prendersi cura di questo dettaglio. Il Duca farà resistenza all'arresto alla Damigella Danzante e lui ed i suoi due uomini combatteranno per fuggire dalla locanda. Le sue guardie del corpo corrispondono alle statistiche dei balestrieri del Priorato di Lanquist

Guardia del corpo di Vana Cullen (2): CA 4; G6; pf 42 ognuno; THAC0 17; N° ATT. 1 balestra leggera o spada; F 1d6 o 1d8; MV 27 (9) m; TS G6; ML 10; AM C; PX 275 ognuno.

Vana Cullen, Duca di Estine: CA 1; DV G11; pf 99; THAC0 11 (Fr); N° ATT. 1 *spada* +2; F 1d8+4 (Fr); MV 36 (12) m; TS G11; ML 12; AM C; PX 1.100.
Fr 16, In 14, Sg 12, Ds 16, Co 17, Ca 16.

Il Duca indossa una corazza di piastre; porta lo scudo e indossa anche un *anello di protezione* +1. Possiede inoltre un *arco lungo* +2 e 19 *frece* +1, i suoi averi sono in una scatola posta sulla sella del cavallo oppure in spalla se è a piedi. Possiede 37 mo, 13 ma e 33 mp nel suo borsello ed indossa al collo un medaglione d'oro a forma di aquila del valore di 43 mo. Altra gioielleria assortita sulla sua persona (anelli, braccialetti, spille, ecc.) vale in totale 137 mo.

Se Vana Cullen viene catturato vivo attenderà il volere dell'appena incoronato Re. Verrà prontamente condannato a morte per il suo tradimento e l'esecuzione sarà debitamente svolta sul ceppo del carnefice a Ruthin il giorno dopo l'incoronazione.

Se il monaco travestito, Devlin, è ancora vivo, anch'esso verrà additato a questo punto. Di conseguenza, verrà arrestato dai soldati del consiglio. Il Re successivamente lo condannerà a 5 anni di prigionia, e all'esilio a vita.

Nota: Se Tenitar è stato ucciso, il Duca Stephen Rhoona si comporterà allo stesso modo (come avrebbe fatto Tenitar) con tutti i traditori.

L'Incoronazione di Tenitar, il Gran Re

La cerimonia dell'incoronazione avrà luogo nel tempio di Ruthin (area 11). Saranno presenti per l'occasione Annacks, un drappello di monaci, signori vari, compreso Stephen Rhoona ed i PG. Il DM noterà che i servitori di Ala, Curlow, sarà anch'egli presente sotto le spoglie di un monaco ruthiniano se la Strega del Mare possiede ancora il corpo del Principe.

Tre artefatti verranno posti sull'altare al centro della sala: la Sorona su un cuscino di velluto porpora, un'ascia dalla lama dorata e una verga (appena luminescente). Quest'ultimo è la *verga del governo*.

Leggi la seguente descrizione della cerimonia durante il suo svolgimento:

Gran giorno è questo e siete tutti qui riuniti nel tempio circolare del Monastero di Ruthin. Il vostro gruppo, signori, signore e numerose guardie si trovano all'esterno di un cerchio di colonne di questo tempio circolare. Annacks, tre monaci e l'Erede si trovano all'interno del cerchio di pilastri, davanti all'altare centrale. I monaci cominciano a cantare con toni bassi e risonanti.

Il patriarca, avvolto in una gloriosa tunica rossa e gialla, si avvicina a prendere due degli oggetti posti sull'altare. Lentamente, reverenzialmente porge l'ascia da battaglia e la verga luminescente nelle mani del Principe, il quale indossa una lunga tunica color porpora dai bordi di ermellino. Il Principe si inginocchia davanti all'uomo anziano e all'altare mentre riceve questi oggetti.

Il canto dei monaci cessa ed il Patriarca prende la Sorona che è posta la centro dell'altare su un cuscino color porpora. Sollevando la magica corona sopra la testa del Principe, proclama:

"Possano tutti coloro qui riuniti essere testimoni che l'uomo il quale è Re di diritto, possa essere Re. Come Capo del Consiglio Reale e Patriarca del Vestland e di questo ordine di Ruthin, io incorono te Gran Re del Vestland e sovrano di tutti i suoi territori. Salute, Tenitar, Re del Vestland!"

E così dicendo, Annacks pone la Sorona sul capo del giovanotto. La Sorona brilla come il sole sulla fronte di Tenitar. Ora tutti acclamano:

"Gli dei salvino Tenitar, Gran Re del Vestland!"

Nota. La forza vitale di Ala verrà istantaneamente scacciata dal corpo del Re appena la Sorona viene posta sul suo capo. In questa circostanza, coloro nel gruppo con un capacità di osservazione affinata, noteranno che la testa di Tenitar si piega all'indietro all'improvviso. Per un momento il Re tremola sulle ginocchia per poi riguadagnare l'equilibrio. Dopo questo, il Re sarà calmo e composto, e per nulla disorientato. Coerente con le sue meravigliose proprietà, la Sorona ha ammortizzato quasi

istantaneamente lo shock della restaurazione della forza vitale. Tenitar uscirà dalla cerimonia con gran padronanza di sé e molta personalità.

