

SBN1-01

FIORI NERI

Avventura nazionale Sea Barons
D&D LIVING GREYHAWK® in un round

Versione 2.13

di Maurizio Vaggi

I personaggi devono accompagnare un'erborista elfa alla ricerca di alcuni fiori neri. Il loro viaggio, per mare e per terra, sarà ricco di insidie e pericoli. Un'avventura per personaggi di 1° livello.

Crediti

Design – Maurizio Vaggi

Editing – Maurizio Vaggi, Marco Picone

Playtester – Gonzalo De Cordova, Giuseppe Di Leo, Pietro Di Paola, Riccardo Forte, Francesco Guarrasi, Ugo Icardi, Andrea Mori, Marco Motta, Mercedes Panzeca, Giuseppe Petruccioli, Marco Picone, Claudio Pilone, Fabio Porto, Lisa Trunfio, Carmine Zegarelli

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, GREYHAWK e RPGA sono marchi registrati di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. LIVING GREYHAWK è un marchio registrato di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. I contenuti del modulo sono di proprietà 2001 della Wizards of the Coast, Inc. TUTTI I DIRITTI SONO RISERVATI. Questo modulo è utilizzabile solo nelle partite da torneo. Qualunque riproduzione di questo materiale è proibita senza un'autorizzazione scritta del Network RPGA.

Questo modulo RPGA® Network è un'avventura per il gioco Dungeons & Dragons®. Per ogni round di questo modulo, è stato previsto un tempo limite di quattro ore, ma la durata effettiva sarà di tre ore circa. Infatti, la parte di tempo restante verrà utilizzata per la preparazione introduttiva prima del gioco, e per l'assegnazione dei punteggi, al termine della partita. Nel seguito, troverete le linee guida da utilizzare nell'introduzione dell'avventura e durante la fase di votazione. Leggete queste pagine con molta attenzione poiché dovrete spiegare ai vostri giocatori gli elementi distintivi di un modulo da torneo RPGA.

Preparazione

Innanzitutto, dovrete stampare questo modulo. Questo modulo è stato impaginato in modo da essere stampato su due facciate, ma è anche possibile stamparlo su fogli singoli. I margini della pagina sono tali da permettere una rilegatura opzionale, lasciata a vostra discrezione.

Prima di iniziare a giocare la partita, assicuratevi di aver letto tutta l'avventura almeno una volta. Ricordatevi di prendere confidenza con eventuali regole speciali presenti nel modulo, per esempio incantesimi o equipaggiamento. Per vostra comodità, potreste poi evidenziare le porzioni di testo che vi sembrano più importanti.

Durante lo svolgimento di una partita D&D secondo le regole RPGA, si ipotizza che abbiate a disposizione i seguenti manuali: il *Manuale del Giocatore*, la *Guida del Dungeon Master* ed il *Manuale dei Mostri*. Si presume che possediate anche un set di dadi completo (almeno uno per ciascun tipo: d4, d6, d8, d10, d12 e d20), qualche pezzo di carta per prendere appunti, una matita, il foglio punteggi RPGA, ed infine, tanto entusiasmo ed una gran voglia di divertirsi. È buona norma disporre di alcuni sussidi per tener traccia del movimento durante i combattimenti. La soluzione più semplice è utilizzare un foglio a quadretti ed una matita, oppure una mappa quadrettata cancellabile con delle pedine, o ancora un elaborato diorama con le miniature in scala.

Potreste chiedere ai giocatori di preparare subito i loro personaggi, oppure di aspettare la lettura dell'introduzione, a seconda delle istruzioni e delle necessità specifiche di questo modulo.

Ricordatevi che dovrete disporre di almeno quattro giocatori (DM escluso), affinché la RPGA possa ufficializzare il risultato della partita. Inoltre, non potrete avere più di sette giocatori in una partita.

Appena siete pronti per iniziare, potreste chiedere a ciascun giocatore di posizionare un segnaposto di fronte a sé. Sulla metà inferiore del segnaposto ci dovrebbe essere scritto il nome del giocatore, mentre nome, razza e sesso del personaggio dovrebbero andare nello spazio superiore. Si tratta di un semplice espediente per rendere più semplice ai giocatori (e al DM) l'associazione tra giocatore e personaggio in uso.

