

Advanced Dungeons & Dragons

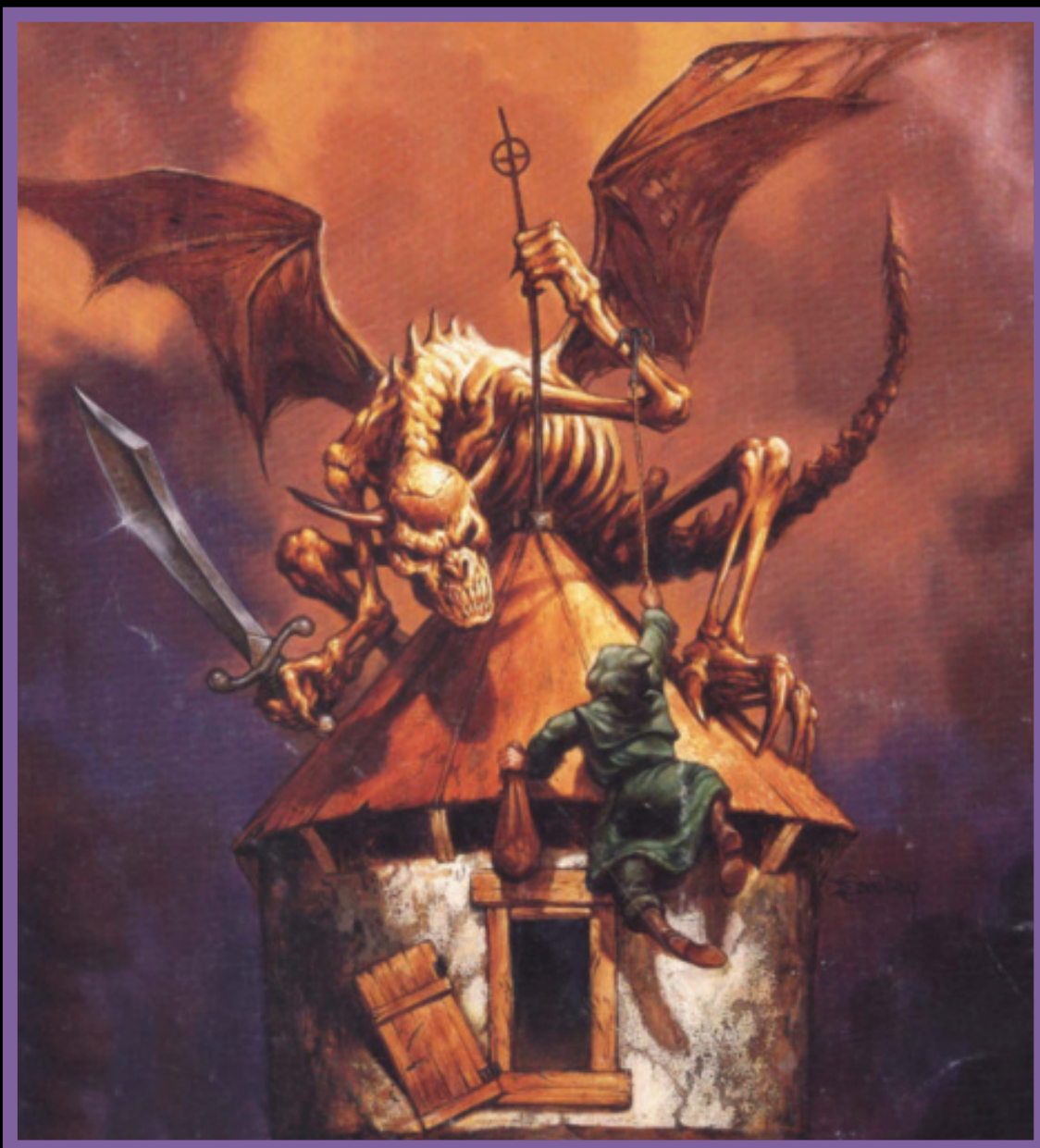
EDIZIONE ITALIANA



La Sfida del Ladro

di Troy Christensen

Traduzione: Stefano Mattioli



La Sfida del Ladro

Crediti	1
Introduzione	2
I. Background dell'Avventura	3
Avviare il Personaggio	4
Informazioni per il DM	4
II. Personalità	5
III. Luoghi d'Interesse	10
Chiusalta	11
Chiusabianca	15
IV. Trama ed Eventi	18
L'Incontro con "l'Amico"	18
Nascondiglio del Bandito Ala di Gabbiano	27

Crediti

Design: Troy Christensen
Editing: C. Terry Phillips
Grafica di Copertina: Jeff Easley
Grafica: Gary Williams
Cartografia: John Knecht
Tipografia: Tracey Zamagne
Traduzione: Stefano Mattioli

Advanced Dungeons & Dragons, AD&D, Mystara ed il logo TSR sono marchi registrati di proprietà di TSR Inc., Wizards of the Coast Inc. e TwentyFiveEdition s.r.l.: il loro uso non vuole in alcun modo costituire una forma di concorrenza sulla loro proprietà intellettuale né tuttavia implicare una approvazione o un permesso da parte di TSR Inc., Wizards of the Coast Inc. e TwentyFiveEdition s.r.l.

Introduzione

La Sfida del Ladro è un'avventura progettata per un DUNGEON MASTER™ (DM™) e un solo giocatore: un ladro. E' perfetta per il ladro che necessita maggiore esperienza o la possibilità di usare i suoi talenti speciali senza avere quei guastafeste di guerrieri e lanciatori di incantesimi a rubargli la scena.

Lo scenario è adatto per un ladro dal 2° al 4° livello ed è ideale per un personaggio di 3°. Con pochi aggiustamenti del DM, *La Sfida del Ladro* può mettere alla prova le abilità di un ladro senza esperienza di 1° livello o di uno esperto di 6° livello. Per questa avventura può essere anche usato un ladro multiclasse, sebbene lo scenario enfatizzi il background ladresco piuttosto di quello da guerriero o da lanciatore di incantesimi.

La Sfida del Ladro è principalmente un mistero, una trama spessa, con accuse e doppio giochi. La trama dipende molto dalle azioni che intraprende il personaggio. Ma le scelte che fa il PG dipenderanno in gran parte dal modo in cui tu, come DM, impersoni ogni personaggio non giocante, e da come presenti ogni indizio. Non essere troppo duro verso il personaggio, in quanto un solo errore può risultare disastroso in uno scenario in solitario.

Il combattimento e l'acquisizione di oggetti magici sono rari in questa avventura. Per compensare la mancanza di punti esperienza, il DM è incoraggiato a elargire esperienza per la riuscita di altre attività. I suggerimenti sono forniti nel corso dell'avventura. Consulta anche la regola opzionale "Ricompense Individuali" nel Capitolo 8 del *Manuale del DUNGEON MASTER™*.

Qui c'è un riassunto delle pagine seguenti. Il Capitolo I, "Background dell'Avventura," descrive l'ambientazione e la storia, e offre al DM degli spunti su come cominciare. Il Capitolo II, "Personalità," descrive i PNG importanti. Il Capitolo III, "Luoghi d'Interesse," descrive l'ambientazione dell'avventura: le città di Chiusalta e Chiusabianca, e le terre circostanti. Il Capitolo IV, "Trama ed Eventi," delinea lo scenario, dettagliando i vari eventi e i complotti misteriosi. Prima di giocare il DM deve leggere interamente l'avventura.

Anni fa, il commercio lungo il fiume Thadysh era una affare difficile e pericoloso. Il nemico non era né mostri né uomini; era la geografia. Il Thadysh serpeggia dai Pinnacoli Grigi a ovest, attraverso i paludosi bassipiani, per poi sfociare nel tiepido mare a Baia Tartaruga. Lungo il percorso era punteggiato da rapide cosparse di rocce, e la terra che fiancheggiavano il fiume furioso giace in un acquitrino stagnante.

In alto, fra i Pinnacoli Grigi, la città di Zadaraq estraeva dalle miniere filoni di argento, oro e ferro. I minerali venivano fusi e forgiati in barre con il marchio del duca del territorio, Lord Zadaraq, un regnante crudele e spietato.

Gli uomini e i nani di Zadaraq conducevano una vita estenuante. Dalle miniere si ricavava poco profitto, a causa del fatto che molto si perdeva nel trasporto verso Baia Tartaruga e quello che ne rimaneva andava nelle casse del duca. La gente di Zadaraq aveva un solo piacere: far festa con i piacevoli raccolti dei bassipiani.

Giù per il Fiume Thadysh abitavano gli elfi e gli uomini di Baia Tartaruga, che coltivano uva, grano e luppolo lungo la costa battuta dai venti. Producono i vini fragranti, l'inebriante birra chiara, e la birra rossa ricercate dai minatori di Zadaraq. I bassipiani, comunque, non posseggono i depositi di minerale dei Pinnacoli Grigi, e la situazione rende ideale il commercio con Zadaraq.

Per molte generazioni il commercio fluiva fervido su e giù per il fiume, ma innumerevoli flottiglie di pesanti chiatte si schiantavano contro le rocce. Le carovane partivano anche via terra, ma il pericoloso acquitrino creava più vedove che ricchi mercanti.

Il regno del malvagio Lord Zadaraq terminò quando il polo si rivoltò, spezzando l'odioso giogo di Zadaraq. Il Duca Garlin-un paladino di una certa reputazione-reclamò allora il territorio. Saggio e nobile guerriero, ascoltava i bisogni del popolo e apprezzò presto il benessere ottenuto da una via commerciale stabile tra i due insediamenti. Commissionò uno studio per aiutare a rimediare la situazione della via commerciale.

Fu deciso di costruire due chiuse lungo il fiume Thadysh. La prima, chiamata Chiusalta, sarebbe stato il porto commerciale per i minerali provenienti dai Pinnacoli Grigi. Avrebbe fatto scendere le chiatte gentilmente verso il basso di 6 metri a livello del

centro del Thadysh, ora reso più dolce dalla seconda chiusa, chiamata Chiusabianca, che giace a tre giorni di marcia dal porto di Baia Tartaruga. Questa chiusa funge primariamente come diga per le rapide selvagge che si estendono tra Chiusalta e Chiusabianca, assicurando un placido fiume di acque calme. A Chiusabianca, il traffico del fiume fu abbassato di altri 3 metri verso le acque calme del basso Thadysh.

La costruzione delle chiuse si dimostrò un dono per le due città, le quali negli anni crebbero ricche e prosperose. Merce proveniente da tutto il mondo fluiva attraverso Baia Tartaruga su, lungo il Thadysh, verso il castello e le torri di Zadaraq. Nuove miniere vennero aperte su enormi depositi di oro, argento e platino, e vennero scoperte anche vene di ferro e mithril che si stendevano per chilometri sottoterra.

Benessere di questo calibro attirarono anche ladri e vagabondi dai più lontani angoli del territorio. Presto venne istituito una gerarchia fra i ladri più potenti. Poi si formò una gilda per regolare e gestire le attività illegali nell'area. Queste gilde di ladri controllavano il gioco d'azzardo, il furto, e le estorsioni lungo il fiume. Stabilirono la loro base operativa nel quieto villaggio di Chiusabianca.

Ogni chiatte che lasciava le chiuse pagava la protezione della gilda, che ne garantiva un sicuro viaggio senza eventi su e giù per il fiume. Dopo generazioni di viaggi pericolosi lungo il corso d'acqua agitato, i mercanti fluviali furono facilmente convinti che una protezione del genere ben valeva pochi sacchetti d'oro. La gilda crebbe ricca al "servizio" dei mercanti, proteggendo le chiatte dai pirati e dai perigli.

Nel corso degli anni, alcune fazioni all'interno della gilda dei ladri si staccarono dal corpo principale per formare una seconda gilda vicina. La seconda gilda posizionò il suo quartier generale nella città settentrionale di Chiusalta. Dai due luoghi, le gilde controllavano tutte le operazioni commerciali del fiume.

Tutti sembravano contenti. Il Duca Garlin diventava ricco con le tasse, la gente era contenta del proprio lusso, i mercanti si godevano i propri profitti, e le gilde avevano una fetta da quasi tutto.

Per anni, questo è stato il modo di vivere delle terre di Garlin-finché la recente comparsa del

Bandito Ala di Gabbiano. Il ladro mascherato, dal suo nascondiglio segreto, ha assalito e saccheggiato ogni chiatta che scendeva o risaliva il fiume durante gli ultimi tre mesi. Nessuno sa chi sia il bandito o da dove provenga. Le accuse fioccano in ogni direzione. Qualcuno pensa che il "bandito" sia una nuova fazione delle gilde dei ladri. Altri vociferano che il Bandito Ala di Gabbiano sia protetto dal duca e che voglia distruggere i ladri. Altri ancora mormorano che le gilde stesse sono in una crisi di potere. Inutile dire, le gilde dei ladri di Chiusalta e Chiusabianca stiano offrendo una ricompensa per smascherare il pirata; a ogni uomo o donna dei loro ranghi che riesca a compiere questo compito verranno concessi grandi favori per la carriera futura.

Avviare il Personaggio

La situazione ideale per lanciarsi in questa avventura è che il PG sia nativo di Chiusabianca-o, se non questo, che il PG abiti in un qualche luogo vicino alle terre di Garlin.

Se il personaggio non proviene da Chiusabianca, il DM può inventare una piccola e improvvisata azione di furto per fare in modo che il PG prenda confidenza con la città e le terre attorno a Garlin. Il PG non avrà accesso alla gilda dei ladri locale, comunque, e non conosce nemmeno l'identità del capo della gilda.

Se non è possibile per il PG iniziare in Chiusabianca, il DM può far partire l'avventura con questo inizio: Il PG avvicina la gilda dei ladri locali mostrando le carte di un trasferimento dalla sua gilda-una gilda che potrebbe essere più grande e più influente. Gli incartamenti sono indirizzati al capo della gilda di Chiusabianca (vedi "Signora Maria Reisyk" nel capitolo "Personalità"). Il trasferimento è stato eseguito su richiesta di un capo gilda (20° livello o più). La gilda più grande potrebbe avere qualcosa in ballo legato a quanto sta accadendo nelle terre di Garlin o potrebbe perfino piazzare il personaggio per un possibile futuro sotterfugio. In qualsiasi caso, il PG non conosce l'identità del capo della gilda di Chiusabianca fino a dopo che abbia avuto inizio lo scenario.

Suggerimenti per il DM

E' imperativo che il DM trasmetta il senso di corruzione e mistero che avvolge gli eventi de *La Sfida del Ladro*. Idealmente, il PG dovrebbe essere mantenuto sul chi vive in ogni momento, attendendosi in ogni momento di venire doppio giocato o colpito alle spalle.

Studia il prossimo capitolo attentamente per apprendere chi è chi e capire le motivazioni del PNG. Non c'è un solo "cattivo," sebbene il Bandito Ala di Gabbiano può essere additato come tale. Ogni PNG di spicco sta complottando per ottenere qualcosa-spesso rischiando tutto nel tentativo. Come DM, devi interpretare ogni PNG usando le motivazioni descritte. Cerca di mantenere il mistero dello scenario; non dare mai troppo. Permetti al giocatore di fare qualsiasi assunzione desideri riguardo la situazione, non importa quanto fuori dalla verità queste assunzioni possano essere.

Molti degli eventi in questa avventura vengono fuori in base alle decisioni del PG. Prepara ogni evento, e poi permetti al PG di muoversi attraverso di esso a suo modo. Non condurre il PG per il naso, ma permettilgli di scoprire gli indizi e di reagire a seconda delle sue motivazioni. Procedere è importante, ma in generale è meglio permettere al PG (e al giocatore) di prendersi il tempo necessario per scoprire le cose.

Questo capitolo descrive i personaggi più importanti di Garlin e le loro motivazioni riguardo l'avventura. La lista dell'equipaggiamento comprende gli oggetti indossati normalmente. Il DM può elaborare o sviluppare i background ulteriormente come gli pare opportuno

Signora Maria Reisyk, "l'Amico" (ladro di 8° livello): Umano; CA 5; MV 12; pf 32; N° Att. 1; Danni a seconda dell'arma; AM CB; THAC0 16.