Curlow si renderà conto immediatamente di quanto è successo perché l'anello alla sua mano destra comincerà a brillare leggermente. Il tipo sguscerà via dal tempio e dal monastero prima della fine della cerimonia.

Dopo l'incoronazione Tenitar apparirà più dignitoso nel suo portamento e considerevolmente più saggio e più autoritario nel suo parlare. Informerà i PG riguardo il piano di possessione in questo momento. Ma invece che mostrarsi vendicativo, il Re rifletterà semplicemente in modo pensieroso:

"E' stato un piano terribile, ve lo garantisco. Alla fine, tuttavia, suppongo che abbia sottovalutato il potere di questo pezzo luminoso sulla mia testa. Penso di averla fatta scappare. Mi domando se sentiremo ancora parlare di lei?"

Conclusione

Con la sconfitta del Duca di Estine e il recupero della Sorona, l'impresa è da considerarsi conclusa con successo. Se Tenitar è stato incoronato Gran Re, la missione sarà un successo eclatante. Comunque, perfino se il Vestland dovesse essere guidato da un Reggente (il Duca Stephen Rhoona), il complotto di Vana Cullen e del Khan di Ethengar sarà debellato. Voci della sconfitta del Duca e della restaurazione di una forte guida al centro del Vestland provocherà l'annullamento dell'invasione da parte degli ethengariani.

Con la consegna di tutti i traditori sopravvissuti, non resta altro al Re (o al Reggente) e ad Annacks di dispensare le ricompense per il grandioso servizio reso al regno. Saranno disponibili per i personaggi i seguenti titoli e domini:

- Il Ducato di Estine e la Torre Frontemare.
- La Baronia di Gallma e la Torre Piccola
- La Baronia di Krenholme e la Torre
- La Viscontea di Finhagen e il Castello Piccolo
- La Contea di Vander Plett e la Torre
- La Baronia di Darnen e la Torre Piccola
- La Viscontea di Glanfork e la Torre
- La Baronia di Brinforth la Torre Piccola

Gallma, Krenholme, Finhagen, Vander Plett e Darnen sono tutti a ovest di Norrvik, vicino ai confini col Khanato di Ethengar. Glanfork è nella punta meridionale del Vestland e Brinforth è l'area della penisola a nord di Norrvik

Il DM potrebbe desiderare di aiutare i giocatori nel localizzare questi territori. Si dovrebbe consultare i D&D® Manuale delle Regole Expert e i libri Companion.

I PG devono comprendere che debbono fedeltà al Gran Re del Vestland per tutto il tempo in cui possiedono questi territori e titoli. Di conseguenza, i diritti ed i benefici associati a questi feudi sono complementati da un'egual misura di responsabilità e doveri. In altre parole, essere il signore di un feudo comporta molto più che andare a caccia, bere e fare banchetti!

Come regola generale, una torre piccola avrà più o meno la dimensione dell'edificio della Strega del Mare a Narvendul. Una torre si avvicinerà alle dimensioni di Torre Frontemare. Un piccolo castello sarà simile a Gyl Erid senza il maschio.

Nuovi Oggetti Magici

Gli oggetti magici in questo modulo sono presi dalle tre risorse di gioco di D&D®: Base, Expert e Companion. Le descrizioni di tutti gli oggetti magici sono fornite in questi testi.

Artefatti

Oltre a quelli indicati prima, ci sono tre artefatti magici in questa avventura.

Arpa della Restaurazione

Questo strumento di palissandro, decorato con intarsi oro e argento, sembra essere una splendida arpa normale. In realtà, è un oggetto magico che può far recuperare punti-ferita ai personaggi di allineamento Caotico. Qualsiasi avventuriero Caotico che vede e sente la musica l'arpa recupera la vitalità persa (come se beneficiasse di un incantesimo *cura ferite critiche*).

I Neutrali che sentono la musica l'arpa si sentiranno scoraggiati e perderanno 4 punti di morale per un periodo di 1d10+11 round.

I Legali che sentono la musica dell'arpa subiranno una perdita di punti-ferita come se subissero gli effetti di un incantesimo infliggi ferite critiche. Inoltre, diventeranno mentalmente inabili se non superano un tiro-salvezza contro Incantesimi. L'insanità durerà per 1d4 giorni e l'individuo sarà incapace di agire in maniera ragionevole. Un incantesimo *scaccia maledizioni* negherà gli effetti di questa pazzia.

L'arpa funziona solo una volta al giorno. Negli altri momenti le corde non producono alcun suono di sorta. Questo artefatto ha un valore di 10.000 mo per un personaggio Caotico.