I giocatori possono usare le regole di gioco per determinare le qualità degli oggetti da loro trasportati. Ciò premesso, come DM, in certi momenti del gioco, potreste anche vietare l'uso dei manuali base. Per esempio, i giocatori, trovandosi di fronte ad una trappola o ad un pericolo, non potranno consultare liberamente la *Guida del Dungeon Master*, oppure il *Manuale dei Mostri* dinanzi ad una creatura.

Alcuni paragrafi di questo modulo sono stati scritti per essere letti direttamente ai giocatori, mentre altri passaggi sono stati inseriti solo per consultazione personale del DM. Il testo per i giocatori sarà presentato in riquadri grigi. Invece di leggere direttamente il testo, si suggerisce di parafrasarne i contenuti. Infatti, alcuni paragrafi di questo modulo sono di carattere generale e dovranno essere adattati con riferimento a specifiche situazioni di gioco o alle azioni intraprese dai giocatori.

Punteggi

Dopo che i giocatori hanno completato il modulo o che il tempo assegnato per il modulo è terminato, i giocatori e il DM assegnano un punteggio al gioco. La RPGA si serve di tre modi per assegnare un punteggio ai suoi giochi. Consultate il coordinatore della vostra manifestazione per stabilire quale metodo utilizzare per questo modulo:

1. Punteggi senza voti: I giocatori scrivono i loro nomi e il numero RPGA sulla griglia di valutazione del punteggio; voi compilate la parte superiore della griglia, e questo è quanto. Nessuno viene giudicato. Questo metodo è utile per gente che punta semplicemente a divertirsi.
2. Punteggi parziali: I giocatori giudicano il master e il modulo sulla loro scheda di valutazione del giocatore, e indicano informazioni generiche, ma non danno voti ad altri giocatori. Il master giudica il modulo e completa la scheda con informazioni personali e concernenti l'evento, ma non dà un voto ai giocatori, né come squadra né personalmente. Questo metodo si utilizza quando non c'è una competizione, ma il coordinatore dell'evento vuole avere qualche informazione su come si stanno comportando i master, oppure il master vuole raccogliere opinioni sulla propria gestione del gioco.
3. Votazioni: I giocatori e i master completano l'intera scheda, ed includono anche un voto per il miglior giocatore. Se si utilizza questo metodo, assicuratevi di concedere 15-20 minuti ai giocatori per descrivere rapidamente i loro personaggi agli altri giocatori, e circa 5-10 minuti per votare. Questo metodo viene utilizzato quando i giocatori vogliono sapere chi ha giocato meglio all'interno del gruppo, o quando l'avventura è giocata in un torneo con vincitori e premi.

Quando si utilizzano le votazioni, classificate i giocatori secondo l'ordine dei voti che avete loro attribuito, mentre essi completano i loro moduli, sì da non farvi influenzare dai loro commenti sulle vostre capacità. Una buona idea potrebbe essere quella di far votare i giocatori mentre voi determinate le ricompense, in tesori ed esperienza, per il modulo.

Dopo aver votato, date la Scheda di Valutazione al coordinatore dell'evento. Questa è un'avventura LIVING GREYHAWK. In quanto avventura Living™, ci si aspetta che i giocatori portino con sé i loro personaggi. Se i giocatori non possiedono un personaggio già creato secondo le regole LIVING GREYHAWK, procuratevi una copia delle linee guida più attuali per la creazione di un personaggio LIVING GREYHAWK, una scheda del personaggio e una scheda di ricapitolazione LIVING GREYHAWK, chiedendole al coordinatore della vostra convention oppure scaricandole dal sito web della

RPGA, e poi fate sì che ogni giocatore crei il suo personaggio. Non appena tutti i giocatori hanno un personaggio LIVING GREYHAWK, il gioco può aver inizio.

Insieme agli altri materiali che si presuppone abbiate per gestire una partita D&D, vi raccomandiamo di tenere con voi una copia del LIVING GREYHAWK Gazetteer.

Livellamento delle avventure LIVING GREYHAWK

Poiché i giocatori portano con sé i loro personaggi alla campagna LIVING GREYHAWK, questa avventura è livellata. Sostanzialmente, le sfide di quest'avventura sono proporzionate al livello medio dei personaggi che partecipano all'avventura. Per determinare il livellamento che utilizzerete per condurre quest'avventura, sommate i livelli di tutti i personaggi. Inoltre, aggiungete i livelli delle coorti o degli animali secondo i valori riportati sui loro certificati. Incrociate il totale ottenuto ed il numero di giocatori che partecipano al gioco seguendo la tabella qui sotto per determinare il livellamento usato per quest'avventura.