For 10, Des 16, Cos 11, Int 12, Sag 16, Car 15.

Abilità Speciali: Svuotare Tasche 15%; Scassinare Serrature 25%, Scoprire/Rimuovere Trappole 95%, Muoversi Silenziosamente 30%, Nascondersi nell'Ombra 30%, Sentire Rumori 15%, Scalare Pareti 60%, Lettura Linguaggi 55%.

Capacità Relative alle Armi: pugnale, spada corta, fionda.

Capacità Non Relative alle Armi: nuoto 10, camuffamento 14, valutazione 12, salto 10, leggere i movimenti labiali 10.

Equipaggiamento: *corazza imbottita +1*, pugnale (x3), spada corta (solo fuori dalla gilda), borsa con 25 ma e 2 mo.

Signora Reisyk, o "l'Amico," come è conosciuto fra i ladri di Chiusabianca, è alta 1,8 m con una corporatura duttile e dura. Mentre lavora come ladro, indossa una giacchetta di cuoio imbottito, tinta di rosso, e stivali alti fino al ginocchio. Altrimenti, si veste come la gente del popolo.

Signora Reisyk è il capo della gilda dei ladri di Chiusabianca, ma è anche sia proprietaria sia commessa del negozio principale e del deposito.

Motivazioni: "L'Amico" è una donna coriacea dalla volontà di ferro che ha lavorato a lungo e duramente per raggiungere la sua attuale posizione, e domanda lealtà nella gilda di Chiusabianca. Gli eventi recenti l'hanno irritata, e ha deciso di usare il PG come esca per scoprire il Bandito Ala di Gabbiano. Non le importa nulla della salute del PG, ma sembrerà prendersene cura. In verità sta esponendo il PG alle grinfie del Bandito, sperando di catturare il vagabondo e far finire il mistero della sua scomoda esistenza.

Kyma l'Ascia (ladro di 3° livello): Umano; CA 8; MV 12; pf 18; N° Att. 1; Danni a seconda dell'arma; AM CN; THAC0 19.

For 12, Des 13, Cos 15, Int 8, Sag 11, Car 9.

Abilità Speciali: Svuotare Tasche 45%; Scassinare Serrature 15%, Scoprire/Rimuovere Trappole 10%, Muoversi Silenziosamente 15%, Nascondersi nell'Ombra 15%, Sentire Rumori 20%, Scalare Pareti 60%, Lettura Linguaggi 0%.

Capacità Relative alle Armi: accetta, fionda.

Capacità Non Relative alle Armi: corsa 12, camminare sulla corda 13, cucina 8.

Equipaggiamento: corazza di cuoio, accetta (x2), spada corta, borsa con 5 ma e 2 me.

Kyma l'Ascia è una giovane donna dalla carnagione scura, dai fluenti capelli neri e sopracciglia spesse. Ha una corporatura snella e arriva a 1,65 m di altezza. I suoi movimenti sono fluidi e il suo tocco è agile. Applica entrambe i tratti a un passatempo che la affascina: fare il giocoliere con le accette.

Kyma è il luogotenente capo di Signora Reisyk. In pubblico è solo la cuoca della Taverna Ala di Gabbiano.

Motivazioni: Kyma, come molti ladri, è egoista e assetata di potere, ma è intensamente leale verso "l'Amico." Farà sapere che non le piace nessun altro ladro che cerca di entrare nelle grazie di Signora Reisyk, specialmente il PG. In molti degli eventi, Kyma lavorerà a stretto contatto con il personaggio. Dovrebbe essere evidente che il PG non le piace e non si fida di lui/lei, comunque. Il DM potrebbe trovare interessante e facile far credere che Kyma sia il Bandito. (Non lo è.)

Miri Morbidotocco (ladro di 2° livello): Halfling; CA 7; MV 6; pf 10; N° Att. 1; Danni a seconda dell'arma; AM NM; THAC0 20.

For 8, Des 17, Cos 12, Int 12, Sag 10, Car 16.

Abilità Speciali: Svuotare Tasche 45%; Scassinare Serrature 10%, Scoprire/Rimuovere Trappole 5%, Muoversi Silenziosamente 10%, Nascondersi nell'Ombra 35%, Sentire Rumori 15%, Scalare Pareti 60%, Lettura Linguaggi 0%.

Capacità Relative alle Armi: pugnale, bastone.

Capitolo II: Personalità

Capacità Non Relative alle Armi: camuffamento 15, addestramento animali 9, storia locale 16, gioco 16.

Equipaggiamento: vestito broccato con piccole gemme intessute (valore 6 mo), cintura d'argento, orecchini d'oro, borsa con 14 me e 2 ma.

Miri è un halfling snella e attraente dalle guance rosee e i ricci capelli castani. I suoi occhi scintillano malevoli, ma possono sedurre fino alla fascinazione.

Miri è il luogotenente di Hap Pielontano, padrone della gilda dei ladri di Chiusalta. E' inoltre un'esperta giocatrice d'azzardo, capace di imbrogliare quasi perfettamente se è nella serata giusta.

Motivazioni: Da bambina, Miri era una pastora felice. Dopo che la sua famiglia fu uccisa dalla crudeltà dei proprietari del ranch, fu forzata ad una vita furtiva. Il suo aspetto amabile e dolce è una maschera che nasconde il malvagio contenuto. Non vuole nient'altro nella vita che ferire le altre persone, specialmente gli umani.

Hap Pielontano (ladro di 6° livello):

Halfling; CA 6; MV 6; pf 25; N° Att. 1; Danni a seconda dell'arma; AM NM; THAC0 18.

For 13, Des 15, Cos 17, Int 15, Sag 9, Car 15.

Abilità Speciali: Svuotare Tasche 45%; Scassinare Serrature 15%, Scoprire/Rimuovere Trappole 10%, Muoversi Silenziosamente 80%, Nascondersi nell'Ombra 25%, Sentire Rumori 45%, Scalare Pareti 85%, Lettura Linguaggi 25%.

Capacità Relative alle Armi: pugnale, spada corta, balestra da mano.

Capacità Non Relative alle Armi: lottare alla cieca, strumento musicale 14, valutazione 15, taglio delle gemme 13.

Equipaggiamento: tunica, balestra da mano, spada corta, *balestra da mano +1* (solo fuori dalla gilda), 12 quadrelli, fiasca di vino dolce, borsa con 143 me e 2 mo.

Hap ("Happi" per gli amici) è un halfling rotondo di mezza età. Ha i capelli rossi e le sopracciglia cespugliose che fanno ombra a brillanti occhi verdi. Ha l'aspetto del tipico halfling: ha una personalità notevolmente ciarlieria, ha la battuta pronta, e facile



alla pacca sulla spalla. Questi tratti servono solo per nascondere la sua vera natura.

Hap è il capo della gilda dei ladri di Chiusalta. E' anche il bardo dei bar locale chiamato Grifone Grigio. Nei sotterranei della taverna è situato il nascondiglio e il covo della gilda, che usa il bar come facciata. Qui Hap può suonare la sua arpa e mantenere un occhio sulle cose.

Motivazioni: Hap sembra essere contenta delle sue piccole operazioni, ma in verità il piccolo ladro calcolatore è ben lontano dal soddisfatto. Scaltro e spietato come Signora Reisyk, farà di tutto per portare l'equilibrio dalla sua parte. Nei mesi recenti, ha investito enormi somme per corrompere la corte di Garlin, persuadendo i consiglieri militari a inviare le forze di Garlin a Chiusabianca e prendere il controllo della chiusa (quindi terminare il dominio della gilda dei ladri e mettere "l'Amico" fuori dal gioco).

Sindaco Dag Saborus (chierico di 3° livello):

Umano; CA 5; MV 12; pf 16; N° Att. 1; Danni a seconda dell'arma; AM CN; THAC0 20.
For 12, Des 9, Cos 15, Int 11, Sag 17, Car 10.

Capacità Relative alle Armi: mazza, morning star.

Capacità Non Relative alle Armi: lottare alla cieca, galateo 10, araldica 11, storia locale 10, religione 17, cura 15.

Incantesimi: *benedizione, comando (x2), cura ferite leggere, ammaliare, turbine, bloccapersona.*

Equipaggiamento: corazza di maglia (all'esterno), tuniche (all'interno), *mazza +1*, borraccia, borsa con 12 mr.

Dag Saborus è un ufficiale grasso, pomposo e prepotente della città di Chiusalta. E' un amministratore adeguato, se non un po' troppo zelante. Si dà alle spese folli in un palazzo lussuoso e svolge i suoi doveri in stile opulente. E' stato in grado di mantenere la presa sulla città grazie al suo legame con la gilda dei ladri. Recentemente sta prendendo bustarelle da quasi chiunque con un affare riguardo il Bandito Ala di Gabbiano-mercanti, il duca, tutte e due le gilde dei ladri, e la milizia. In breve, sta diventando enormemente ricco grazie alla situazione.

Motivazioni: Il sindaco sta cercando di non far terminare le bravate del Bandito Ala di Gabbiano. Cercherà di mettere i bastoni fra le ruote a chiunque, compreso il PG, che cercherà di ficcare il naso nei paraggi. La corruzione sarà il modo migliore per il PG di trattare con Dag perché, a meno che non ci sia qualcosa per lui, il sindaco non alzerà un dito per aiutare nessuno.

Capitano Mav Lakorak: Nano; CA 3; MV 6; pf 20; N° Att. 1; Danni a seconda dell'arma; AM LB; THAC0 19.

For 17, Des 11, Cos 16, Int 10, Sag 10, Car 10.

Capacità Relative alle Armi: spada lunga, arco lungo, spada larga, alabarda.

Capacità Non Relative alle Armi: lottare alla cieca, fabbricazione di archi/frecce 10, fabbricazione di armi 7.

Equipaggiamento: corazza di maglia e scudo, *spada lunga +1*, medaglie della battaglia di Durin Din, borraccia, borsa con 34 ma.

Mav Lakorak proviene dal clan di nani delle Montagne Grigie. Prestò servizio come portatore di base contro una grande invasione di orchetti e fu il responsabile dell'adunata per la carica finale. Per i suoi sforzi gli venne conferita la medaglia di Durin Din e reso capitano della guarnigione di Chiusalta. E' un guerriero nobile e coraggioso, con la convinzione del paladino.

Motivazioni: La ferrea imposizione della legge sul territorio è per lui il fattore più motivante. Non crede nei favoreggiamenti e nella corruzione. Solo grazie alla sua natività gli è stato possibile stare fuori dai piani della gilda; Hap ha usato l'influenza di Mav verso i profitti della gilda più di una volta. Mav non crede nemmeno esista un'entità simile alla gilda in questa città.

Mellbourne Stradagrigia (esperto di magia di 1° livello): Umano; CA 10; MV 12; pf 3; N° Att. 1; Danni a seconda dell'arma; AM NB; THAC0 20.

For 7, Des 14, Cos 16, Int 17, Sag 15, Car 11.

Capacità Relative alle Armi: pugnale.

Capacità Non Relative alle Armi: storia antica 16, magia 15, lingue antiche 17, ingegneria 14.

Incantesimi: *identificazione*.

Equipaggiamento: veste, borraccia, attrezzi da scasso, pugnale, libro degli incantesimi.

Mellbourne è un uomo anziano e meticoloso, alto 1,8 m e dal peso snello di 70 kg. E' delicato ma non debole.

Il suo comportamento è quello di un attento pianificatore e approvvigionatore. Oltre al suo "hobby" di essere un mago, è un filantropico benestante, strumento nella costruzione delle chiuse che hanno portato un tale benessere nel territorio. Il suo palazzo rivaleggia perfino con quello del duca.

La passione principale del mercante è l'acquisizione di rare antichità. E' in cerca del falco di porcellana nera. Secondo le voci, la porcellana è solo una copertura, l'interno è di platino con gemme incastonate dalla testa alle zampe.

Motivazioni: Ricco al di là della comprensione di molta gente, Mellbourne spende tutto il suo tempo alla ricerca di antichità. Al momento è ansioso di trovare il falco e pagherà generosamente per informazioni riguardo a dove si trovi il volatile.

Lyke Knoor (ladro di 5° livello): Umano; CA 6; MV 12; pf 32; N° Att. 1; Danni a seconda dell'arma; AM CN; THAC0 18.

For 15, Des 17, Cos 16, Int 16, Sag 14, Car 18.

Abilità Speciali: Svuotare Tasche 15%; Scassinare Serrature 10%, Scoprire/Rimuovere Trappole 5%, Muoversi Silenziosamente 95%, Nascondersi nell'Ombra 35%, Sentire Rumori 90%, Scalare Pareti 60%, Lettura Linguaggi 0%.

Capacità Relative alle Armi: spada larga, balestra da mano, clava.

Capacità Non Relative alle Armi: nuoto 15, marineria 10, valutazione 16, camminare sulla corda 16.

Equipaggiamento: in città-corazza di cuoio, stivali di cuoio, bottiglia di vino mezza vuota, borsa con 6 mr, e un anello con sigillo d'oro; come Bandito-corazza di cuoio borchiato +2, spada larga +1, stivali elfici, pozione di forza, pozione di invisibilità, borsa con 34 mo.

Lyke Knoor svolge due vite. In Chiusalta è lo scemo del villaggio-l'idiota vagabondo che borbotta, facendo l'elemosina per un pezzo di rame o qualcosa da bere da qualsiasi straniero. Lyke è alto 1,65 m e pesa 80 kg. Impersona e veste il suo ruolo molto bene eccetto per l'anello d'oro con sigillo che cerca di nascondere alla vista sotto un paio di guanti di tessuto lacero.

Fuori dalla città è il Bandito Ala di Gabbiano. Indossa pesanti stivali col tacco ed è alto 1,87 m. Con suo fluente mantello appare più pesante di quanto non sia.

Lyke è un individuo molto scaltro, svelto e metodico. I suoi stessi seguaci non conoscono la sua vera identità. Il solo modo per provare che Lyke è il bandito mascherato è di reperire l'anello con sigillo gemello che tiene nascosto nel suo covo (vedi "Il Nascondiglio del Bandito Ala di Gabbiano" nel Capitolo IV). L'anello lo identifica come l'ultimo erede vivente della genealogia di Zadaraq-la precedente famiglia regnante in questa terra-e lo lega al suo "ubriaco" alter-ego nella città di Chiusalta.

Motivazioni: Il Bandito Ala di Gabbiano vuole vendetta. Il grandioso piano ideato diversi mesi fa vede il "bandito" assalire le imbarcazioni lungo il fiume fino al punto in cui il Duca Garlin dovrà chiedere aiuto alle truppe Imperiali. Le gilde dei ladri, in disaccordo, cercheranno di assicurarsi la posizione assassinando il duca. Questa azione viene garantita da corruzioni ben piazzate (vedi le motivazioni di Kon Bardiche) e le azioni del Bandito Ala di Gabbiano. Dopo la rimozione del duca, Lyke Knoor ritornerà come il nuovo Duca Zadaraq.

Mysh "il Rospo" (esperto di magia di 4° livello): Umano; CA 9; MV 12; pf 10; N° Att. 1; Danni a seconda dell'arma; AM CN; THAC0 19.

For 6, Des 10, Cos 15, Int 18, Sag 12, Car 9.

Capacità Relative alle Armi: pugnale, bastone.

Capacità Non Relative alle Armi: storia antica 17, astrologia 18, erboristeria 16, lettura/scrittura 19, magia 19.

Incantesimi: *allarme, mani brucianti, caduta morbida, tasche profonde, oro degli stolti*.

Equipaggiamento: veste e borsa con 15 mo.

Mysh prende il suo soprannome da quella volta in cui il suo maestro lo trasformò temporaneamente in un rospo per aver mangiato un'erba rara che valeva centinaia di mo. Mysh è ora l'erborista e il mago di Chiusalta.

Fuori dalla città è il Bandito Ala di Gabbiano. Indossa pesanti stivali col tacco ed è alto 1,87 m. Con suo fluente mantello appare più pesante di quanto non sia.