Corona Sorona

Questa inestimabile corona di antica gloria è un cerchietto legale del Gran Re del Vestland. A parte l'uso specifico da parte del Re del regno, la corona può funzionare nei seguenti modi per un proprietario temporaneo (solo di allineamento Legale). Se indossata sul capo la Sorona può:

- Conferire l'abilità *ESP* a chi la indossa una volta al giorno.
- Rispondere a domande o offrire un indizio riguardo il benessere dell'Erede del Vestland, una volta al giorno. Molte delle risposte alle probabili domande (poste dal PG) sono offerte sotto forma di poema o di indovinello.

Un cerchietto ovalizzato d'oro, costellata di rubini, la Sorona è dominata al centro della parte frontale da una brillante gemma rossa a forma di stella.

Nota: Le funzioni della Sorona quando indossata dal legittimo Re del Vestland sono oscure e misteriose. La corona rivelerà solo una piccola parte di sé stessa a un comune PG.

Trono della Trasformazione

Questo bizzarro artefatto è un oggetto speciale in possesso di Ala la Strega del Mare di Narvendul. Con l'uso delle parole appropriate, chiunque si sieda sulla seduta verrà trasformato (*metamorfosi*) in un falco pescatore, una giovane ragazza, un uomo anziano, una donna anziana, una forma gassosa oppure un lupo.

La trasformazione è puramente fisica e l'utilizzatore (la vittima) mantiene la sua personalità e i tratti del carattere. Nel caso di animali, comunque, parlare non è possibile.

Ritornando sul trono, l'individuo è in grado di ritornare alla sua forma originale. La sedia funzionerà solo una volta al giorno, eseguendo una sola trasformazione.

Se un personaggio usa il trono senza usare le parole appropriate, verrà trasformato in maniera casuale. Senza le opportune parole, solo un incantesimo *scaccia maledizioni*, seguito da un *desiderio*, riporterà la persona al suo stato naturale. Gli incantesimi di *metamorfosi* non trasformeranno la vittima del trono.

Nota: Solo Ala la Strega del Mare conosce le parole di comando appropriate per questo artefatto. Per quanto riguarda i PG questo oggetto è considerarsi maledetto.



Capodoglio

Classe dell'Armatura:	5
Dadi-Vita:	18
Movimento:	54 m (27) m
Attacchi:	1 o (2)
Ferite:	3d20
N° di mostri:	1 o (10)
Tiro-Salvezza:	G18
Morale:	9
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	400

Come molti mammiferi marini, il capodoglio è raramente una minaccia per i marinai. Se combatte per la sua vita, al creatura attacca con il morso, infliggendo 3d20 punti-ferita. Comunque, in mare aperto è più facile che speroni o emerga al di sotto di un vascello, causando danni strutturali alla barca. Questo attacco involontario normalmente causa gli stesso danni del morso.

Queste grandi creature possono arrivare anche a 24 metri di lunghezza e pesare più di 5 tonnellate. Si incontrano individualmente o in gruppi di 10.

Granchio Gigante

Classe dell'Armatura:	2
Dadi-Vita:	9
Movimento:	48 m (18) m
Attacchi:	2 tenaglie/1 morso
Ferite:	1d8/1d8/1d10
N° di mostri:	1
Tiro-Salvezza:	G9
Morale:	10
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	500

Il granchio gigante assomiglia ad un normale granchio da sabbia eccetto per il fatto che il suo corpo è enorme (diametro di 3 metri). La creatura ha quattro gambe, due tenaglie, e le mandibole distruttive. La sua normale sequenza di combattimento comporta una routine tenaglia, tenaglia e poi morso.

Sebbene feroce, il granchio gigante combatte normalmente solo per proteggere il suo covo, solitamente una caverna marina appena al di sotto del livello del mare. Grazie alla sua velocità, il granchio ottiene un bonus di +1 al tiro per l'iniziativa.

Queste creature appaiono raramente durante il giorno. Sono più propensi ad uscire per cibarsi durante la notte sulle spiagge solitarie durante la bassa marea.

Lochnar

Classe dell'Armatura:	4
Dadi-Vita:	14
Movimento:	36 (12) m
Attacchi:	1 sfondamento
Ferite:	3d6
N° di mostri:	1
Tiro-Salvezza:	G14
Morale:	12
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	1.500

Il lochnar è una creatura d'acqua dolce di incerte origini preistoriche. Lungo oltre 15 metri e pesante fino a 4 tonnellate, questo mastodontico erbivoro è normalmente piuttosto docile, evitando le altre creature, specialmente gli uomini.

L'animale vive in laghi remoti, solitamente in ambienti selvaggi. Comunque, è piuttosto territoriale ed attacca le altre grandi creature del suo lago. Le navi sono i frequenti bersagli del lochnar-la bestia scambia questi oggetti per altre bestie.

Il lochnar attacca speronando con il suo enorme corpo. Il lungo collo, la testa piccola e la lunga coda non sono adatti per infliggere danni. Invece, la bestia abbatte il bersaglio con la sezione frontale dello sterno.