	<u>4 giocatori</u>	<u>5 giocatori</u>	<u>6 giocatori</u>	<u>7 giocatori</u>	<u>Lvl limite</u>
L1:	4-12	5-13	6-14	7-15	4
L2:	13-22	14-24	15-26	16-28	6
L3:	23-32	25-35	27-38	29-41	8
L4:	33-42	36-46	39-50	42-54	10
L5:	43-52	47-57	51-62	55-67	12
L6:	53-64	58-70	63-77	68-83	14
L7:	65-76	71-84	78-92	84-100	16
L8:	77-88	85-97	93-107	101-116	18
L9:	89-100	98-111	108-122	117-132	20
L10:	101+	112+	123+	133+	no

Il limite di livello indicato è il livello massimo consentito ad un personaggio che partecipi a quest'avventura. I personaggi di livello più alto rispetto al livello limite indicato per il livellamento attuale non possono essere utilizzati in questa partita.

C'è la luna piena?

Poiché i rischi della licanthropia sono una parte importante delle campagne LIVING GREYHAWK, può essere necessario determinare se quest'avventura ha luogo in una notte di luna piena. Ai fini del gioco, la luna piena dura tre giorni al mese. Per un determinato scenario che non esplicita la fase lunare corrente, tirate 1d10 prima dell'inizio del gioco. Su un risultato di 1, nel primo giorno dello scenario si avrà una notte di luna piena (tirate 1d3 per determinare quando cade rispetto alla sequenza dei tre giorni suddetti).

Mantenimento

Ogni personaggio deve pagare del denaro, all'inizio di ogni avventura, per lo stile di vita adottato. I costi di mantenimento, e gli effetti che essi hanno sul gioco, sono i seguenti:

Indigente: Non avete un luogo in cui vivere, e vi portate appresso tutto il vostro equipaggiamento, di luogo in luogo. Vi nutrite di pasti scadenti. Indossate abiti da contadino, il vostro unico cambio di vestiti.

Povero: Dormite in alloggi scadenti e vi nutrite di pasti scadenti. Indossate abiti da contadino, e possedete due cambi di vestiti.

Comune: Dormite in alloggi normali e mangiate pasti normali. Indossate abiti adatti alla vostra professione (normalmente, abiti da viaggiatore); niente di vistoso o stravagante. Probabilmente possedete due o tre cambi d'abito.

Buono: Dormite in buoni alloggi e vi nutrite di pasti di buona qualità. Possedete abiti in valore fino a quelli da cortigiano, ed in genere acquistate un nuovo cambio di vestiti ogni due settimane.

Lussuoso: Dormite in alloggi di lusso (doppio del costo di buoni alloggi) e vi nutrite di pasti sontuosi. Ogni giorno, sareste in grado di organizzare un banchetto per i vostri amici, e così spesso accade. Possedete abiti in valore fino a quelli da nobile, ed acquistate un nuovo cambio di vestiti alla settimana.

I costi di mantenimento portano con sé bonus o penalità alle abilità Diplomazia, Intimidire, Camuffare e Raggirare. Queste penalità, indicate di seguito, dovrebbero essere applicate a discrezione del DM, e possono a volte avere effetti controproducenti – per esempio, un PG con uno stile di vita povero non avrebbe penalità quando parla con un mendicante, ma le avrebbe quando si indirizza ad un funzionario cittadino. Un PG con uno stile di vita buono dovrebbe incorrere in una penalità quando ha a che fare con un gruppo di banditi di strada, mentre un PG con uno stile di vita indigente no.

I DM sono incoraggiati a far diventare queste situazioni occasioni di gioco di ruolo, ogni volta che è possibile.

Mantenimento	Costo	Modif. Abilità
Indigente	14 sp	-2
Povero	43 sp	-1
Comune 12 gp		+0
Buono	250 gp	+1
Lussuoso	500 gp	+2

Riepilogo dell'avventura

Nel seguito vengono riassunti gli incontri previsti per l'avventura. Per ogni incontro viene indicata la durata standard programmata cui il DM dovrebbe attenersi. A partire dalla **Giungla**, il ritmo dell'avventura dovrebbe diventare più intenso.

Introduzione

Solo per il DM. L'antefatto dell'avventura e i motivi che hanno portato alla situazione corrente.