Mysh è alto 1,5 m. Ha capelli neri e unti e un paio di occhi profondi. I denti sono storti, e parla con un lieve fischio. Indossa sempre vesti nere o marrone.

Motivazioni: Di recente Mysh sta preparando molte *pozioni di forza e invisibilità*, che sta vendendo a un cliente "sconosciuto." Mysh, comunque, ha già indovinato che il cliente è Lyke Knoor, ma non sa che egli è anche il Bandito Ala di Gabbiano. Mysh sa dove si trova il falco di porcellana cercato da Mellbourne Stradagrigia ma non sa come raggiungerlo. Corrompendolo in modo corretto potrebbe rivelare la locazione del volatile al PG; potrebbe perfino pagare il PG per comprarlo, sperando di essere in grado di farlo avere a Stradagrigia. (Mysh brama di esaminare la biblioteca di Stradagrigia.)

Trevor Falchi (guerriero di 6° livello): Umano; CA 6; MV 12; pf 20; N° Att. 1; Danni a seconda dell'arma; AM NB; THAC0 18.
For 17, Des 15, Cos 16, Int 12, Sag 15, Car 7.

Abilità Speciali: poteri psionici (50 PPP)
Capacità Relative alle Armi: arco lungo, lancia, spada lunga, accetta.

Capacità Non Relative alle Armi: disporre trappole 14, comunicazione animale 12, caccia 14, seguire piste 15.

Equipaggiamento: corazza di cuoio borchiato, elmo, stivali leggeri al ginocchio, borraccia, borsa per il cibo, arco, faretra con 12 *freccie leggere* +1, lancia, accetta x3, trappole, borsa con 12 mr.

Trevor Falchi è un cacciatore reclusivo e rozzo che ha vissuto nelle paludi di Garlin per gran parte della sua vita adulta. E' alto 1,8 m e pesa 90 kg. Ha la barba folta e incolta, capelli selvaggi e aggrovigliati, e l'aspetto di uomo selvaggio. In termini psionici è considerato un "talento naturale" e può usare i poteri di contatto passivo, collegamento mentale e percepire la verità.

Trevor si tiene al di fuori degli affari di gran parte di Garlin e non dichiara apertamente di quanto sia a conoscenza del Bandito Ala di Gabbiano. Si reca

regolarmente a Chiusalta, e occasionalmente a Chiusabianca, per approvvigionarsi e vendere le pelli che ha raccolto. Parla poco e preferisce avere a che fare con i locali perfino di meno, avendo determinato attraverso i suoi poteri psionici che molti di loro cercano di tradirlo o essere disonesti (ecco la sua reclusività).

Motivazioni: Trevor non ha nessuna relazione con le fazioni che coinvolgono la lotta al potere. Ma ha assistito alla costruzione del nascondiglio del Bandito ed è molto preoccupato riguardo gli effetti che ha avuto sul cacciare nella palude.

Trevor vuole semplicemente aver ragione del nascondiglio e dei suoi abitanti. Dirà al PG la locazione del nascondiglio solo se il PG sarà assolutamente sincero riguardo le sue ragioni per trovarsi nella palude. (la psionica di Falchi lo aiuterà a determinare l'onestà del PG.)

Luci Janns (bardo di 3° livello): Umano; CA 7; MV 12; pf 13; N° Att. 1; Danni a seconda dell'arma; AM LN; THAC0 19.

For 10, Des 13, Cos 12, Int 16, Sag 15, Car 18.

Abilità Speciali: Svuotare Tasche 10%; Sentire Rumori 20%, Scalare Pareti 50%, Lettura Linguaggi 35%.

Incantesimi: *luce, dardo incantato*.

Capacità Relative alle Armi: pugnale, mazzafionda.

Capacità Non Relative alle Armi: strumento musicale 12, leggere i movimenti labiali 14, ballo 13.

Equipaggiamento: corazza di cuoio borchiato, lira, stivali di cuoio alti, bastone, cappello a tesa larga, borsa con 12 ma.

Luci Janns è un menestrello itinerante che viaggia su e giù per le chiatte del fiume cantando storie e raccontando le sue fiabe in ballate. E' alta 1,5 m e pesa 50 kg. In molti dei suoi viaggi, il Bandito Ala di Gabbiano ha assalito la chiatta sul quale si trovava.

Motivazioni: Assieme a Trevor Falchi, Luci è il solo PNG di cui il PG si può fidare. Dirà volentieri al PG qualsiasi cosa sappia per un pezzo d'argento o un'allegria giga.

Luci non sa chi sia il Bandito Ala di Gabbiano e nemmeno sa dove si trova esattamente il suo nascondiglio. Ma sa, attraverso il suo viaggiare (e le discrete conversazioni), che le sue incursioni hanno inizio dalla Palude di Garlin e che il Bandito non fa parte di nessuna delle due gilde.

Capitolo III: Luoghi d'Interesse

La trama de *La Sfida del Ladro* si svolge nel circondario della città di Chiusalta, ma diverse altre locazioni potrebbero essere di interesse e sono descritte di seguito. (Vedi la mappa fornita per i numeri delle locazioni.)

Palude di Garlin

L'acquitrino conosciuto come i Bassipiani di Garlin, o la Palude di Garlin, si estende dalla base delle colline dei Pinnacoli Grigi lungo il fiume Thadysh fino alle rive del Grande Mare, con gli Altipiani di Garlin a nord e le Colline Ala di Gabbiano a sud.

Attraversare i bassipiani è un'impresa estremamente pericolosa. Oltre agli acquitrini e il rifluire delle nebbie, questa terra è casa di un numero di mostri strani e orrendi. Si dice che orchetti e goblin vengono dalle montagne per fare delle sortite nella palude per assalire folli mercanti e avventurieri.

Per ogni 4 ore in cui il PG passa a viaggiare nella palude, tira 1d6; un 6 indica un incontro. Per determinare il tipo di incontro tira 1d10:

Tabella 1	
INCONTRI NELLA PALUDE	
1d10 Incontro	1d10 Incontro
1 Catoblebas (1)	6 Gnoll (1d2)
2 Millepiedi (1d4)	7 Coboldi (1d4)
3 Gambero Gigante (1)	8 Uomo-lucertola (1)
4 Rana Gigante (1)	9 Orchetti (1d4)
5 Goblin (1d4)	10 Scheletri (1d4)

Le dicerie abbondano sul fatto che il Bandito Ali di Gabbiano abbia una base segreta da qualche parte nei bassipiani di Garlin. Da questa base segreta, lancia i suoi attacchi contro le carovane di mercanti.

Il Fiume Thadysh

Il fiume dal corso rapido che scorre dai Pinnacoli Grigi attraverso i Bassipiani di Garlin per svuotarsi nel Grande Mare prende il nome da uno spirito locale. Il Thadysh, fino a poco fa, era un fiume indomabile soffocato da massi e ruggenti rapide.

Venti anni fa, gli uomini, i nani e gli elfi dell'area costruirono due chiuse, una vicino alla foce del fiume (ai piedi dei Pinnacoli Grigi) e l'altra proprio al di là del Grande Bianco, un'ansa del fiume rinomata per aver fracassato centinaia di carovane.

Queste due chiuse controllano il fluire del fiume impetuoso, trasformando gran parte delle vorticosi acque in un placido flusso facilmente navigabile dalle grandi chiatte che trasportano i preziosi e altre merci di valore su e giù per il fiume.

Fino a poco fa, il passaggio lungo il fiume è stato tranquillo. Rimanendo al centro del fiume, le chiatte erano al sicuro, perché gli orrori della Palude di Garlin raramente invadono il centro dell'ampio fiume. Ma di recente il Bandito Ala di Gabbiano sta colpendo da una sconosciuta base nella palude, rubando e razziando quasi ogni chiatta che naviga da Chiusalta e da Chiusabianca.

Un PG che viaggia lungo il fiume in una piccola barca ha 1 probabilità su 12 di incontrare il Bandito Ala di Gabbiano. Se il PG è a bordo di una chiatta o un vascello simile, la probabilità sale a 4 su 6.

Colline Ala di Gabbiano

Un'ampia catena di basse colline grigie tondeggianti sono il confine meridionale dei Bassipiani di Garlin. Le colline sono vecchie quanto i Pinnacoli Grigi e quasi ugualmente pericolose. Bande di orchetti e goblin e tribù di giganti abitano le colline che confinano con la palude.

Un PG solitario è un pranzo veloce per le creature e i mostri che abitano nelle scarpate rocciose. Il DM dovrebbe enfatizzare che avventurarsi in queste terre segnerebbe la fine rapida del personaggio.

Nel caso che il PG insista a voler controllare le Colline Ali di Gabbiano, il DM dovrebbe pianificare un incontro con una forza grande abbastanza per intimidire il PG e farlo tornare indietro verso Chiusalta, Chiusabianca, o le paludi di Garlin, dove gran parte dell'avventura ha luogo.

Altipiani

Viaggiando in direzione nord dalle Pianure di Garlin, il PG alla fine uscirà dagli acquitrini e troverà una vasta piana battuta dai venti che si estende fin dove l'occhio è in grado di vedere.

Gli Altipiani sono semplici pianure sul quale c'è poco da dire. Sono circondate a ovest dai Pinnacoli Grigi, a est dal Grande Mare, e a sud dalle Pianure di Garlin. Molto distante, a nord, ci possono essere terre inesplorate, ma si trovano a molti giorni di

viaggio da questa locazione e non vengono qui descritti.

Deserto di Nash

Al di là dei Pinnacoli Grigi giacciono le aride sabbie del Deserto di Nash. Le montagne impediscono alle piogge di bagnare il deserto se no per poche volte all'anno, rendendo il terreno arido come la pietra o trasformandolo in sabbia.

Le temperature nel profondo deserto variano tra i 55° C durante il giorno e al quasi gelo durante la notte. I venti soffiano fino a 70 nodi, creando tempeste di sabbia in grado di strappare i vestiti e la pelle.

Le piccole avventure che attendono qui non sono faccende per i pavidetti e i deboli di cuore. Il DM dovrebbe gentilmente tirare via dal deserto di Nash qualsiasi avventuriero.

Pinnacoli Grigi

La serie di montagne imbiancate dalla neve a ovest delle Pianure di Garlin sono conosciute come i Pinnacoli Grigi. L'unica strada sicura è la Strada del Re, (indicata sulla mappa da una linea tratteggiata). Deviare dalla strada per inoltrarsi nelle ombre dei Pinnacoli Grigi vuol dire andare in contro a morte certa.

Il Passo di Durin Din

A nord di Zadaraq, il passo di Durin Din si apre sulla desolazione del Deserto di Nesh. Durante il corso di centinaia di anni, il passo ha assistito ad innumerevoli battaglie svoltesi fra i suoi confini erbosi. Ossa di orchetti e goblin e gli stendardi stracciati di molte bande e reggimenti sono cosparsi sul terreno. In questa scura vallata non si trova nulla di utile.

Zadaraq

In alto fra le montagne giace la città di Zadaraq. Questa città di forse 2.000 persone è la patria di ricchi minatori di acciaio, mithril e metalli preziosi. Ha preso il nome dall'ultimo duca, la gente ha tenuto il nome come monito del passato. Ora, il Duca Garlin tiene la corte nell'arco dell'anno in questa chiassosa ma grigia città mineraria, ammassando i beni di una dozzina di altri regni. Comunque,

nessuna parte de *La Sfida del Ladro* ha luogo all'interno di Zadaraq.

Baia Tartaruga

Alla foce del Thadysh, il fiume si allarga in un ampio delta. La città di Baia Tartaruga prende il nome dalle migliaia di tartarughe che arrivano fino a qui ogni primavera.

Baia Tartaruga ha circa la stessa dimensione di Zadaraq, ma, sebbene più calda e piacevole, la comunità di agricoltori è piuttosto tediosa e conservatrice. Producono gran quantità di vino, ma non ne fanno gran che uso. Sono anche conosciuti per le loro birre forti e le rosse speziate, ma non c'è nessuna taverna in Baia Tartaruga. I cittadini di questo paese trovano gran divertimento in baracche comunitarie e gare di trapunte.

Nessun ladro sano di mente ci vorrebbe stare per più di un giorno. Nessuna parte del *La Sfida del Ladro* ha luogo all'interno di Baia Tartaruga.

Chiusalta

Chiusalta è una piccola comunità di 80 famiglie, o circa 500 abitanti in totale. Di tutte le città e piccoli villaggi della terra di Garlin Chiusalta è la più selvaggia e la più oscena. Molti dei locali provengono dalla fredda e monotona città di Zadaraq. Il clima più caldo e soleggiato delle terre basse provoca una specie di febbre primaverile che copre la città; le baldorie spesso durano tutta la notte, solo per proseguire il giorno seguente.

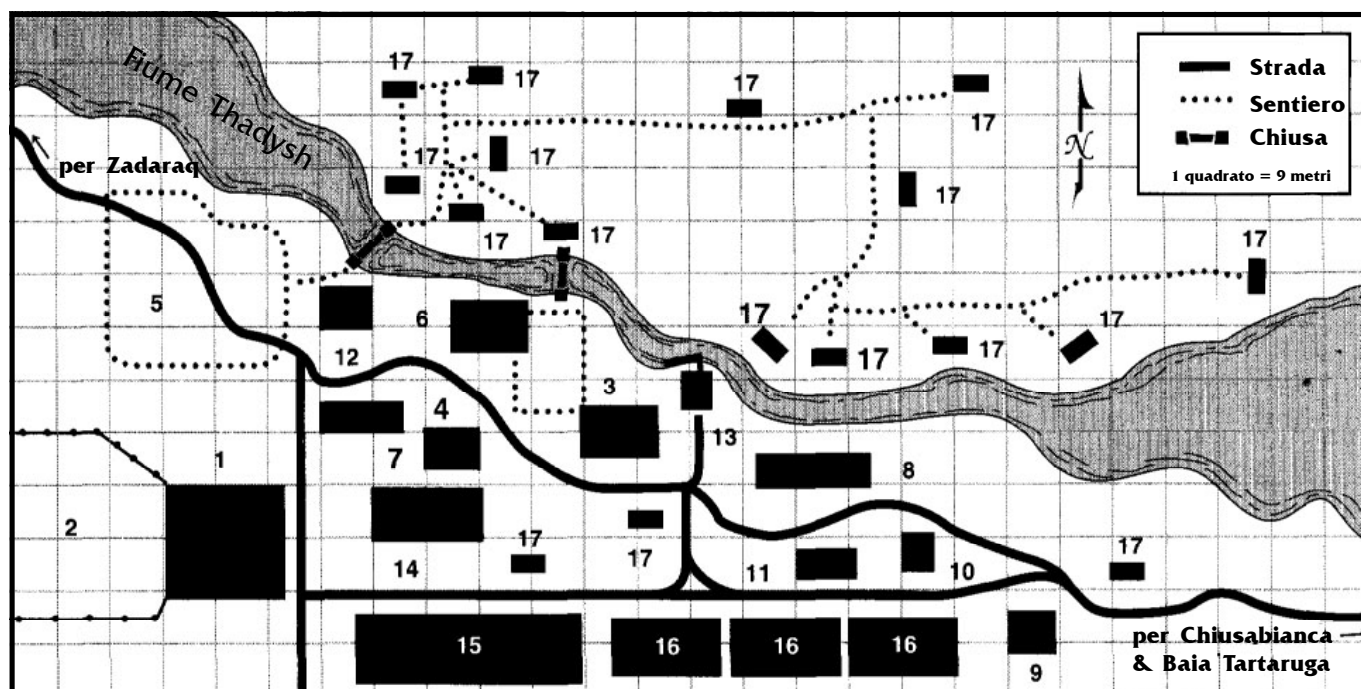
1. Tempio

Il tempio di Chiusalta è una costruzione che cattura l'occhio. Molte delle tasse dei locali vengono date alla chiesa dal sindaco, Dag Saborus, che è anche il sacerdote della zona.

La costruzione ha due piani, costruita con pietra e malta. Due grandi torri di granito si innalzano verso il cielo e hanno in cima striscioni e simboli delle divinità locali. Il sentiero che conduce all'ingresso principale è costituito da lastricato di granito lavorato, con ogni pietra di differente colore (ogni colore è associato a una divinità locale).