I lochnar sono impauriti dalla luce forte. Gli incantesimi o gli effetti seguenti fanno desistere il gigante dall'attaccare: *luce magica*, *luce persistente*, *muro di fuoco*, *palla di fuoco* e *fulmine magico* (gli ultimi due lanciati contro la creatura).

Maramet, il Re Non Morto

Classe dell'Armatura:	2
Dadi-Vita:	10 (78 pf)
Movimento:	36 (12) m
Attacchi:	1 spada
Ferite:	1d8+2
N° di mostri:	1
Tiro-Salvezza:	G10
Morale:	12
Allineamento:	Neutrale (Caotico)
Valore in PX:	2.000

Simile ad uno zombi, ma con qualche caratteristica di un revenant, questa entità sono i resti non morti dell'ultimo Gran Re del Vestland. In questo scenario il suo corpo è stato animato dal gran sacerdote di Gyl Erid, Axemines, e funge come guardiano della cripta di Eridian al castello dell'isola.

In mischia Maramet attaccherà come un guerriero di 10° livello. La sua spada infligge 1d8+2 punti-ferita, ma le vittime devono superare un tiro-salvezza contro Veleno per non contrarre una letale setticemia a causa della lama arrugginita.

Come entità non morta il re non può essere scacciato da un chierico di livello inferiore al 10°, e anche così, come fosse un revenant. Se scacciato, Maramet ottiene un tiro-salvezza contro Incantesimi. Se lo supera, come un guerriero di 10° livello, sarà immune allo scacciare.

Una volta distrutto, l'entità non risorgerà di nuovo. La distruzione dopo la morte di questo orrore libererà lo spirito

afflitto del Re.

Nota: In questo scenario Maramet richiamerà un certo numero di altre entità non morte (necrospettri e presenze) per assisterlo nel suo ruolo di guardiano della cripta.

Seppia Gigante

Classe dell'Armatura:	5
Dadi-Vita:	12
Movimento:	48 m (18) m
Attacchi:	5
Ferite:	1d8 x5
N° di mostri:	1
Tiro-Salvezza:	G12
Morale:	10
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	1.100

La seppia gigante attacca con 5 dei suoi 10 tentacoli, a meno che non sia incontrata sott'acqua. Nell'attacco di una barca, per esempio, la bestia userà cinque dei suoi tentacoli per agganciarsi al vascello mentre colpirà con gli altri cinque liberi. Se uno dei tentacoli colpisce con un 20 naturale, al vittima deve superare una prova di Frza per non essere trascinato sott'acqua. Una volta immersa, la vittima deve superare un tiro-salvezza contro Veleno per non affogare in 1d4+1 round. Se si supera il tiro-salvezza l'individuo può nuotare allontanandosi dalla bestia.

Ogni tentacolo della seppia gigante ha un decimo dei punti-ferita totali della creatura. Quando la bestia perde metà dei suoi punti-ferita fermerà sempre il suo attacco.

I bersagli preferiti delle seppie giganti sono le navi, solitamente le piccole galee o i piccoli vascelli. Di solito il corpo della creatura è lungo 18 metri e largo 2,4 metri. I tentacoli si estendono fino a 12 metri dalla bocca.



Capitolo Uno

Nota: Non ci sono mostri erranti in questo capitolo. Gli incontri sulla strada sono indicati nelle descrizioni

Capitolo Due

Ogni 40 km di progressione nel territorio, il DM eseguirà un controllo per mostri erranti. Un incontro avverrà con un risultato di 1-2 su 1d6. Se avviene un incontro consulta la tabella seguente:

Tito 1d6	Mostro/Evento
1	Banda di orchetti (1d10+8)
2	Lupi neri (1d4+3)
3	Briganti (3d4+6)
4	Nomadi barbari (10d4) Questi tipi sono belligeranti, ma verranno pacificati se corrotti con 100 mo).
5	Bugbear (1d10+6)
6	Mercanti (1d20)

Capitolo Tre

Per ogni 12 km di progressione-dal confine Vestland/Territori Heldannici verso Torre Frontemare-il DM eseguirà un controllo per i mostri erranti. Un incontro avverrà con un tiro di 1 su 1d4.

Tito 1d4	Mostro/Evento
1	Agricoltori non combattenti (1d4+2)
2	Pattuglia di confine del Vestland (4 soldati)
3	Sciame di insetti
4	Mendicante (Questo tipo è un vecchio camerata di Thurman, il marinaio imprigionato a Torre Frontemare, incontro 73. Se interrogato riguardo il Duca di Estine e Torre Frontemare, questo vecchio dirà agli avventurieri riguardo una caverna marina segreta (61). Non gli piace Vana Cullen.)

Capitolo Quattro

(applicabile solo nel viaggio sull'oceano.)