Porto Antico (25 min)

A) Benedizione della nave (10 min)

I personaggi assistono alla cerimonia di benedizione della Lucindale. Al termine della funzione, uno o due PNG si avvicinano per porre alcune domande ai giocatori.

B) Missione per Harquil (10 min)

Terminata la cerimonia, Yendrenn Harquil, il giovane ammiraglio della flotta di Isola Bella, si avvicina al capitano della Lucindale per proporgli di trasbordare una maga elfa fino alla giungla maledetta di Capo Rarn. I personaggi possono trattare il pagamento della missione e apprendere tutte le informazioni necessarie per la riuscita della stessa.

C) Ultimi preparativi (5 min)

È l'alba del giorno seguente quando Harquil e l'elfa si presentano sul molo. Terminate le operazioni di carico, la nave salpa verso Capo Rarn.

Verso Capo Rarn (1h)

A) Primo giorno di viaggio

1) PESCHERECCI (5 MIN)

La Lucindale incrocia alcuni pescherecci al largo di Porto Antico, ma Capitano Gorth decide di proseguire sulla rotta stabilita.

2) DIOMEDEA (10 MIN)

Un albatro inizia a seguire la nave, volteggiando attorno all'albero maestro della stessa. L'uccello è un segno di buona sorte. Uno dei marinai tenta di abbatterlo.

B) Secondo giorno di viaggio

1) BRANCO DI SQUALI (10 MIN)

La passeggera elfa, Aleena, scambia alcuni squali per delfini. L'incontro serve per introdurre l'attacco notturno dei diavoli di mare.

2) ATTACCO DEI SAHUAGIN (GS 4) (20 MIN)

Appena la luna viene coperta da una nube, i diavoli di mare attaccano l'imbarcazione. Tre sahuagin si arrampicano sul ponte. Uno di essi è armato con una rete e tenta di trascinare in acqua un personaggio rimasto di vedetta.

C) Terzo giorno di viaggio

1) SCOGLIO DEI GABBIANI (5 MIN)

La nave ha doppiato Capo Rarn, e i personaggi approntano una scialuppa per accompagnare a riva l'elfa.

2) SPIAGGIA (10 MIN)

I personaggi possono trovare alcuni resti di una precedente spedizione. Il tratto di terra che separa la spiaggia dalla giungla è molto breve.

Giungla (40 min)

A) Rovine Suloise (GS 1)

1) STATUA DI WEE JAS (10 MIN)

I personaggi trovano una prima rovina dell'antico villaggio Suloise. All'esterno dell'edificio, è possibile rinvenire una statua della dea Wee Jas.

2) SCHELETRO ABBANDONATO (10 MIN)

All'interno della rovina, giace uno scheletro risalente alla precedente spedizione (vedi 2) SPIAGGIA). Osservando lo scheletro è possibile rinvenire un tesoro nascosto e sepolto sotto le macerie. Il tesoro, una statua di giada, è protetto da una trappola.

3) SCORPIONE MOSTRUOSO (25 MIN)

Mentre i personaggi esplorano la rovina, un componente del gruppo rimasto in disparte viene attaccato da uno scorpione mostruoso. Lo scorpione combatte fino alla morte.

B) BALZO DELLA PANTERA (5 MIN)

Una pantera balza davanti al gruppo dei personaggi. È un incontro di pura tensione che anticipa il ruolo di guardiani svolto dalle pantere.

Tempio di Wee Jas (1 h 20 min)

A) Piano superiore

1) ENTRATA DEL TEMPIO (GS 3) (10 MIN)

I personaggi devono oltrepassare una pantera comodamente accucciata sulla scalinata d'ingresso al tempio.

2) PILASTRI (5 MIN)

Il tempio è circondato da numerosi pilastri votivi. Se i personaggi percorrono la circonferenza da essi definita, le pantere li inseguono.

3) INTERNO DEL TEMPIO (10 MIN)

Il tempio è vuoto. Al suo interno ci sono un altare, alcune statue e i fiori neri.

4) FIORI NERI (5 MIN)

L'elfa raccoglie i fiori secondo un preciso cerimoniale, nel frattempo i personaggi possono esplorare la costruzione.

5) STATUE (10 MIN)

Osservando le sette statue, i personaggi riescono a scoprire un meccanismo di apertura che conduce verso la cripta del tempio.

B) Cripta sotterranea

1) SCALA IN PIETRA (5 min)

Un'insidiosa discesa conduce attraverso una fossa in pietra. I personaggi possono cadere durante la scalata.