A presidiare il tempio c'è Dag Saborus il quale è qui ogni giorno dall'alba all'imbrunire. Nei giorni in cui non si trova qui si può trovare Dag negli uffici amministrativi dall'altra parte della strada. Dag ha

Città di Chiusalta



un appartamento sia nel tempio che nell'ufficio e dorme nell'appartamento dove ha svolto la giornata di lavoro.

Il tempio è inoltre l'abitazione per dieci sacerdoti minori e accoliti. I compiti dei sacerdoti comprendono insegnare ai bambini locali le basi della matematica, i simboli della scrittura, le principali leggi della scienza e i dogmi religiosi. Gli accoliti si occupano dei servizi, dei funerali e la manutenzione del tempio. Un PG troverà sempre quattro sacerdoti in servizio da qualche parte nella sala di granito.

2. Cimitero

Accanto al tempio si trova un ampio e mal tenuto cimitero. Le lapidi hanno date che spaziano fino a cinquant'anni fa, coperte di erba e detriti. I nuovi arrivi sono tenuti allo stesso modo.

Girano voci sul fatto che la notte si nascondano fra le pietre fantasmi e ghouls nella speranza che qualche passante cada in una loro imboscata. Sebbene non sia vero, in questo luogo accadono abbastanza cose strane da far pensare che sia così.

In verità, il cimitero è il covo di un gruppo di saccheggiatori e tagliagole che razziano i morti e uccidono chiunque diventi troppo sospettoso. La

gilda dei ladri si prende una vigorosa parte dei profitti permettendo a questi malviventi di operare qui, e Hap Pidelontano (come bardo) usa il suo cantar storie per perpetuare le orribili storie di cacciatori non morti.

3. Locanda

Una grande baracca di legno giace lungo il fiume Thadysh e funge da locanda per i viaggiatori che vengono e vanno da Chiusalta. La robusta costruzione di un solo piano ha robuste travi di cedro e grigie assicelle di legno per copertura. Ha inoltre un'entrata spaziosa con focolare e caminetto. Nella stanza centrale ci sono tavoli e sedie. Molte delle sedie danno posto a mercanti e minatori, che tracannano birra bionda e birra rossa e parlano di racconti di eroismo dei vecchi tempi (prima che le chiese fossero costruite).

Il proprietario della locanda è un halfling paffuto, Chip Homsford. Il prezzo di una notte e una sana colazione per gli ospiti è di 6 monete d'argento. La cena costa 2 ma. Chip ha due figli, entrambi giovani ragazzi, che si affrettano per la locanda, prendendosi cura dei clienti e della manutenzione della vecchia capanna.

4. Fabbro

Nel centro di Chiusalta si trova una solida costruzione quadrata fatta di travi di pino tagliate in modo grezzo e legate assieme da anelli di ferro arrugginiti e barre di acciaio. A lavorarci dall'alba al tramonto c'è un nano vivace che si chiama Grog Dente di Ferro, che può forgiare qualsiasi cosa da un semplice chiodo alla più buona delle corazze di piastre (dandogli tempo sufficiente, naturalmente). Gran parte dei suoi guadagni vengono dal ferrare i cavalli e dalla fabbricazione di chiodi molto resistenti che servono per la costruzione dei battelli. Ha due apprendisti, uno umano, e l'altro un lontano cugino dalle Colline Ala di Gabbiano. I due giovani lavorano accanto al loro maestro.

Grog vive in un piccolo appartamento sopra la forgia con i due apprendisti.

5. Mercato

Situato sul sentiero ventoso che conduce ai Pinnacoli Grigi, e ultimamente a Zadaraq e il Passo di Durin Din, c'è il mercato dove gli abitanti di Chiusalta vendono i loro beni. Molti dei mercanti vendono i loro prodotti disposti su panni distesi a terra, e pochi hanno carri o carrozze con telone.

I negozi aprono due ore dopo il sorgere del sole e chiudono approssimativamente alle sei del pomeriggio. Se il PG entra nel mercato, tira 1d20 tre volte ogni 20 minuti che rimane nell'area. I risultati determinano i tipi di incontri. Il DM dovrebbe improvvisare gli incontri.

- | | |
|----------------------|--------------------------|
| 1. Guardia Cittadina | 11. Ubriaco |
| 2. Astrologo | 12. Agricoltore |
| 3. Medico | 13. Agricoltore |
| 4. Saggio | 14. Dentista |
| 5. Pescatore | 15. Erborista |
| 6. Cacciatore | 16. Fioraio |
| 7. Falegname | 17. Profumiere |
| 8. Attore | 18. Venditore di cibo |
| 9. Sarto | 19. Venditore di cibo |
| 10. Borseggiatore* | 20. lavoratore del Cuoio |

* 45% di probabilità di borseggiare il PG; 60% la volta successiva che il PG visita Chiusalta, Hap farà restituire gli oggetti-dopo un buon lavoro di persuasione.

6. Macello/Stalla

Posizionata vicino alla locanda e al fabbro, questa baracca, e il recinto che la accompagna, offre un luogo dove i viaggiatori possono lasciare le loro cavalcature. Il costo è di 3 ma al giorno, che comprende il fieno, il grano, e la pulizia. Lo strigliaggio e il bagno costa 2 ma extra.

La costruzione è usata anche per macellare le vacche e le pecore, e la puzza di carne e l'odore di fumo pervade l'area.

I proprietari della baracca sono gli O'leerys una indisciplinata famiglia di umani dai capelli rossi che tendono a passare molto più tempo in prigione per rissa che a svolgere i loro compiti. Il padre sembra essere nato con un mannaia da macellaio in una mano e un forcone nell'altra. Sebbene piuttosto irascibili, sono onesti e gran lavoratori.

7. Taverna (Il Cinghiale Grasso)

Per quelli che entrano o lasciano il concitato mercato, la taverna del Cinghiale Grasso offre un quieto riposo. Dai mattoni, delle travi di pino rossicce formano le pareti che supportano un soffitto di pece. I clienti della taverna tendono ad essere gli agricoltori locali, le loro famiglie e i ricchi e benestanti mercanti del Thadysh.

La taverna offre un'ampia scelta di bevande ad un prezzo che varia da 1 moneta di rame (per la birra annacquata) a 1 moneta d'argento per un vino saporito fatto da un distante clan di elfi dei boschi. La taverna offre inoltre pasti che variano da 10 mr a 1 mo.

Il proprietario, un uomo emaciato dai capelli grigi di nome Brule, è il quieto barista e proprietario. Ha tre attraenti giovani cameriere che servono i clienti.

Brule paga una rigida "tassa di protezione" alla gilda dei ladri locale, ma non sa da dove la gilda opera o chi sia in carica. (Hap, il proprietario del Grifone Grigio, si lamenta spesso con Brule della tassa oltraggiosa che egli stesso paga. Se solo Brule sapesse chi in realtà sia Hap!)

8. Taverna (Il Grifone Grigio)

Il Grifone Grigio è una taverna di due piani fatta di legname grigio invecchiato. Sul tetto della costruzione stanno a guardia due grifoni intagliati nei minimi dettagli. Come uno entra in Chiusalta

da sudest, la taverna può essere avvistata attraverso il fornaio e il barbiere. Il suo portico è sempre pieno di marinai e avventurieri festaioli, che suonano una varietà di strumenti e tambureggiano su boccali di birra.

Dall'interno, il PG può udire il suono di una meravigliosa arpa (probabilità 4 su 6). Guardare nell'ombrosa ma pulita taverna rivela il proprietario e bardo del Grifone Grigio, Hap Piedelontano.

Gli avventori del Grifone Grigio tendono a essere marinai, avventurieri, rozzi minatori, e la coraggiosa folla di Chiusalta. I prezzi delle bevande variano da 1 moneta di rame a 1 moneta d'oro, del quale l'ultima si vocifera che provenga dalla cantina del re stesso.

Eccetto per i ladri, borseggiatori e malviventi, nessuno sa che il Grifone Grigio è anche la sede della gilda dei ladri locale. Il saluto di riconoscimento fra quelli della gilda è il lanciare due monete in aria. Le monete corrispondono al livello di importanza che uno ha nella gilda; cioè, lanciare due monete d'oro conferisce un'alta autorità mentre lanciare due monete di rame significa che il ladro è fra i ranghi più bassi della gilda.

9. Fornaio

Come uno si avvicina a Chiusalta da sudest, il profumo di pane cotto al forno e l'odore di pasticceria che fa venire l'acquolina in bocca riempie l'aria. Il forno è una piccola capanna di cinque o sei stanze con tre ciminiere, una larga vetrina che mette in mostra tutte le delizie. (una pagnotta di fumante pane caldo o una dozzina di pasticcini tentatori costano 6 monete di rame.)

Il proprietario del negozio è un uomo piccolo e calvo, Jaz Colgon, che dirige l'impresa con sua moglie. Tre anni fa il loro figlio partecipò a una spedizione nelle selvagge Colline Ala di Gabbiano e non ritornò più. Recentemente un cacciatore venne alla loro porta e consegnò un pacchetto alla coppia, spiegando che in punto di morte il loro figlio aveva espresso il desiderio di far arrivare a loro questo oggetto. Scartando l'involucro i genitori trovarono un falco di porcellana nera dall'aspetto piuttosto brutto. Hanno piazzato la statuetta nel loro salone, che è un appartamento sopra il forno.

10. Barbiere

Il negozio del barbiere è una costruzione grande circa la metà del forno. Qui il PG può farsi un taglio

di capelli, la barba, o un bagno per 5 monete di rame per ogni servizio. L'operatore, Qwik Thom (un uomo vivace dai capelli grigi), vive in un appartamento dietro il negozio.

Grazie ai servizi del barbiere il PG può avere un ampio resoconto di tutti gli eventi locali comprese alcune delle seguenti dicerie:

- Mysh è un mago di gran lunga più potente di quanto faccia vedere.
- I patroni del Grifone Grigio non sono altro che ladri e tagliagole.
- Il magazzino sta ricevendo un gran numero di consegne durante il periodo notturno.
- Il duca sta inviando due coorti di soldati per operare le chiuse.
- Kon Bardiche uccise due visitatori la scorsa settimana per aver gettato immondizie in giro.
- Mellbourne Stradagrigia sta cercando un uccello antico dal raro piumaggio.

11. Erborista

Proprio giù lungo il sentiero del fornaio e del barbiere, si fa notare un'alta torre di pietra grigia. Stando a 4,5 metri di distanza sulla strada, la torre è oscurata parzialmente da alberi nodosi. Una grossa insegna di legno indica questa come la casa di Mysh (il "Rospo"), l'erborista locale e il mago del paese, che lavora nella torre di pietra, offrendo erbe, cure, pozioni e saggi avvisi. Tutti i prezzi sono negoziabili e dipendono dalla grandezza del borsello del PG.

In un albero lungo il sentiero per la torre dimorano due grossi corvi neri e gracchieranno ad ogni persona che passa. Ferire gli uccelli farà arrabbiare Mysh e richiamare le guardie cittadine.

12. Chiusa/Cabina di Controllo

Dove il fiume Thadysh si restringe a meno di 15 metri, due grandi cancelli formano le chiuse di Chiusalta estendendosi per la larghezza del corso d'acqua. Le grandi porte di metallo e legno si aprono e si chiudono, permettendo alle pesanti chiatte di accedere ai due livelli differenti del fiume.

I grandi meccanismi della chiusa sono azionati da una squadra di otto possenti buoi smossi da fruste sferzanti. Il guardiano della chiusa è un nano eccezionalmente robusto, e un gruppo gnomi dalla parlata sapiente carichi di stracci e latte di olio

tenegono le chiuse al massimo della loro funzionalità.

Un numero di piccole case e appartamenti si trovano vicino alla cabina di controllo per accomodare il guardiano della chiusa e il suo equipaggio.

13. Boatwright

La casa dei boatwright si trova a valle della chiusa bassa, lungo il lato meridionale del Fiume Thadysh. Accanto allo tozza casa di legno si può vedere una lunga banchina protendersi sul fiume. Barche e chiatte di tutte le dimensioni e forme sono attraccate là. La strada che conduce dai boatwright è ben pavimentata e tenuta pulita perché gran parte del carico e scarico viene svolto alla banchina.

I boatwright impongono una tassa di ormeggio di 5 mr. Vende anche un passaggio lungo il fiume a 5 monete d'argento più 1 di rame per ogni 5 chili di carico portato a bordo. Un PG può anche affittare una canoa o zattera per 3 ma alla settimana (con un deposito di 1 mo che viene ritornato quando l'imbarcazione viene restituita).

Ci sono un'infinità di imballi, pacchi e scatole sparsi sulla banchina e lungo la riva vicino alla costruzione dei boatwright.

14. Caserma

La caserma è una solida costruzione di pietra alta due piani. La costruzione può essere difesa facilmente da strette feritoie che fungono anche da finestre. Tutte le porte sono di legno pesante e rinforzato con doppio chiavistello e sbarre.

Il piano superiore funge da quartieri degli ufficiali, comprendendo le stanze di Mav Lakorak e Kon Bardiche. Al secondo piano si trovano anche una prigione di ferro e una cassaforte. Entrambe sono sorrette da un solido pavimento di pietra-evitando che il terreno possa essere scavato per far collassare le due dal di sotto.

Il primo piano è la residenza di una piccola guarnigione di soldati. Nei mesi passati non ospitava più di 10 persone; ma dall'arrivo del bandito Ala di Gabbiano, la caserma ospita venti soldati ben armati e zelanti.

15. Edificio Amministrativo

Sorprendentemente (data la piccola dimensione della città), l'ufficio amministrativo di Chiusalta è un'opulenta costruzione con lucenti pavimenti di granito, tappezzerie panoramiche, e una pesante aria di potere che invade ogni angolo della massiccia loggia di pietra. L'edificio è alto tre piani, il cui piano superiore sono le stanze personali del sindaco, Dag Saborus, che si dice abbia la propria piscina e giardini nella suite.

Dag può essere trovato nell'ufficio amministrativo ogni altro giorno dall'alba al tramonto, vestito di una ricca toga e sandali; durante i suoi giorni "festivi" lo si può trovare nel tempio dall'altra parte della strada.

16. Magazzino

Una serie di tre grandi edifici di legno formano i magazzini di Chiusalta. Questi edifici sono pattugliati dai soldati della caserma e sono sbarrati e chiusi a chiave.

Il contenuto di ogni magazzino varia, ma molti sono usati per immagazzinare il legname, l'orzo e i fiaschi di vino e birra. Si dice che vengano tenuti qui anche armi, carri e i robusti shooner da guerra.

17. Casa Tipica

In tutta la città si trovano piccoli cottage. Sono tipicamente dei monolocali col pavimento di pietra, le pareti di legno e le tegole sul tetto. Molti hanno un giardino e un numero di polli e capre che gironzola attorno.