Ogni 12 ore di navigazione della *Corvorosso*, il DM deve eseguire un controllo sui mostri erranti. Avviene un incontro su un tiro di 1-2 su 1d8. Il DM dovrebbe fare attenzione alle condizioni atmosferiche e la velocità di movimento delle altre navi e dei mostri marini.

Tito 1d10	Mostro/Evento
1	12 delfini saltano attorno alla prua della nave lunga. Nessuna minaccia.
2	Una testuggine dragona viene avvistata a meno di 2 km di distanza dalla nave. Sebbene terrificante, questa creatura non sarà una vera minaccia.
3	Una nave fantasma viene avvistata a meno di 1,6 km di distanza. La nave sarà in vista per pochi minuti e poi scomparire. Tutti i marinai sulla <i>Corvorosso</i> devono superare un tiro-salvezza

contro Incantesimi o restare impauriti per 1d10+10 round.

I marinai sanno che questa è la nave di Thors Ericson, un ben conosciuto skipper del Vestland la cui nave ed equipaggio scomparvero al largo di Ostland 40 anni fa. Nota: I PG saranno immuni alla vista, perché non ne capiscono il significato.

4 Un elementale dell'acqua colpisce la nave in forma di un'onda anomala. Chiunque si trovi a bordo subirà 1d10 punti-ferita e la *Corvorosso* subirà 1d20+19 punti-scafo. Se la vela è issata verrà rovinata. Ci vorranno 2 ore per rimpiazzarla.

5 Una seppia gigante attacca (vedi la sezione nuovi mostri).

6 **Nave lunga pirata e 80 pirati**

Nome: *Paria Nera*

Lunghezza: 22,5 m

Movimento: 27/135 (km/g), 27/45 (m/r)

Equipaggio: 79 + capitano

Punti Scafo: 76

Classe d'Armatura: 8

Capacità: 30.000 mo

Tutti i pirati della *Paria Nera* hanno 2 DV (vedi D&D® Manuale delle Regole Expert, pagina 53).

Il capitano di questa banda è Olev il Nero (CA 2; G5; pf 46; THAC0 15 (Fr o Ds); N° ATT. 1 *spada* +2 o *arco lungo*+1; F 1d8+3 (Fr) o 1d6+1/1d6+1; MV 36 (12) m; TS G5; ML 11; AM C; PX 175. Fr 17, In 15, Sg 12, Ds 17, Co 16, Ca 17) In mischia, Olev si tiene distante finché i suoi uomini tentano di afferrare con i rampini e poi abbordare la nave bersaglio (Olev preferisce scagliare frecce).

Il totale dei tesori sulla *Paria Nera* è 2.356 mo, 7.987 ma e 579 mp, tutto raccolto in uno scrigno a poppa.

Nota: Su un tiro di 1-5 su 1d8 la *Paria Nera* riuscirà ad abbordare la *Corvorosso*. Altrimenti, la *Corvorosso* può seminare la nave attaccante. Il DM potrebbe voler stabilire una routine di combattimento per quando due navi sono unite da rampini.

7 Uno stormo di gabbiani infesta la *Corvorosso* in cerca di cibo. Sebbene fastidiosi, non sono una minaccia.

8 Un grande capodoglio emerge in superficie, colpendo la *Corvorosso* e nel processo provoca 1d20+19 punti-scafo. Chiunque sia a bordo deve superare una prova di Dstrezza per non subire anche 1d6 punti-ferita.

9 Incontro con al Nave Morta

Una grande galea (36 m L/ 20 B/90 cm D) viene avvistata inerme sull'acqua, il sartiame divolto e la vela maestra strappata e lacera. Il vascello sembra aver superato una terribile tempesta. Non c'è anima viva su questo vascello, e ci sono circa 30 cadaveri sul ponte, e altri 20 sottocoperta. Non ci sono tesori a bordo,

sebbene sia evidente che dei pirati l'hanno ripulita.

Nella stiva della nave c'è una lunga scatola con incisa l'etichetta della nave, si legge "Freiburg, H. F." Questa scatola contiene il corpo di un vampiro, che sta viaggiando da Ostland verso i Territori Heldannici. Questa creatura ha già ucciso parte dell'equipaggio e recentemente una banda di pirati ha ucciso i restanti uomini mentre il vampiro dormiva.

Se è notte il vampiro si alza dalla sua bara e attacca la vittima più vicina. Dopo aver ucciso lo sventurato, parlerà con il gruppo della *Corvorosso* chiedendo di essere riportato a Freiburg. Se i PG e l'equipaggio rifiutano, il vampiro ucciderà un'altra vittima e poi cercherà di contrattare ancora. Se questo non funziona, il non morto si tramuta in forma gassosa, cercando di scappare. Se il gruppo brucia la barca il vampiro morirà.

Se i PG e l'equipaggio della *Corvorosso* acconsentono alla richiesta del vampiro accetterà di smettere di assalire il gruppo. Tuttavia, ogni notte si alzerà dalla bara e ucciderà una vittima.