Chiusabianca

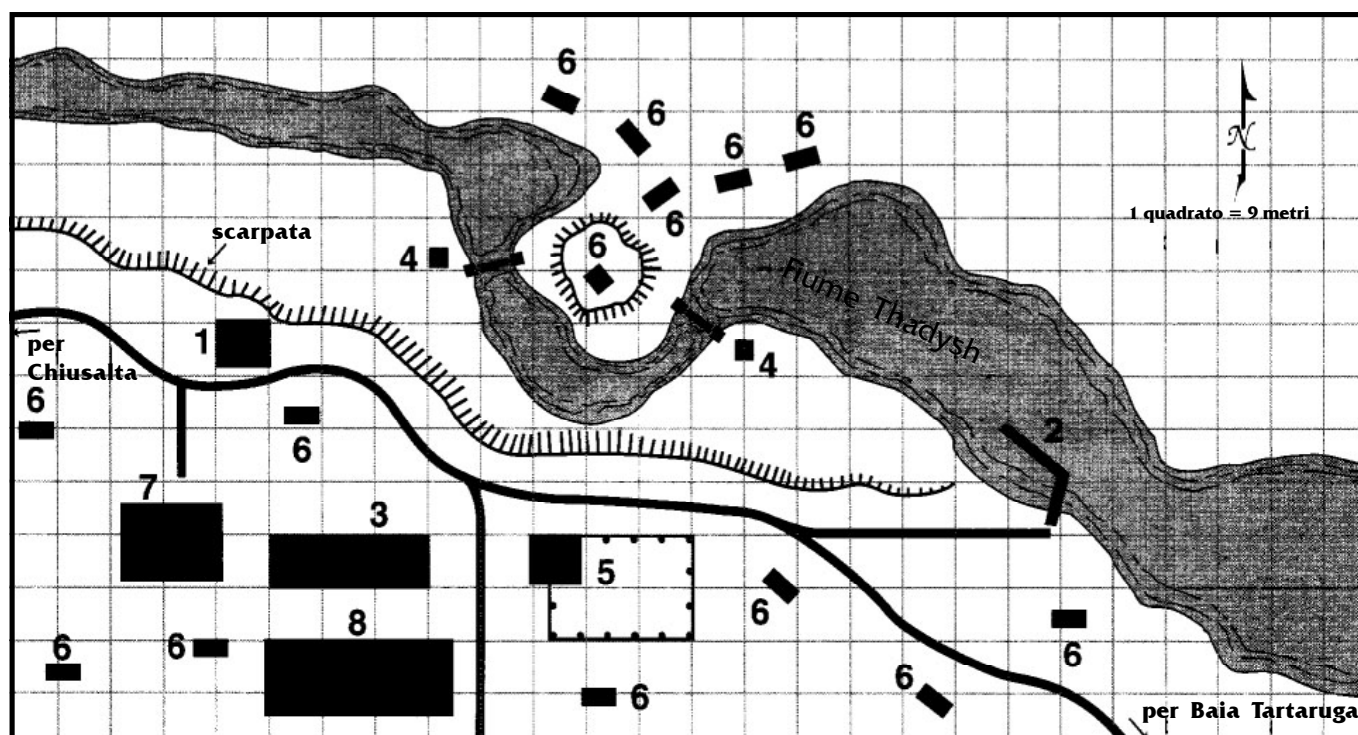
Gran parte dell'avventura del PG ha luogo nei dintorni di Chiusalta. Per alcune brevi missioni, il personaggio potrebbe ritornare a Chiusabianca per indizi e domande. In questo caso, vengono fornite la mappa e le descrizioni degli edifici che seguono.

Chiusabianca è composta da 60 famiglie o 350 persone, molte delle quali originari della quieta e pacifica comunità di Baia Tartaruga. Sebbene più impavidi e audaci, i residenti vivono ancora uno stile di vita banale.

1. Taverna/Locanda Ala di Gabbiano

Una grande baracca di due piani risiede al di sopra del fiume Thadysh e funge da locanda per i

Città di Chiusabianca



viaggiatori. Il robusto edificio è costruito con ciottoli di granito grezzo e travi di quercia e acero. Nella grande sala d'ingresso, diversi tavoli tondi e sedie di cedro sono disposte vicino a un camino aperto, sul quale si può trovare sempre una pentola di stufato.

Il proprietario, Olaf la Cera (chiamato così per i suoi baffi sempre incerati), è un uomo alto che fa pagare 5 ma al giorno per l'alloggio e una cena. La colazione costa 1 ma extra. Le cameriere di Olaf non sono nemmeno lontanamente carine come quelle del Grifone Grigio, ma sono efficienti e gli piace fare in modo che i clienti siano a proprio agio.

2. Attracco

Una lunga banchina si può vedere dalla riva e barche e chiatte di tutte le dimensioni e forme sono attraccate qui. Gran parte del carico e scarico dei carichi viene svolto alla banchina.

Il padrone del porto impone una tassa di attracco di 3 mr. Vende anche un passaggio lungo il fiume a 6 monete d'argento più 2 di rame per ogni 8 chili di carico portato a bordo. Un PG può anche affittare

una canoa o zattera per 2 ma alla settimana con un deposito di 5 mo che viene ritornato quando l'imbarcazione viene restituita.

3. Caserma

La caserma è una solida costruzione di pietra. La costruzione può essere difesa piuttosto bene da strette feritoie che fungono anche da finestre; tutte le porte sono di legno pesante e rinforzato con doppio chiavistello e sbarre.

Al piano principale è stanziato un piccolo contingente di soldati. Vi si trovano anche una prigione di legno e i quartieri degli ufficiali. Nei mesi passati risiedevano qui non più di 3 guardie e un sergente. Comunque, dall'arrivo del Bandito Ala di Gabbiano, le caserme hanno avuto rinforzi fino a includere 10 soldati ben armati e zelanti e un capitano e un maggiore inclinazione a un po' di azione.

4. Chiusa/Cabina di Controllo

Dove il fiume Thadysh si restringe a meno di 12 metri, due grandi cancelli formano le chiuse di Chiusabianca estendendosi da una riva all'altra.

I grandi meccanismi della chiusa sono azionati da un docile e sempliciotto gigante di montagna di nome Cecil. Per una mancia in monete di rame (e di tutto il cibo e il vino che può ingoiare), il gigante aprirà o chiuderà i cancelli, come indicato dal guardiano della chiusa, uno gnomo di nome Gwarkin.

Una squadra di fiacchi e piuttosto eterogenei gnomi ingegneri mantengono i cancelli controllati e in buono stato.

5. Stalla

Una baracca e un recinto offrono un luogo per lasciare le montature dei viaggiatori. Il costo è di 5 ma al giorno, che comprende fieno, grano e mantenimento. Strigliaggio e bagni sono un extra di 2 ma.

6. Casa Tipica

In tutta la città si trovano piccoli cottage. Sono tipicamente dei monolocali col pavimento di pietra, le pareti di legno e le tegole sul tetto. Molti hanno un giardino e un numero di polli e capre che gironzola attorno.

7. Tempio

Un semplice tempio offre alle persone di Chiusabianca i servizi funerari. È un edificio di legno non pretenzioso con un solo frate a svolgere tutti i servizi ecclesiastici.

8. Mercato & Trading Post

Questo grande edificio serve da mercato per i cittadini di Chiusabianca e anche da luogo di scambio e magazzino per il commercio fluviale. La Signora Maria Reisyk ne è la proprietaria e lo dirige, che controlla tutto il traffico dello stabilimento con pignoleria (perché è anche il capo della gilda dei ladri di Chiusabianca).

“Signora Maria,” come è conosciuta dai paesani, dirige affari onesti. I suoi prezzi sono generalmente ragionevoli (eccetto per le armi e gli oggetti magici, che possono essere presi a caro prezzo) e li mantiene tali; questa è la copertura perfetta per le sue attività clandestine.

Svolge gran parte degli affari della gilda da sotto la zona magazzino della costruzione, che è protetta dalle sue guardie. È molto preoccupata, comunque, del fatto che le guardie nuove arrivate possano

svolgere le loro indagini nei suoi stabilimenti se non viene fatto qualcosa per fermare le attività del Bandito Ala di Gabbiano.

Nascondiglio del Bandito

Il nascondiglio del bandito è nascosto lungo uno dei piccoli affluenti che bagnano i bassipiani nel Thadysh. Il luogo esatto è lasciato al DM; il luogo non è stato segnato sulla mappa dell'area affinché il giocatore possa guardare la mappa. Il DM può posizionare il nascondiglio ovunque, seguendo queste indicazioni: deve essere lungo uno degli affluenti; deve trovarsi a circa 7 o 8 chilometri dal fiume; deve essere tra Chiusalta e Chiusabianca e deve essere più vicino a Chiusalta che a Chiusabianca.

Capitolo IV: Trama ed Eventi

In questa sezione vengono forniti al DM una serie di incontri e sotto incontri che possono essere usati per svelare il mistero del Bandito Ala di Gabbiano. Come spiegato in precedenza, il DM dovrebbe permettere al PG di scoprire e rivelare ogni incontro con i suoi modi e tempi. Alcuni incontri, come il primo qui di seguito, sono obbligatori e possono sembrare in qualche modo guidati. Comunque, questi incontri forzati possono aumentare la suspense dell'avventura mantenendo il PG un po' in disequilibrio attraverso lo scenario. Non serve che siano usati tutti gli incontri o sotto incontri, sebbene ognuno fornisce un particolare indizio o un gruppo di azioni che possono aiutare a svelare l'identità del Bandito Ala di Gabbiano. I punti trama sono elencati in ordine cronologico, sebbene il DM dovrebbe familiarizzare con ognuno nel caso le azioni e le decisioni del PG alterino il corso lineare delle cose.

Inizialmente, il PG non dovrebbe sapere nulla di più riguardo l'avventura che una breve descrizione delle terre di Garlin e gli eventi più recenti. Il PG

non sa nemmeno che Signora Reisyk è il capo della gilda di Chiusabianca, perfino se lui/lei appartiene alla gilda stessa.

Si consiglia al DM di tenere aperte tutte le possibilità e di non tagliare fuori nessun incontro a meno che il corso degli eventi non lo renda più giocabile (esempio, viene ucciso l'antagonista principale).

Incontro con "L'Amico"

Non importa come il PG entra nello scenario-come un ambizioso sottoposto della gilda di Chiusabianca o come un agente inviato nella piccola città da una confraternita esterna-la prima azione del PG sarà incontrare Signora Reisyk, "L'Amico."

Ha avuto istruzioni dal suo superiore di entrare nella Taverna Ala di Gabbiano e di sedere a un tavolo qualsiasi, e di lanciare in aria lentamente due monete di rame (in accordo con la sua classe). Il PG deve attendere lì finché il suo contatto non si avvicina, lanciando in aria due monete di argento.



Il PG inizierà la frase di riconoscimento con “Due per due è uno scambio equo?” La risposta corretta è, “Non quando si tratta di denaro.” Il DM può permettere una serie di incontri con persone che rispondono in modo errato alla frase di riconoscimento, aggiungendo suspense all’incontro reale.

L’agente che si incontra col PG è Kyma l’Ascia. Se il PG è stato in città a lungo, la riconoscerà come la cuoca della taverna.

Kyma condurrà il PG giù attraverso un labirinto di tunnel per finire in una piccola stanza appena illuminata. Dopo una breve attesa, entrerà Signora Reisyk-il corpo celato da un mantello, il viso nascosto nell’ombra del cappuccio. Quando parla, la sua voce è un raschiante sussurro. Il PG non sarà in grado di determinare il sesso o l’identità del capo della gilda.

Cominciare

Signora Reisyk dirà al PG di aver sentito parlare molto bene della sua reputazione e pensa che il PG abbia la possibilità di fare veramente qualcosa per la sua carriera. Dirà di aver scelto specificatamente il personaggio per una missione speciale-svelare il mistero del Bandito Ala di Gabbiano. Al PG verrà elargita una generosa ricompensa in caso di successo. Deve scoprire chi sia il Bandito e ovviamente portare una prova di ciò. Signora Reisyk dirà al PG di credere che il bandito sia qualcuno della gilda di Chiusalta.

Naturalmente, a Signora Reisyk non interessa gran che del PG stesso e sta cercando di invogliare il giovane ladro, sperando che il Bandito riveli la sua mano cercando di eliminare il PG.

Signora Reisyk confida al PG che ultimamente la gilda dei ladri è stata costretta a pagare enormi somme nel tentativo di trattenere il duca da inviare una legione di soldati a Chiusabianca. Per fare in modo che il capitale non sia stato investito per nulla e per provare di essere “meritevole di fiducia,” il PG deve intraprendere una semplice missione.

Signora Reisyk mette nelle mani del PG una borsa diplomatica, istruendolo di “indagare” la magione di Mellbourne Stradagrigia, un ricco mercante di Chiusalta, usando la lettera di presentazione inclusa nella borsa per ottenere accesso alla magione. Dopo un’attenta ispezione, il PG deve tornare indietro e

rubare quante più possibili piccole bagatelle è in grado di trasportare, deve stare lontano da oggetti grandi o unici che sono difficili da piazzare. Kyma accompagnerà i PG all’andata e al ritorno. Signora Reisyk gli darà anche 20 mo per le spese.

Con le informazioni e la borsa il personaggio comincia l’avventura.

Sulla Strada per Chiusalta

Kyma concederà al PG quanto tempo necessario per prepararsi. Gli permetterà anche di esplorare sia Chiusabianca che Chiusalta a suo piacimento. Ma se il PG inizia qualcosa di diverso dagli ordini di Signora Reisyk, Kyma li farà ricordare al personaggio con termini rudi.

Sulla strada per Chiusalta, Kyma spiegherà la sua posizione all’interno della gilda come luogotenente e renderà chiaro il fatto che a lei non piace che il PG stia attirando tutta l’attenzione.

Incontri sul Fiume

L’unica via “sicura” per Chiusalta è a bordo di una chiatta o di una grande zattera. Tutte e due le imbarcazioni hanno una probabilità di 4 su 6 di essere fermate dal Bandito Ala di Gabbiano. Se l’incontro avviene, il DM dovrebbe far sapere al PG che Kyma non si vede da nessuna parte quando ciò avviene-stranamente scomparsa, e poi ricomparsa dopo la fuga del bandito. Anche se questo sembra possa implicare Kyma, in realtà ella si sta solamente nascondendo nella stiva della chiatta.

Il Bandito Ala di Gabbiano assalta le chiatte con più di 20 uomini, rendendo ogni resistenza inutile. Se il personaggio inizia il combattimento, verrà soverchiato in fretta, reso incosciente e gettato nella stiva, svegliandosi ore dopo la dipartita del bandito.

Le Canzoni del Fiume

Durante il viaggio lungo o contro il corso del fiume il PG ha 3 probabilità su 8 di incontrare Luci Janns, la barda vagabonda. E’ un individuo amichevole, conosce molte storie e canzoni per rallegrare qualsiasi cuore. Se il PG ascolta la sua musica o le sue storie e paga una moneta d’oro per gratitudine, lascerà al personaggio una qualsiasi delle seguenti informazioni:

- La storia delle terre di Garlin, e come vennero costruite le chiuse.
- La storia di un Paladino locale e la sua battaglia contro un drago, la sua ricompensa (vedi l'incontro "Il Falco di Porcellana Nero") e il suo decesso.
- La storia del Duca Zadaraq, regnante senza pietà di giorni passati e di come obbligava i suoi sottoposti all'obbedienza, solo per essere schiacciato dalla rivolta condotta da un cavaliere, Sir Garlin.
- La storia degli elfi di Baia Tartaruga e di come spremono i frutti della terra creando vini leggeri e bevande.
- La storia di uomini e nani delle miniere dei Pinnacoli Grigi, e delle ricchezze estratte dalla pietra grigia.

Esplorare la Palude

Uno dei compiti più pericolosi che viene posto di fronte al PG è l'esplorazione dei Bassipiani di Garlin. La palude è la dimora di mostri e creature molto pericolose per un giovane ladro con pochi punti ferita o poca forza per combatterli. Kyma potrebbe accompagnare o meno il PG nella palude, pensando che sia una perdita di tempo quando cose più importanti stanno pressando. Può cercare di dissuadere il PG con una falsa storia "uomini selvaggi nella palude, che uccidono gli intrusi a vista."

Ma la palude deve anche essere esplorata per scoprire il nascondiglio del Bandito Ala di Gabbiano. Sta al DM decidere quanto tempo deve essere speso a gironzolare negli acquitrini, ma presto o tardi il personaggio incontrerà Trevor Falchi.

Questo cordiale anche se recluso taglialegna aiuterà il PG a sopravvivere nella palude, ma sarà evidente che Falchi è neutrale riguardo a quanto accade nelle terre di Garlin. Rivelerà perfino la locazione del nascondiglio del Bandito Ala di Gabbiano se il ladro soddisfa due condizioni. Primo, il PG deve essere da solo; secondo, deve dire a Trevor l'assoluta verità riguardo la sua missione nelle paludi. Il talento psionico naturale di Trevor, percepire la verità, lo aiuterà a capire se il PG sta mentendo.

Il DM dovrebbe sentirsi libero di svolgere questo "interrogatorio" sia intenso che leggero, come

preferisce, e il PG *non deve* sapere che Trevor ha poteri psionici. Se il PG racconta l'intera verità, Falchi lo condurrà al nascondiglio. Se viene raccontata solo mezza verità o una bugia, gioca il potere psionico di Falchi attenendosi strettamente alle regole del *Manuale del Perfetto Psionico*. Falchi ha sufficienti PPP per scoprire le bugie del PG per 4 volte. Se Falchi discerne che il PG sta mentendo, il taglialegna condurrà il PG ad un "giro dell'oca" finché o il personaggio dice la verità o esce egli stesso dalla palude. Se il percepire la verità di Falchi fallisce, non sarà in grado di dire se il PG stia mentendo o no, e il taglialegna assumerà che il PG stia dicendo la verità e lo condurrà comunque al nascondiglio del Bandito.

Esplorare la Magione di Stradagrigia

A questo punto, Kyma rifiuterà di accompagnare il PG nella magione, temendo di giocarsi la copertura se per caso Stradagrigia l'avesse vista alla taverna di Chiusabianca. Aspetterà il ritorno del PG in un luogo prestabilito a Chiusalta.

All'arrivo alla magione, al PG sarà permesso l'accesso al cancello principale solo mostrando alle guardie la borsa diplomatica. Se viene mostrata la lettera, le guardie condurranno il PG all'interno della magione, nello studio dove Mellbourne sta riverso su libri di consultazione di vari manufatti antichi.

Mellbourne leggerà le carte, che presentano il PG come un cortigiano interessato in antichità, e le riconsegnerà al personaggio. Mell farà commenti sulle sue antichità, e se chiesto di più al riguardo, farà letteralmente il giro della casa mostrando i suoi pezzi. Dopo la "visita guidata," Stradagrigia condurrà il PG al cancello principale e gli augurerà una buona giornata.

Il DM può concedere un bonus di 100 PE per ogni oggetto che il giocatore può ricordare con chiarezza, dando almeno l'esatta composizione, il peso, l'aspetto generale e il valore. (Il DM dovrebbe incoraggiare il PG a prenderne nota.) Kyma si adirerà se il PG non è in grado di ricordare gran parte degli oggetti. Chiederà poi al PG di poter fornire qualche idea su come rapinare il maniero. Assicurati di dare al PG buone idee, come anche di interpretare Kyma come un vero ladro professionista.

Descrizione della Magione di Stradagrigia

Il maniero è un edificio di mattoni a due piani. Le stanze sono descritte nei dettagli. Kyma lavorerà accanto al PG, aiutandolo al meglio che può.

Il Muro

Circonda la casa un muro di mattoni alto 3,6 metri che è in qualche modo difficile da scalare (-10%). Quattro guardie pattugliano l'interno del muro a intervalli regolari, in modo tale che qualsiasi luogo resta sguarnito per non più di 10 minuti. Il cancello di ferro lavorato è chiuso a chiave durante la notte (-5% per aprirlo).

I Giardini

All'interno del muro e all'esterno della casa ci sono i giardini della Magione di Stradagrigia. Oltre ai fiori meravigliosi e gli alberi rari, ci sono un numero di rari fagiani e lepri. Oltre ai conigli e agli uccelli, diversi cani da guardia vagano in cerca di preda per i giardini. Attaccheranno qualsiasi estraneo, ma sono stati addestrati a coesistere con la fauna del giardino. Possono essere resi silenziosi con un osso o una bistecca, oppure possono essere uccisi. Inutile dire che le guardie accorreranno nel caso i cani facciano troppo rumore. Diverse statue a grandezza naturale adornano i giardini.

Dormitorio/Quartieri della Servitù

Questo edificio costruito con assi di legno funge sia da dormitorio che da quartieri per la servitù (nella metà a sinistra) e come stalle e garage per la carrozza (la metà di destra). In questo edificio non c'è nulla di valore. Otto guardie di pattuglia dormono mentre altre quattro guardie fanno la ronda. Ci sono circa 10 servitori che alloggiano qui; tutti sono fedeli al loro padrone.

1. Ingresso

Questa grande stanza è indicativa della fastosità della magione. Le pareti di granito levigato sono divise da tende di seta pregiata e quattro tappezzerie dai colori sfarzosi e il design elaborato. Ogni tappezzeria pesa 15 kg e costa 100 mo. Sul soffitto è sempre acceso uno scintillante candelieri, sebbene la notte siano accese solo un terzo delle candele. Nell'angolo più lontano c'è un podio per l'orchestra sul quale

sono disposti qualche strumento dall'aspetto squisito. Ogni strumento pesa approssimativamente 4 kg e costa 50 mo; ci sono 7 strumenti. Un busto di granito bianco di Lord Zadaraq e Lord Garlin sono posti negli altri due angoli, rivolti verso il centro della stanza. Ogni testa ha come occhi un paio di luminosi zaffiri. Ogni busto pesa 30 kg e vale 500 mo; ogni occhio ha un valore di 250 mo e hanno un peso trascurabile.

2. Studio

La ricchezza di questa stanza è evidente dai pannelli di mogano laccato che rivestono le pareti e dal tappeto. Montati alle pareti ci sono trofei di gioco e di mostri di ogni tipo. Molti sono piccole creature grandi come una mano, mentre altri mostri sono alti 3 metri e assomigliano a orsi polari. Variano in peso dal quasi nulla all'impossibile da muovere con valori che variano da 25 mo a 1.800 mo. Al centro della stanza c'è una scrivania e una sedia in legno elfico che vantano circa 500 anni (225 kg e un valore di 2.000 mo). Sulla scrivania ci sono oggetti d'arte, cinque d'oro, cinque di platino e cinque di mithril, tutti di peso leggero ma ognuno del valore di 100 mo. Sparsi per la stanza ci sono dieci porta candele; ognuno del peso di 1 kg e del valore di 35 mo.

3. Biblioteca

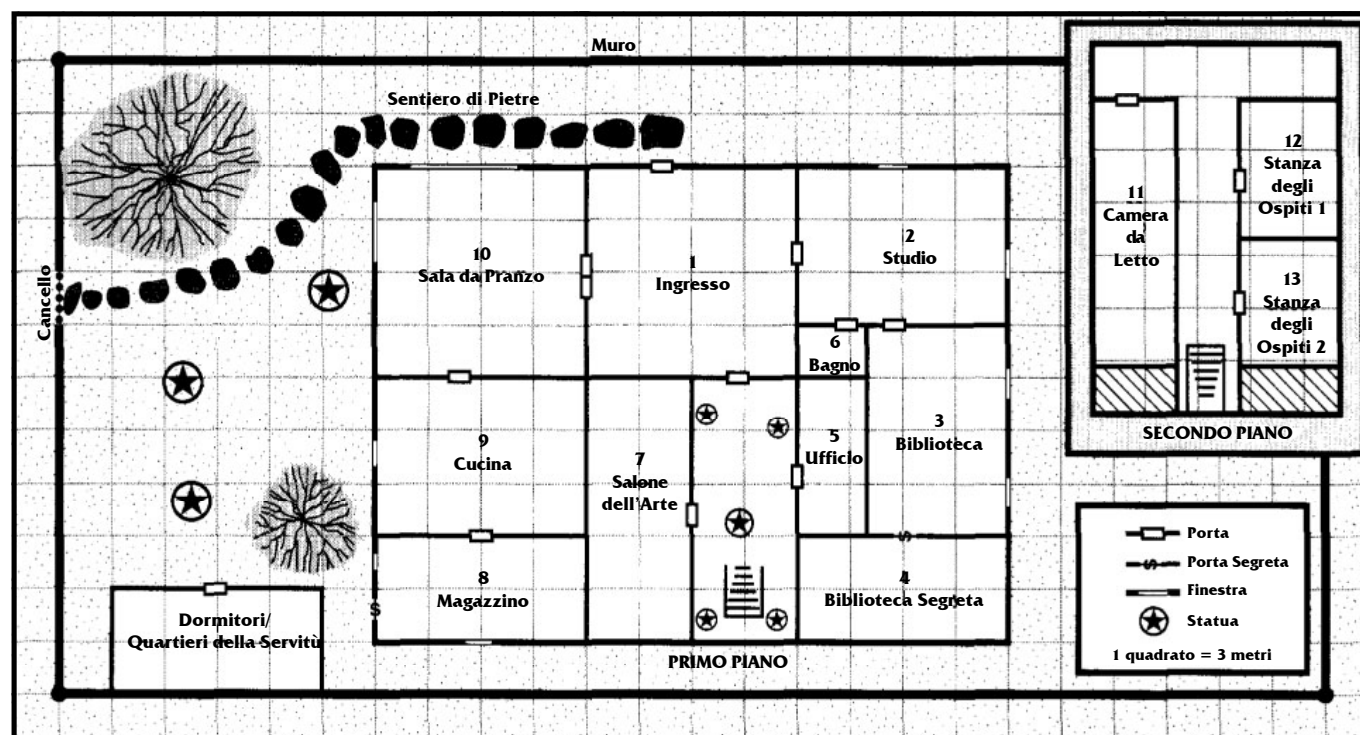
La stanza quieta e stoica è spoglia eccetto per le librerie lungo le pareti e un semplice tavolo di legno e una sedia al centro della stanza. Diversi porta candele sono posti in giro per la stanza (di poco peso e di valore nullo). Centinaia di volumi di libri di storia riempiono gli scaffali e costituiscono il reale valore della stanza. Ogni libro pesa 2 kg buoni e vale 2d20 mo.

Nei fine settimana, si può trovare Mellbourne all'interno di questa biblioteca durante il giorno.

4. Biblioteca Segreta

Conosciuta solo da Mellbourne Stradagrigia, questa stanza è nascosta alla vista e vi si può accedere solo attraverso un complicato meccanismo (è necessario un tiro per Scoprire/Rimuovere Trappole). La stanza è molto più spartana del resto della casa, con solo uno scaffale, quindici libri, un semplice tavolo e una sedia, e un candelieri in osso di drago (1 kg di peso e 300 mo di valore). Ogni libro pesa 3 kg e ha un

Magione di Stradagrigia



valore di 1d10 mo-tutti i libri sono di natura magica. Ognuno elenca un numero di incantesimi e di oggetti magici. C'è anche una cassaforte chiusa sotto una placca mobile nel pavimento. Un tiro per Scassinare Serrature andato a buon fine apre la serratura, rivelando due *pozioni di super guarigione*, due *amuleti di protezione dell'anima*, una pergamena con cinque incantesimi per esperti di magia, una *bacchetta dell'individuazione di metalli e minerali* (42 cariche rimaste).

5. Ufficio

All'interno dell'ufficio, Stradagrigia tiene tutti i suoi registri degli affari e i suoi conti. Le porte che conducono a questa stanza sono sempre chiuse (+5% per aprirle). La stanza è modesta a confronto al resto della casa. Il pavimento è rivestito di piastrelle di giada. (Un centinaio di piastrelle equivalgono a mezzo kg, con ogni piastrella del valore di una moneta d'argento; ci sono 8.640 piastrelle nella stanza.) L'armadietto e la scrivania sono ordinari, come lo sono i porta candele. Il cassetto della scrivania è chiuso a chiave (-5% per

aprirlo). Un rapido sguardo alle carte sulla scrivania rivela quanto segue:

- Una ricevuta di pagamento per 100 spade, corazze di cuoio imbottito e scudi.
- Carte riguardanti viaggi di stranieri da Garlin verso una terra distante (a scelta del DM), per una persona e il suo servitore.
- Una nota a Kon Bardiche riguardante un incontro (a due giorni dal momento in cui il PG trova la nota) ai magazzini di Chiusalta.
- Una nota descrivente una bustarella presa da Dag Saborus, sindaco e sacerdote di Chiusalta.

Ci sono 5 probabilità su 6 che Mellbourne sia qui durante le ore del giorno lavorando ai suoi investimenti.

6. Bagno

Questa stanza è una elegante toiletta interna, con pavimento e pareti di piastrelle a mosaico. Su un mobiletto vicino alla vasca si trovano una serie di profumi. I profumi valgono ognuno 10 ma. C'è 1 probabilità su 20 che Mellbourne si trovi qui.

7. Stanza dell'Arte/Museo

Questa stanza ha un'insegna sulla porta con scritto in lettere d'oro: PRIVATO, DIVIETO D'ACCESSO. Il Museo d'Arte è sempre chiuso a chiave -8% per aprirlo). La porta ha anche una semplice trappola (+20% all'individuazione) con un dardo velenoso che infligge 1d0 punti-ferita (un tiro-salvezza con un bonus di +1 fa dimezzare i danni). All'interno della stanza ci sono le rare antichità di Stradagrigia. Una nota speciale va al tavolo spoglio di basalto nero con una targa con scritto "Falco Nero di Thaltysse." Stradagrigia ha posto qui i seguenti tesori: una lira d'argento con in cima la testa in oro di una capra con al barba in lapislazzuli (3 kg e 950 mo); una carrozza giocattolo con tavolati di madreperla, montante e ruote d'argento, tre pony turchese e una miniatura di un guerriero fatto in avorio e giada (1,5 kg; valore circa 650 mo); due pergamene scritte in rune elfiche su pelle di umber hulk profetizzanti le prossime tre centinaia d'anni di eventi socio economici rilevanti (peso di mezzo kg; valore questionabile); un elmo di acciaio con inserti in granato, con copri guance in argento e una magica visiera che conferisce un bonus di +1 sui tiri per colpire con le armi da lancio.

C'è 1 probabilità su 4 che Mellbourne si trovi in questa stanza durante il primo pomeriggio.

8. Magazzino

Questa stanza è usata come magazzino. Il PG troverà barilotti e barili pieni di cibo. Si trovano qui anche scope, scope di stracci, materiali per le pulizie, e vecchi vestiti. C'è una porta segreta a sulla parete ovest che conduce all'esterno.

9. Cucina

Accanto al magazzino c'è una cucina ben fornita con tegami, padelle e utensili. Stradagrigia ha un cuoco personale che prepara le cene e sforna deliziosa pasticceria e biscotti. Il cuoco è nella cucina dalle 6 di mattina alle 11 di sera.

10. Sala da Pranzo

La grande sala da pranzo è completa di un lussuoso tavolo di acero lungo 12 metri con tutto quello che serve per dieci persone. I piatti sono di fine porcellana, dipinti con disegni complicati (ognuno vale 10 ma). Ogni posto consiste in coltelli, forchette

e cucchiari di argento puro disposti su tovaglioli di seta (il tutto per un peso di 1,5 kg e un valore di 245 mo). Le pareti hanno ampie finestre con la vista sulle statue del giardino.

11. Camera da Letto del Padrone

La camera da letto padronale nella magione di Stradagrigia è adatta a un re. La porta, fatta di legno rinforzato con sbarre di mithril, vale più di quanto una famiglia di Chiusalta può guadagnare in un anno. All'interno dell'ampia camera, gli angoli sono adornati da grandi sedie antiche imbottite con cuscini di seta in piume d'oca. Al centro c'è un letto ovale, coperto con trapunte fantasia di seta e raso broccato con disegni di draghi e unicorni. Di fronte al letto uno specchio d'argento alto 2,5 metri, levigato alla perfezione, è posto in piedi in una cornice d'oro e peltro. Molti bauli (tutti chiusi) sono pieni di una varietà di profumi e utensili personali molto costosi (pettini, specchietti, spazzolini, taglia unghie, ecc.) All'interno di un piccolo baule sotto il letto c'è una scatola chiusa a chiave che contiene tutte le chiavi delle porte di questo palazzo. La chiave di questa scatola si trova appesa ad una catena d'oro al collo di Mellbourne.

Mellbourne va a letto dalle 10 di sera fino alle 7 di mattina e dorme piuttosto profondamente.

12. Stanza degli Ospiti 1

La stanza principale degli ospiti di Mellbourne è dello stesso stile della propria (vedi sopra) ma non ha gli specchi e nemmeno i bauli chiusi. Invece ha una statuetta di un busto di minotauro con gli occhi di rubino. La statua pesa 25 kg e ha un valore di 300 mo; gli occhi valgono 500 mo insieme.