Seppellito nel terriccio della bara c'è un sacchetto con 50 piccoli diamanti per un valore totale di 9.987 mo. La bara stessa è intarsiata di fili d'oro, rinalzate con attenzione tra le lastre di legno (valore totale 311 mo).

- 10 Del sego trapela da un barile e inquina l'acqua potabile della *Corvorosso*. Tutti devono superare un tiro-salvezza contro Veleno per non subire 1d6 punti-ferita e essere presi da nausea per 12 ore. Durante questo periodo chiunque ne sia affetto subisce una penalità di -2 ai tiri per l'iniziativa.

Capitolo Cinque

Tutti gli incontri in questa conclusione sono forniti nella descrizione.

Personaggi Pregenerati

I personaggi descritti qui sono stati presentati nel modulo avventura X11, *La Sga del Signore dell'Ombra*. Questi stessi personaggi hanno ora ottenuto due livelli di esperienza. Se il DM ed i giocatori non sono familiari con questi individui, preparati ad incontrarli adesso. Altrimenti, il DM dovrebbe ignorare questa sezione, perché i giocatori nel gruppo conoscono bene la storia di questi personaggi e le loro epiche imprese contro il Signore dell'Ombra di Denagoth e Essuria.

Nota: Coloro che conoscono la X11 vedranno che i personaggi elencati qui non sono equipaggiati con molti degli oggetti disponibili in quello scenario. Ciò è stato fatto nell'interesse di mantenere l'opportuno equilibrio. In altre parole, ai giocatori in questa avventura viene lasciato il compito di guadagnarsi ciò che alla fine meritano.

ALLONRIK (guerriero di 8° livello)

Fr 16, In 13, Sg 14, Ds 14, Co 15, Ca 11

THAC0 15; CA -1; pf 65; AL L

Equipaggiamento: spada +2, pugnale +1, lancia +1, corazza di piastre +1, scudo +1, anello di protezione +1, pozione di superguarigione, 3.546 mo.



MIRIDOR (elfo di 8° livello)

Fr 14, In 15, Sg 14, Ds 16, Co 14, Ca 16

THAC0 15; CA 0; pf 50; AM L

Equipaggiamento: spada +2, arco lungo +1, 20 frecce +1, corazza di maglia +1, anello di protezione +1, scudo, lancia +1, stivali elfici, 4.576 mo.



KAVIEN (ladro di 9° livello)

Fr 13, In 14, Sg 12, Ds 17, Co 15, Ca 15

THAC0 15; CA 2; pf 40; AM N

Equipaggiamento: spada +1, pugnale +1, pugnale +2, corazza di cuoio +1, anello di protezione +2, anello dell'invisibilità, 4.679 mo.



RENIA (guerriero di 9° livello)

Fr 17, In 12, Sg 13, Ds 12, Co 16, Ca 14

THAC0 15; CA 0; pf 74; AM N

Equipaggiamento: spadone a 2 mani +1, spada +1, lancia +1, accetta +1, corazza di piastre, scudo +1, corda di salita, scarabeo di protezione, 4.297 mo.



Storia: Miridor Feadiel è un elfo di sangue nobile, proveniente dal regno di Alfheim. Arrogante per natura, ha imparato molto riguardo il cooperare con le persone attraverso il corso della sua avventura wendariana nel modulo X11.

Miridor ha fatto una buona scelta nell'accogliere la richiesta originale di Annacks (in Norrvik). In effetti, gli avventurieri hanno intrapreso questo lungo viaggio dal Wendar verso il Vestland su suo suggerimento. Miridor conosce un po' di cose riguardo i recenti problemi di questo reame. E' affascinato dalla Corona Sorona e potrebbe essere il giusto individuo per portarla.

Storia: Questo guerriero umano proviene da un paese sulle montagne a nordest tra il Norwold e Denagoth. Le sue radici sono barbariche, ma Allonrik ha aspirato di diventare un cavaliere e i suoi successi in Denagoth ed Essuria lo hanno aiutato grandemente a raggiungere questo scopo. Si è lasciato alle spalle i suoi modi selvaggi e barbari ora e si sforza con tutto il suo essere di ottenere i titoli offerti da Annacks, il Patriarca di Vestland. Ha sempre desiderato una Baronia.

Allonrik ha imparato ad apprezzare i suoi compagni avventurieri, perfino il mago del gruppo. Ha una speciale affinità con il Sergente Burrows e un celato amore per Mirva.

Storia: Renia ritrovò sé stessa durante la sua ultima impresa per sconfiggere il Signore dell'Ombra. Sebbene sia ancora un tipo solitario, ora trae piacere dalla compagnia dei suoi compagni, specialmente il Sergente Burrows e Miridor (che segretamente la ammira più di quanto lei voglia ammettere, perfino a sé stessa).

Renia ha un desiderio bruciante di elevare il suo status nel mondo, dovuto in gran parte ai suoi anni precedenti vissuti come orfana. Sarebbe molto contenta di ottenere una baronia o perfino un ducato in questa avventura.