Ci sono 2 probabilità su 6 per ogni notte che qualcuno sia ospite in questa stanza.

13. Stanza degli Ospiti 2

Appena meno decorata della stanza degli ospiti principale, questa stanza è simile alla prima ma senza arredamento frivolo.

C'è 1 probabilità su 12 per ogni notte che qualcuno sia ospite in questa stanza.

Andarsene

Se il PG esplora e osserva la casa, i ladri dovrebbero avere un'idea precisa su dove si trovino i tesori e il bottino all'interno della magione.

La difficoltà principale sarà riuscire a muoversi furtivamente in giro per la casa senza essere uditi. Kyma si arrabbierà col personaggio se cercherà di essere troppo avido o se cerca di prendere qualcosa di troppo raro o troppo pesante.

Dopo che se ne saranno andati, Kyma dirà al PG che dovrebbero tornare dal capo della gilda, ma lascerà al personaggio quanto tempo gli serve, ragionevolmente, per girare per la città.

Confronto con Kyma

Dopo un po', il PG farà innervosire Kyma al punto in cui si confronterà col PG. Il pensiero che il PG possa svelare l'identità del Bandito Ala di Gabbiano e quindi ottenere importanza e potere all'interno della gilda renderà Kyma irritata nei confronti del PG.

Kyma alla fine sfiderà il ladro in un confronto per determinare chi sia il ladro migliore. Se il PG vince, Kyma si inginocchierà e diventerà un subordinato del PG; altrimenti, continuerà a farsi beffe del PG fino al momento in cui il PG darà prova di essere migliore di lei. Il confronto richiederà ai due di andare alla magione Stradagrigia e tornare con successo con un oggetto di valore. Kyma ritornerà con una delle gemme preziose prese da uno dei busti della magione (a scelta del DM). Se il PG ritorna con un oggetto di valore più grande o qualcosa che sia più difficile da rubare, Kyma, malvolentieri, si renderà conto che egli/essa è un ladro migliore, sebbene continui a non piacerle.

Un Incontro con Miri Morbidotocco

Se il PG si aggira per Chiusalta abbastanza a lungo, arriverà in qualche momento al Grifone Grigio. All'interno della taverna, il PG noterà che sebbene gli avventori siano feccia e rudi marinai, il bar è pulito e l'aria è fresca. Kyma non entrerà nel Grifone Grigio, sapendo che è la gilda di Chiusalta e che la sua presenza potrebbe destare sospetti. Non dirà nulla al PG di tutto questo, dirà solo che qui non berrà.

Hap Piedelontano starà suonando e cantando, guardando la folla. Darà un'occhiata particolare al PG, notando il suo abbigliamento e le sue maniere.

Se il giovane ladro resta più di un'ora, Miri Morbidotocco si avvicinerà, lanciando in aria due monete d'argento. Se il PG risponde lanciando in aria due monete, o risponde in qualsiasi altro modo inusuale, se ne andrà immediatamente, riportando più tardi ad Hap che il PG è un ladro.

Se non viene detto o fatto nulla, Miri sfiderà il PG ad un gioco di probabilità; è molto brava in tutti questi tipi di gioco. Se il giocatore acconsente, il DM può giocare uno qualsiasi dei giochi descritti nella capacità non relativa alle armi "Gioco" descritta nel capitolo 5 del *Manuale del Giocatore*. Usa il punteggio di Miri nella capacità non relativa alle armi contro quello del PG (se ce l'ha). Altrimenti (se è a rischio la spigliatezza del gioco o se il personaggio non ha la capacità non relativa alle armi), fai le puntate su 1d6. Miri vince con un 1, 2 o 3. Se il PG è umano, Miri barerà e vincerà con un tiro da 1 a 5. Il DM può scegliere un numero appropriato di tiri o mani "vincenti."

Se per qualsiasi ragione il PG inseguirà l'halfling, condurrà il PG verso i magazzini, ma poi la perderà.

La Gilda dei Ladri di Chiusalta

Attraverso un qualsiasi numero di modalità, il PG alla fine tornerà al Grifone Grigio.

Dopo alcuni minuti, Miri arriverà e si siederà vicino al PG, lanciando in aria due monete d'argento. Con un sorriso smagliante sul viso domanderà al PG come mai si stia aggirando furtivamente per la città come un ladro. Sarà simpatica, ma astuta. Se è stata incontrata in precedenza sarà stuzzicante e irriverente.

Se il PG risponde in modo vago, Miri chiederà se lavora per "l'Amico," in cerca di un qualche tipo di risposta. Se il PG non offre ancora segni di incriminazione, Miri mostrerà una moneta di platino e gli chiederà di tornare a mezzanotte per qualcosa di più. Se ne andrà via poi danzando in cerca di un altro "bersaglio."

Se il PG lascia intendere che sta lavorando per la gilda dei ladri, Miri farà segno ad Hap di avvicinarsi e di presentarsi. Hap parlerà degli eventi locali, poi dirà al PG di avere un lavoro per uno scassinatore scaltro. Hap non dirà nulla del fatto di appartenere alla gilda.

Se viene organizzato un incontro (più tardi, forse la notte stessa), Hap incontrerà il PG da solo e gli

racconterà i fatti nudi e crudi. Indicherà che ci sono state attività disturbanti attorno al magazzino. Se il PG userà le sue abilità per scoprire cosa sta succedendo, Hap gli pagherà 100 mo.

Hap non può usare nessuno dei suoi ladri perché sa che c'è un infiltrato nella sua gilda. E', in effetti, Miri, che si sta vendendo a Kon Bardiche, credendo che Kon abbia un futuro in Chiusalta una volta che il Bandito Ala di Gabbiano avrà preso possesso della gilda (ovvio che Hap non avrà un tale futuro). Kon, per sua parte, sta gettando fumo negli occhi di Signora Reisyk in Chiusabianca, facendole credere che il Bandito Ala di Gabbiano sia fra i ladri di Chiusalta.

Il Magazzino

Il PG può venire a conoscenza dei personaggi che si aggirano attorno al magazzino da varie fonti di informazione: la magione di Stradagrigia, il barbiere, o Mysh il Rospo.

Durante gli ultimi mesi, Kon Bardiche, luogotenente della milizia cittadina, sta accettando mazzette da un numero di individui. Due dei suoi maggiori contribuenti sono Mellbourne Stradagrigia e il Bandito Ala di Gabbiano. Il denaro è stato usato per comprare armi e armature sia per i sicari del Bandito sia per rifornire gli uomini di Kon nel loro piano per far crollare la gilda dei ladri.

Durante il giorno, il magazzino è semplicemente un magazzino, ma di notte carri e carrozze s'infiltrano in città dispensando armi e armature che vengono nascoste in un nascondiglio sotto il magazzino. Un ufficio al centro dell'edificio è dove Kon, Miri e un numero di sicari Ala di Gabbiano si ritrovano per complottare la caduta della gilda dei ladri-e, a disconoscenza di alcuni, il colpo di stato del Duca di Garlin.

Un abile ladro che si nasconde nell'ombra sarà in grado di origliare Kon che parla in modo esaltato di come schiaccerà la gilda facendola lamentare sotto i suoi stivali. I sicari avranno leggermente un po' più tatto, dicendo poco, ma enfatizzando la crudeltà con cui si deve svolgere.

Ci sono sei guardie di pattuglia nell'area attorno al magazzino.

Guardia, ladro di 2° livello (2): CA 7; MV 12; pf 8; THAC0 19; N° di Att. 1; Danni 1d6; AM CM.

Le ombre del magazzino sono profonde e offrono un bonus di +20% al Nascondersi nell'Ombra. Con un appropriato equipaggiamento, compreso un paio di soffici scarpe di cuoio, al PG può anche essere dato un Bonus di +20% sul Muoversi Silenziosamente.

Non c'è nulla nell'ufficio che possa incriminare Kon o Miri, e nemmeno i loro benefattori, ma sapere cosa sta succedendo nel magazzino è un'informazione di valore per molti.

Affari Ufficiali

Il PG può arrivare alla conclusione che le autorità di Chiusalta possano usare le informazioni che è riuscito a ottenere. Questo dovrebbe condurre il PG a Dag Saborus, sindaco e sacerdote di Chiusalta.

E' qui che il PG vedrà come la corruzione abbia avvolto la città. Non c'è nulla che possa fornire al PG un veloce o economico appuntamento con il sindaco. Se il PG desidera veramente un'udienza con il sindaco Dag, dovrà passare attraverso quattro amministratori, ognuno necessita di una mazzetta da 10 a 100 mo (1d10 x10). Ogni amministratore farà bloccare la richiesta, aggiornerà l'appuntamento e lo schedulerà 1d6 volte, ogni appuntamento sarà spostato di 1d3 di giorni.

Se o quando il PG finirà per incontrare il pomposo ufficiale, gli verrà data una pacca sulla testa e consigliato di non interferire. Se il PG ha evidenti prove per incriminare Dag, probabilmente derivante dall'ufficio di Stradagrigia, Dag cercherà di corrompere il PG per cancellare o dimenticare tali prove.

Risultati dell'Incontro nel Magazzino

Se il PG riporta quanto scoperto ai magazzini ad Hap Pidelontano, l'halfling renderà noto chi sia in realtà, chiedendo al PG di unirsi alle schiere di Hap svolgendo altre investigazioni.

Il PG è sconosciuto in Chiusalta e non verrà sospettato di poter essere un uomo di Hap. Dirà al PG che gestirà la situazione con Miri a modo suo. Hap offrirà al PG 100 mo a settimana per i suoi servizi.

Il DM dovrebbe incoraggiare gli sforzi del PG nel lavorare per più di un “boss;” dopo tutto, tutti prendono quanto possono, perché non dovrebbe farlo anche il PG?

Se il PG riporta quanto scoperto nel magazzino a Signora Reisyk, ella si congratulerà di cuore e darà al PG una ricompensa di 500 mo. Non c'è bisogno di dire che Kyma non sarà felice di questa svolta degli eventi e raddoppierà i suoi sforzi per ostacolare l'investigazione del PG.

Saggio Avviso

Molte persone nella città di Chiusalta ammetteranno malvolentieri che Mysh è una buona fonte di informazioni, sebbene “il Rospo” chieda sempre un contributo cospicuo.

Se il PG va dal mago per un indizio, Mysh fornirà i seguenti criptici versi per 100 mo:

1. Per trovare la prova
che la terra salva,
cerca il cerchio
che alla mano calza
2. La città fra le nuvole,
le aquile del passato,
alla fine tornar han potuto
3. Si nasconde la serpe
dove nessuno la scorge
se non può alcuno al mondo
parlare al falco vagabondo.
4. Per fare l'elisir
uno spruzzo aggiungere
dell'aquila la cenere
un occhio di moffetta
il miscuglio poi puoi bere
e l'ubriaco osserva e aspetta

Mav e i Soldati di Chiusalta

Dopo aver visto Kon vendere merce al Bandito Ala di Gabbiano, il PG potrebbe anche andare da Mav Lakorak e svelare Kon per la canaglia che è.

La maggior parte delle giornate Mav è in città a controllare la situazione e per parlare con i mercanti locali. Parlerà volentieri con il PG, perfino offrendo un pasto. Comunque, qualsiasi suggerimento

riguardo al fatto che Kon non sia un guerriero integerrimo e un ufficiale dedito al dovere verrà rifiutato con un gesto della mano dal Capitano Mav.

Dopo la discussione Mav parlerà con Kon riguardo a quanto ha detto il PG. Se le rivelazioni del PG sono molto incriminanti, Kon sarà molto agitato. Se il PG resta nei paraggi, Kon lo seguirà e cercherà di ucciderlo-un ulteriore problema per il ladro.

L'Ubriaco di Chiusalta

Se il PG si aggira in città, specialmente vicino al vicolo sul retro del Grifone Grigio, si imbatte nell'ubriaco del paese, Lyke Knorr, un individuo piuttosto patetico. Se avvicinato, Lyke sarà vago su qualsiasi cosa, mendicando per una bevuta.

Lyke Knorr, che è pure il Bandito Ala di Gabbiano è il figlio dell'ultimo Duca Zadaraq, si farà un'idea del PG, usando le pretese di uno stupito ubriaccone per chiedere cosa egli stia facendo in città e su cosa stia accadendo nelle terre di Garlin.

Se il PG parla con Lyke per un qualsiasi periodo di tempo, potrebbe notare il sigillo in oro piuttosto costoso a forma di anello alla mano di Lyke. Visto che Lyke sta indossando dei vecchi guanti sgualciti e rovinati, l'anello è difficile (ma non impossibile) da individuare. Per ogni turno che il PG si intrattiene con Lyke, c'è una probabilità del 5% che il PG veda l'anello (sia attraverso un'attenta osservazione o con noncuranza da parte di Lyke; due ore passate con l'ubriaco daranno una probabilità del 60% che ciò accada). Comunque, questo è l'unico modo in cui il PG può arrivare così vicino all'anello. Se il PG cerca di rubarlo o di prenderlo, Lyke scapperà gridando in cerca delle guardie della città. Se si indaga riguardo l'anello, Lyke guarderà sospettoso il PG e con andatura lenta cercherà di andarsene in fretta.

Il Negozio di Magia

La torre decrepita che svetta vicino al centro della città è dove Mysh “il Rospo” ha sistemato il suo negozio. Il negozio vende principalmente decotti chimici, ma ha anche una piccola varietà di oggetti magici minori (+2 o meno).

Il PG può andare dall'esperto di magia per una qualsiasi ragione. Mysh userà le sue pozioni a suo

miglior vantaggio, specialmente usando la *pozione di ESP* per individuare i pensieri del PG.

Attraverso l'uso di questa magia, egli sarà in grado di determinare se il PG è un ladro di qualche sorta. Siccome Mysh conosce tutti i ladri di Chiusalta, immaginerà che il PG sia un ladro vagabondo, in cerca di denaro. Mysh gli offrirà un semplice lavoro: entrare nella casa del fornaio, trovare una statuetta di un falco di porcellana nera, e riportarlo a Mysh. Il PG riceverà 1.000 mo per questo servizio.

Mysh sa che Stradagrigia desidera il falco e lo userà come mezzo di baratto per l'accesso alla biblioteca segreta di Stradagrigia.

Il Falco di Porcellana Nera

Ere fa, l'imperatore di un paese distante desiderò mostrare la sua gratitudine verso un paladino che sconfisse un grande drago nelle sue terre. Fece fare un falco di platino e vi incastonò gemme dalla testa alle zampe. Per nascondere il suo valore, l'imperatore fece rivestire la statuetta con uno strato di porcellana nera. Lo stratagemma funzionò e il paladino ritornò nella regione del Fiume Thadysh, con un falco di valore e illeso. Ad ogni modo, durante una scorreria nelle Colline Ala di Gabbiano il paladino fu ucciso, e il falco "perduto."

Recentemente, il fornaio di Chiusalta venne in possesso del falco nero, non conoscendo né la storia né il valore. Fu trovato da suo figlio che venne anche lui ucciso nelle Colline Ala di Gabbiano. Ora è posto sul caminetto nella casa del fornaio.

Procurarsi il falco sarà un lavoro piuttosto facile in quanto il fornaio e sua moglie dormono sonoramente e danno all'oggetto solo un valore sentimentale. Un ladro che cerchi di scalare la parete della casa avrà un compito facile (+20%) e il chiavistello degli scuri facile da aprire (+40%). Il volatile è in piena vista.

Il Nascondiglio del Bandito Ala di Gabbiano

Il nascondiglio è completamente camuffato e sarà quasi impossibile da individuare a meno che la persona non sappia esattamente dove guardare. Solo dopo aver incontrato Trevor Falchi l'individuazione sarà possibile. (Fai riferimento alla

mappa del nascondiglio del Bandito Ala di Gabbiano.)

Una volta all'interno del nascondiglio, il PG ha 1 probabilità su 6 per ogni turno di incontrare i sicari Ala di Gabbiano all'interno del nascondiglio. Il PG può cercare di Sentire Rumori per ogni incontro e agire di conseguenza. Le ombre del nascondiglio sono spesse e profonde e conferiscono a chiunque tenti di nascondersi un bonus di +30% alle probabilità di successo.