Nota Speciale: Renia porta ancora l'anello del Re Pescatore. Solo Kavien, il ladro, sa che questo emblema è della Casa Reale di Thyatis. Il ladro è convinto che Renia sia una Principessa di questo retaggio.

Storia: Kavien ha ottenuto il perdono per i suoi crimini passati grazie all'avventura svolta per conto di Gylharen, Il Re Stregone di Wendar. Questo ladro umano, tuttavia, è malevolo come non mai. Il suo infame medaglione del Re Pescatore è perduto- l'ha barattato per un'altra *pozione di levitazione*.

L'ultimo interesse di Kavien comprende insoliti oggetti magici. Sarà affascinato dagli artefatti di Ala la Strega del Mare. In questo scenario l'intrepido ladro sarà divertito dalle prospettive di diventare barone. Sarà anche intrigato dai rapporti di Freiburg, al città costiera dei ladri nelle Terre Libere di Heldann. Un'escursione in questo luogo sarà certamente d'obbligo dopo questa impresa.

MIRVA (chierica di 8° livello)

Fr 15, In 12, Sg 17, Ds 14, Co 15, Ca 17

THAC0 18; CA 0; pf 47; AM L

Incantesimi: 3 di 1° livello, 3 di 2° livello, 2 di 3° livello, 1 di 4° livello.

Equipaggiamento: mazza +2, corazza di maglia +2, scudo +1, martello da guerra laccato d'oro, pozione di superguarigione, bastone del colpire, 4.319 mo.



DREAGO (nano di 8° livello)

Fr 17, In 12, Sg 14, Ds 11, Co 18, Ca 10

THAC0 15; CA 1; pf 74; AM L

Equipaggiamento: martello da guerra +1, ascia da battaglia +2, balestra, 40 quadrelli, 10 quadrelli +1, corazza di piastre, scudo +1, anello di resistenza al fuoco, lancia corta +1, 3.456 mo.



RANNULF (mago di 9° livello)

Fr 12, In 17, Sg 13, Ds 16, Co 14, Ca 14

THAC0 17; CA 1; pf 29; AM L

Libro Incantesimi:

1° Livello: blocca porta, dardo incantato, individuazione del magico, lettura del magico, luce, protezione dal male, scudo magico, sonno

2° Livello: chiavistello magico, immagini illusorie, individuazione dell'invisibile, invisibilità, scassinare

3° Livello: dissolvi magie, fulmine, palla di fuoco, protezione dai proiettili normali, respirare sott'acqua, velocità, volare

4° Livello: porta dimensionale, metamorfosi di massa, muro di fuoco, occhi del mago, scaccia maledizioni, terreno illusorio

5° Livello: blocca mostri, dissoluzione

Equipaggiamento: pugnale d'argento, pugnale +2, bastone del colpire, anello di protezione +3, stivali elfici, mantello distorcente, pozione di superguarigione, pozione di levitazione, bacchetta dei dardi incantati, 4.576 mo.



SERGEANTE BURROWS (halfling di 8° livello CdA: A)

Fr 14, In 12, Sg 13, Ds 16, Co 17, Ca 14

THAC0 15; CA 0; pf 51; AM L

Equipaggiamento: spada corta +2, +3 contro draghi, pugnale +1, fionda, corazza di piastre, scudo +2, elmo per la lettura delle lingue e del magico, borsa conservante, corno distruttore, 4.123 mo.



Storia: Dreago è ancora un individuo rude e disordinato, sempre in cerca di una zuffa da taverna, innamorato della birra e sospettoso degli elfi e delle foreste. Comunque, di recente è stato piuttosto soddisfatto di sé stesso e piuttosto compiaciuto dei suoi successi per conto di Wendar.

Racconterà spesso la storia di come abbia personalmente abbattuto il capo dei soldati del Signore dell'Ombra e come, alla fine, abbia abbattuto lui stesso il Signore dell'Ombra (Landryn Teriak).

In questa avventura, Dreago sarà deliziato dalla prospettiva di diventare un nobile, sebbene liquiderà l'argomento come un'idiozia quando ne parla con gli altri.

Storia: Mirva ha ottenuto un buon status nel suo ordine ed è fiera dei suoi successi. Considera la sconfitta del Signore dell'Ombra il suo più grande risultato e una stupenda vittoria per la sua religione. Di conseguenza sarà deliziata dall'impresa di recuperare la corona legale ed il re del Vestland.

Qualche tempo fa Mirva era infatuata dell'esperto di magia, Rannulf. Tuttavia, ora ammira il guerriero barbaro, Allonrik, sebbene non gliel'abbia di certo rivelato. Allonrik ne sarebbe contento se solo lo sapesse. Ahimè, la vita è piena di ironie.