Sicario, ladro di 1° livello: CA 5; MV 10; pf 7; THAC0 20; N° di Att. 1; Danni 1d4+1; AM Variabile, ma sempre Malvagio.

1. Ingresso

L'ingresso è nascosto in un grande salice senza età e richiede un tiro per Scassinare Serrature a -30%. Se il PG non è in grado di aprire la serratura può restare nascosto e aspettare che qualcuno dei sicari Ala di Gabbiano la apra per lui. Potrà allora insinuarsi dentro dietro di lui. Infiltrarsi con uno o più di un sicario richiede un tiro di Nascondersi nell'Ombra e Muoversi Silenziosamente (bonus di +25% per ognuno).

2. Scale

Se il PG entra nel nascondiglio per conto suo, incontrerà immediatamente la spirale di scale in legno. Mettere il piede sugli scalini dispari provocherà uno scricchiolio (bonus di +30% per ogni sicario che stia cercando di Sentire Rumori). Un tiro con successo di Scoprire/Rimuovere Trappole (a +10%) rivelerà le scale come un allarme. La natura della costruzione delle scale impedisce di togliere lo scricchiolio, sebbene con un attento studio il PG può evitare gli scalini che fanno rumore. Sono richiesti almeno 1d6+3 minuti per notare gli scalini che sono ingannevoli fra i 60 scalini della scala a spirale.

Se il PG entra fra ombre dietro un sicario Ala di Gabbiano noterà che i ladri mettono il piede solo sui gradini pari quando usano la scala a spirale. Dopo aver raggiunto il terzo scalino (scalino n° 6), i sicari mettono il piede su quello proprio successivo (scalino n° 7) e cominceranno a usare gli scalini dispari per tre passi. Continueranno ad alternare tra scalini pari e dispari fino alla cima della scala. Se

il PG supera una Prova di Intelligenza di base, può discernere e ricordare la procedura e seguire i sicari senza essere notato.

3. Salone d'Ingresso

Questa grande caverna è il punto di raccolta e il covo segreto e il porto dove i delinquenti e il Bandito Ala di Gabbiano immagazzinano le loro provviste e ormeggiano le barche che usano per assaltare il traffico fluviale.

Il PG può entrare nel nascondiglio attraverso l'apertura della caverna ma dovrà nuotare sotto acqua sotto il cancello camuffato, per il quale è richiesta una Prova di capacità Nuoto.

Due delinquenti dall'aria brilla sono a guardia delle porte che conducono al salone d'ingresso, tutti e due sono di solito brilli e assonnati. Delle chiavi di bronzo pendono dalle loro cinture. E' molto facile rubare le chiavi (+30% di bonus sul tiro per Svuotare Tasche). Comunque, se il PG cerca di uccidere le guardie, dovrà infliggere un colpo mortale, o la guardia si metterà a gridare, correndo dappertutto in giro per il nascondiglio.

Il PG troverà botti di vino, carne affumicata e vario tipo di cibo disposto lungo i moli. Le barche sono osservate con attenzione, ma una veloce ispezione rivelerà che tutte le navi hanno un tappo sul fondo. Se questi tappi vengono rimossi le barche affonderanno una dopo l'altra. Il covo è poco profondo e le barche possono essere ripescate facilmente, interrompendo qualsiasi scorreria per solamente un giorno o due.

4. Armeria

Questa stanza è riempita di spade, archi, picche, e rastrelliere di corazze di maglia, scudi e elmi. Si possono trovare anche diverse scatole con grembiuli e pettorali con impresso uno stemma non familiare. Una prova di Capacità Araldica rivelerà che lo stemma appartiene alla famiglia Zadaraq, il precedente regnante di Garlin.

5. Sala di Pratica

Questa stanza sembra essere una sala dove i sicari si addestrano nell'uso dell'arco e della spada. Alla parete di fronte alla porta ci sono un numero di sagome bersaglio a forma di umano, infilate con frecce e quadrelli. Allineati nella stanza ci sono

manichini di legno con addosso i pettorali con lo stemma di Garlin. I manichini di Garlin sono stati usati per la pratica intensivamente!

Se il PG sta infiltrandosi di nascosto attraverso il nascondiglio durante il giorno, ci sono 4 probabilità su 6 che la stanza ospiti 10 sicari che si stanno esercitando con la spada. Durante la notte la stanza è vuota.

6. Sala Mensa

Questa grande stanza contiene quattro lunghi tavoli e 60 sedie. Piatti di latta e coppe sono impilati sui tavoli dalle fattezze rozze.

A guardia della porta che porta ai dormitori (area 8) ci sono due sicari annoiati, ma svegli. Sarà quasi impossibile per il PG Nascondersi nell'Ombra o Muoversi Silenziosamente in questa stanza (-50% di penalità per entrambe) senza essere visti da questi sicari.

C'è una probabilità di 1 su 6 che il PG disturbi un numero di sicari mentre stanno mangiando. In questo caso, la stanza avrà 1d6+2 delinquenti seduti attorno al tavolo a consumare cibo e bevande.

Un personaggio che vada nell'armeria e indossi un pettorale di Zadaraq o una corazza di maglia e un elmo può usare la capacità Camuffamento con penalità di +4 per farsi passare per un sicario del Bandito Ala di Gabbiano. Se ha successo gli verrà ordinato di tornare nei dormitori dalle guardie alla porta. Se non ha successo, i due faranno domande inquisitorie. Se il PG non risponde correttamente, le guardie attaccheranno (usa le statistiche del sicario fornite prima nell'area 1).

7. Cucina

Al centro della stanza ardono diversi grandi fuochi, il loro fumo sale verso l'alto entrando in numerosi fori di ventilazione sul soffitto. Una pletora di coltelli e utensili da cucina pendono dal soffitto. Dentro due pentole sul fuoco bollono due stufati dall'odore gustoso. Gli armadietti nella parte più lontana della stanza contengono cibi di base e vegetali.

8. Dormitori

In fondo ad un lungo corridoio ci sono le stanze che fungono da dormitori per gli uomini che servono il Bandito Ala di Gabbiano. Ogni stanza contiene brande, bauli chiusi e credenze con cassetti.



Gran parte del tempo ci sono 10 uomini in ogni stanza, seduti a giocare a carte o a dadi e a bere piuttosto pesantemente.

Se il PG è scaltro abbastanza da esplorare il nascondiglio quando i sicari sono fuori per una scorreria a una chiatta, in ogni stanza ci sarà solo 1 uomo, molti dei quali addormentati o in uno stato tale di ubriachezza da non rappresentare nessun pericolo per il PG.

9. Stanza del Pozzo

Questa stanza è particolare per il fatto che c'è una ovvia trappola nel centro della stanza-un pozzo aperto, profondo 6 metri. Il fondo del pozzo è coperto di spuntoni aguzzi (2d6+6 punti-ferita da punta se il personaggio cade). Il DM dovrebbe suggerire che la caduta nel pozzo comporta la morte certa. Una passerella larga 15 cm che attraversa il pozzo può essere attraversata (Capacità Camminare sulla Corda con bonus di -3 per avere successo.)

La stanza è l'anticamera della sontuosa stanza da letto del Bandito Ala di Gabbiano.

Non c'è nient'altro nella stanza. La porta per la stanza del Bandito è chiusa a chiave (-5% per aprirla).

10. Stanza da Letto

Questa stanza esosa equivale perfino il lusso della camera da letto di Mellbourne Stradagrigia. I più preziosi tesori e il migliore lusso di numerose scorrerie adornano la stanza. Tende di seta e raso ingraziosiscono la fredda pietra delle pareti. I dipinti di una dozzina di artisti, alcuni di grande notorietà, decorano le pareti. Un dipinto di spicco raffigurante un fiero Duca Zadaraq con indosso una corazza di maglia elfica e con in mano una spada luminosa. Se il PG ha visto il Bandito da vicino, noterà una forte somiglianza tra il Bandito e il dipinto. Se il PG ha parlato con Lyke Knoor, e supera una Prova di Intelligenza con penalità +5, noterà che il dipinto assomiglia anche all'ubriaccone della città.

Una prova di capacità di Storia Locale (con bonus di -1) rivelerà che l'uomo nel dipinto è in effetti l'ex regnante del territorio, Duca Zadaraq.

Il pavimento è decorato con migliaia di piastrelle, ognuna con luccichii di diamante, zaffiro e rubino. Ogni piastrella può valere quanto una moneta di argento.

Il letto è un laghetto di vellutata morbidezza. Accanto a letto c'è un piccolo comodino che

supporta una scatola. La scatola è chiusa a chiave e contiene una trappola con un ago velenoso. Se la trappola viene attivata, il PG deve superare un tiro-salvezza contro Veleno con penalità -1, per non subire 1 punto-ferita ogni ora per 2d10 ore. Le fiale con l'antidoto si possono trovare sotto il letto dentro uno scrigno di ferro non chiuso a chiave, ma le fiale non hanno etichetta. Nella scatola con la trappola il PG troverà un anello d'oro con sigillo che combacia con quello di Lyke Knoop e un timbro in argento che porta lo stesso emblema del sigillo. Nella scatola ci sono anche una candela di cera lacca, fiammiferi, una penna, inchiostro e carta, come anche due lettere, tutte e due sigillate e timbrate.

Se aperte, le lettere sono in linguaggio comune; il PG dovrebbe essere in grado di leggere entrambe.

Una delle lettere autorizza Kon Bardiche a essere il nuovo comandante della guarnigione di Chiusalta e dichiara l'esecuzione di Mav Lakorak.

L'altra è la proclamazione ai mercanti e alle genti del territorio che il portatore dell'anello con sigillo è l'erede del trono di Zadaraq e il legittimo regnante delle terre di Garlin.

Il PG troverà tre bauli contenenti 3.000 ma ognuno. Muovere bauli così grosso attraverso l'area 9 sarà molto difficile (penalità di -2 a tutte le prove dopo qualsiasi *altro* modificatore).

La Prova

Dopo che il PG ha recuperato l'anello d'oro con sigillo, il timbro d'argento e le lettere, deve riuscire a scappare dal nascondiglio e trovare la strada per tornare in città. Questo dovrebbe essere piuttosto facile finché il PG non ha lasciato in giro cadaveri che possano avvisare il resto dei sicari nel nascondiglio della sua sortita.

Con l'evidenza dell'identità e la locazione del Bandito Ala di Gabbiano fra le mani, il PG ha diverse opportunità o scelte. Se è cauto, potrà ottenere molto denaro e potere; se è scaltro, potrà fornire l'informazione a più di una persona e guadagnare benefici e ricompense multiple. Se non è così estroso, potrà comunque uscirne ricco e ottenere molta esperienza.

Ogni reazione e ricompensa dei PNG per le prove del PG son descritte di seguito. Il DM dovrebbe ricordare di interpretare ogni personalità seguendo le motivazioni e i pensieri originali.

Signora Reisyk

Ritornando dai suoi superiori e mostrando le prove indiziarie il PG può ottenere molto credito nella gilda dei ladri di Chiusabianca. Signora Reisyk darà al PG 3.000 mo come ricompensa e 2.500 PE di addestramento personale. Il PG sarà inoltre promosso a 2° luogotenente e diventerà la nuova mano destra dell'Amico.

Kyma l'Ascia, Miri Morbidotocco

Se il PG mostra le prove indiziarie a Kyma (perfino se avrà avuto la meglio in una sfida precedente), ella tenterà di uccidere il PG e potare l'anello, il timbro e le lettere a Signora Reisyk per sua gloria personale. Anche Miri cercherà di uccidere il PG, portando l'anello, il timbro e le lettere per darli a Kon Bardiche.

Hap Piedelontano

Hap darà al PG 1.000 mo come ricompensa, e lo farà suo nuovo luogotenente (dopo aver "rimosso" permanentemente Miri Morbidotocco).

Sindaco Dag Saborus

Il pomposo e grosso ufficiale cercherà di persuadere il PG a tenere le prove indiziarie "sotto i carboni" il più a lungo possibile. Il sindaco si spingerà a corrompere il PG fino a 500 mo a settimana (sebbene partirà da 100 mo). Alla fine, a meno che il PG non sia molto attento, Dag tenterà di recuperare le prove per proprio profitto, uccidendo il PG nel processo.

Capitano Mav Lakorak

L'onesto nano porterà le prove indiziarie al Duca Garlin che, in cambio, ricompenserà il PG con diverse medaglie, 2.000 mo e una posizione amministrativa in qualsiasi parte del possedimento. Il PG potrebbe pure scalzare Dag Saborus dalla sua posizione attuale. Kon Bardiche verrà giustiziato. Ci saranno abbastanza testimonianze per condannare anche Stradagrigia, che scapperà dalle terre di Garlin (diventando una ottima nemesi per le future avventure del PG).

Mellbourne Stradagrigia

Il ricco magnate prenderà le prove indiziarie e probabilmente le darà a Lyke Knoor. Darà al PG 10.000 mo in moneta sonante e gli dirà di lasciare le terre di Garlin e di non fare più ritorno. Se il PG tarda più di un giorno, Stradagrigia assolderà degli assassini per tendergli un'imboscata e ucciderlo.

Lyke Knoor (Il Bandito Ala di Gabbiano)

Come erede del Duca Zadaraq, Lyke Knoor ritirerà le sue prove indiziarie. A seconda di chi il PG pensa che sia Lyke, il Bandito non darà virtualmente nulla per quasi nulla per riprendersi le prove-offrirà perfino al PG la posizione di capo della gilda di una o di entrambe le città (solo dopo che Lyke diventerà Duca, naturalmente, momento in cui si prefiggerà di scovare e distruggere le attuali gilde). Comunque, Lyke è sufficientemente spietato da cercare di uccidere il PG. Date le sue risorse, il Bandito probabilmente ci riuscirà.

Kon Bardiche

Come ogni altro cospiratore coinvolto, Kon porterà le prove indiziarie a Lyke Knoor e cercherà di uccidere il PG.

Mysh "Il Rospo"

Mysh offrirà al PG un numero di piccoli oggetti magici (con potere inferiore a +2). Il Rospo userà le prove indiziarie per distruggere Mellbourne Stradagrigia, prendendone il tesoro e i libri. Mysh farà anche in modo che Lyke Knoor venga catturato e impiccato come traditore. Mysh può essere davvero un buon amico per un aspirante PG. Mysh non dimenticherà mai il favore come questo e aiuterà il PG in futuro. (Mysh può raggiungere l'ottavo livello dopo aver studiato i libri della biblioteca di Stradagrigia).

Trevor Falchi, Luci Janns

Entrambe cercheranno di persuadere il PG di portare le prove indiziarie al Duca Garlin o a Mav Lakorak (come anche di redimersi dall'arte del furto). Trevor poi tornerà semplicemente alla sua palude. Luci, d'altra parte, dopo essersi congedata gentilmente dal PG, vagherà per le terre di Garlin immortalando le imprese del PG con canzoni e racconti.

Advanced Dungeons & Dragons



La Sfida del Ladro

di Troy Christensen

Traduzione: Stefano Mattioli

Per anni, il commercio ed i viaggi lungo il fiume Thadysh sono stati floridi. All'improvviso un rinnegato mascherato, conosciuto come il Bandito Ala di Gabbiano, ha trasformato le acque del Thadysh in un luogo di pirateria! Chi è questo bandito? Quali nefasti schemi sta macchinando? Perfino la gilda dei ladri locali non è riuscita a scoprire la verità.

La Sfida del Ladro è una speciale avventura di ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS® progettata per il DUNGEON MASTER™ e un giocatore: un ladro. E' una pausa perfetta dal gioco di gruppo, pensata espressamente per quel personaggio in cerca di un po' di esperienza in più. Adatta per sagaci principianti come anche per ladri esperti, *La Sfida del Ladro* permette ad un ladro di usufruire a pieno delle sue speciali abilità.

Riuscirai a smascherare il Bandito Ala di Gabbiano? La ricompensa è grande, ma attenzione: avventura e pericolo attendono a ogni ansa del fiume!