Storia: Un ex soldato al servizio dell'esercito di Thyatis, Burrows è diventato un amante delle avventure dei civili. E' contento specialmente per la paga coinvolta. Ci metterà poco a farsi beffe della sua pensione dell'esercito di 50 mo all'anno. Sebbene non agogni un titolo, è estremamente interessato alla prospettiva di diventare un proprietario terriero e della vita da agricoltore gentiluomo.

E' ancora di sostegno a Dreago, il nano, ed in questo è virtualmente l'unico. Il Sergente Burrows è un reale avventuriero di gruppo ed è sempre pronto a pare da paciere.

Storia: Rannulf non è cambiato molto dalla recente impresa, almeno in termini della sua indole. E' ancora riservato e sospettoso, specialmente nei riguardi del chierico. Comunque, ha guadagnato un enorme potere ed è ora il più potente individuo del gruppo.

Rannulf ha sviluppato un certo disprezzo per il ladro, Kavien, e più di qualche volta ha minacciato di trasformare il tipo in un rospo! Al momento è incerto riguardo a Renia. Sospetta che potrebbe essere ti retaggio reale, ma ora non ne è certo. Nonostante ciò, è certo di ammirarla molto.

A Rannulf piace ancora l'elfo e continua a supportare Miridor nelle decisioni.

Statistiche dei Mostri

<u>Nome</u>	<u>CA</u>	<u>DV</u>	<u>pf</u>	<u>N° ATT.</u>	<u>THAC0</u>	<u>F</u>	<u>AM</u>	<u>Abilità Spec.</u>	<u>MV</u>	<u>Manuale</u>
Brigante	6	1	7	1	19	1d6	C	-	36 (12) m	Expert
Bugbear	5	3+1	20	1	16	2d4	C	+1 Tiro per colpire	27 (9) m	Base
Capodoglio	5	18	121	1	6	3d20	N	-	54 (27) m	X13
Cavallo destriero	7	2	14	2	18	1d4/1d4	N	-	72 (24) m	Expert
Cavallo da guerra leggero	7	3	22	2	17	1d6/1d6	N	-	72 (24) m	Expert
Elementale dell'acqua	-2	16	105	1	7	2d8	N	-	18 (6) m	Expert
Granchio gigante	2	9	67	3	10	1d8/1d8/1d10	N	+1 iniziativa	48 (16) m	X13
Lochnar	4	14	100	1	7	3d6	N	-	26 (12) m	X13
Lupo nero	6	4+1	28	1	16	2d4	N	Semi-intelligente	45 (15) m	Base
Maramet, re non morto	2	10	78	1	10	1d8+2 spada	C	Causa veleno	36 (12) m	X13
Mastino infernale	4	6*	44	1	14	1d6 o 6d6	N	Ind. Invisibile	36 (12) m	Expert
Necrospetro	2	6**	26	1	14	1d8	C	2 risucchi di energia	45 (15) m	Expert
Orchetto	6	1	7	1	19	1d6	C	-1 tiro per colpire di giorno	27 (9) m	Base
Orco	5	4+1	30	1	15	3d4	C	+2 alle ferite	27 (9) m	Base
Presenza	3	4**	25	1	16	1d6	C	Risucchio di energia	36 (12) m	Expert
Sciame di insetti	7	4*	30	1 Area	Nessuna	Speciale	N	Nessun tiro per colpire	18 (6) m	Expert
Seppia gigante	5	12	99	5	9	1d8x5	N	Annega le vittime con 20	48 (18) m	X13
Testuggine dragona	-2	30*	200	3	2	1d8/1d8/10d6	C	Soffio	27 (9) m	Companion
Troll	4	6+3*	34	3	13	1d6/1d6/1d10	C	Rigenerazione	36 (9) m	Expert
Uomo lucertola	5	2+1	16	1	17	1d6	N	-	18 (6) m	Base



Avventura Livello Expert/Companion

Corona di Antica Gloria

di Stephen Bourne

Traduzione: Stefano Mattioli

Le cose non vanno per niente bene nel regno del Vestland.

Non solo il re è morto e la sacra Corona Sorona non si trova, ma l'erede del regno manca dalla nascita e nessuno sa dove si trovi. Come se ciò non fosse abbastanza, le forze del Khanato di Ethengar, sempre ai ferri corti con il Vestland, si stanno ammassando ai confini, sperando di trarre vantaggio dall'attuale situazione nel Vestland. Per completare il roseo quadro, allo stesso tempo alcuni traditori minacciano di accelerare la caduta del Gran Regno dall'interno.

Sembra proprio un compito per voi. Dovete trovare l'erede del regno scomparso da tempo e recuperare la Corona Sorona, il mistico oggetto senza il quale un re non può essere incoronato. Sul vostro cammino ci sono traditori e spie interne e invasori dall'esterno del regno del Vestland. Il tempo si sta esaurendo! Siete in grado di salvare il Vestland dal disastro?

Quest'avventura è progettata per essere usata con le Regole di DUNGEONS & DRAGONS® Base, Expert e Companion prodotte dalla TSR, Inc. Devi possedere questo materiale per giocare questa avventura.