2) CORRIDOIO (10 MIN)

Uno stretto corridoio conduce verso una porta di legno rinforzata e sbarrata. Forzando l'apertura i personaggi riescono ad entrare nella cripta del tempio.

3) CAMERA DEI GUARDIANI (GS 2) (25 MIN)

I personaggi scoprono una cripta popolata da quattro zombi. Al termine del combattimento, i personaggi possono scoprire un pugnale magico che emette una luce rossastra.

C) Ritorno sulla nave (10 min)

I personaggi, inseguiti dalle pantere, si affrettano a tornare a bordo della Lucindale. I felini, senza mai attaccare, mettono in scena una frenetica ed estenuante caccia all'uomo.

Conclusione (5 min)

All'alba del quarto giorno di viaggio, un misterioso oggetto in movimento sul mare appare all'orizzonte.

Introduzione

Aleena Elmbright è un'erborista elfa alla ricerca di un particolare tipo di fiore. Secondo gli studi della maga, tali fiori crescerebbero solo in circostanze particolari che potrebbero essersi verificate presso la rigogliosa Isola Bella. Col permesso di Lord Drax, Signore di Rel Astra, l'elfa si è recata presso Porto Antico, la capitale di Isola Bella, dove ha avvicinato Yendrenn Harquil, il giovane ammiraglio dell'isola, esperto cartografo e abile cercatore di tesori, per richiederne l'assistenza durante la preparazione della spedizione.

Dopo alcuni giorni di studio, l'ammiraglio è riuscito a decifrare gli indizi forniti dalla maga, stimando la posizione dei fiori neri tra le antiche rovine suloise che si trovano nella giungla meridionale di Isola Bella. Sfortunatamente, si dice che la zona sia abitata dai fantasmi. Ciò nonostante, Harquil è convinto di aver trovato un equipaggio in grado di accettare e portare a termine la missione.

Porto Antico

A) Benedizione della nave

Isola Bella, 23 Raccolta [Settembre] 591 secondo il Calendario Comune. Sotto il cielo limpido di una mattinata fresca, una piccola folla variopinta si è radunata lungo una banchina secondaria del molo cittadino di Porto Antico. La banchina è molto vicina alla cinta muraria, al punto che persino i giganti delle pietre hanno sospeso il loro lavoro di fortificazione delle mura e incuriositi stanno assistendo alla cerimonia.

Una grossa barca per il trasporto merci con un solo albero centrale con una vela quadrata è ormeggiata al molo. Il barcone è lungo circa 18 metri e largo 6. Ha un solo ponte, molto spazioso con un cassero a poppa. Su una fiancata si può leggere "Lucindale".

Il DM, a questo punto può consegnare ai giocatori la cartina del barcone. **VEDI ALLEGATO TRIADE 1.** Tra la folla ci sono numerose persone e alcune guardie.

La cosiddetta "rhenata", una giovane donna dalla carnagione olivastra e dagli occhi scuri, dopo aver terminato la benedizione rituale, arretra tra la folla per lasciare spazio ad un sacerdote di Procan. L'uomo indossa abiti semplici color verde mare e impugna due oggetti: nella mano destra un tridente e in quella sinistra un collana dorata.

Il prete avanza di un passo, si gira fissando la prima fila di persone. Otto individui, capitano Gorth e il suo equipaggio, scambiano uno sguardo speranzoso col chierico.

Per le descrizioni di Gorth, Regnault e Berry vedi **APPENDICE 1.** Dopo aver trattato i PNG, chiedete ai giocatori di fornirvi una breve, ma incisiva, presentazione dei loro personaggi.

Il sacerdote, quindi, si volta verso il mare e sporgendosi in avanti recita una preghiera: «I cieli e i marosi sono sempre in moto, imprevedibili. Le acque che coprono la terra sono profonde e misteriose. I flutti possono inghiottire la nave che

non si affida al Signore delle Tempeste».

Infine, dopo aver gettato la collana dorata in acqua, il sacerdote indietreggia dicendo: «Dal mare veniamo e al mare torneremo».

Il chierico si avvicina al capitano del barcone, allungando la mano sinistra. Il capitano con un gesto automatico afferra un borsiglio che porta alla cintura e lascia cadere il sacchetto tintinnante nella mano del prete.

Sviluppo: Lasciate qualche minuto ai giocatori per ambientarsi e per scoprire lo scopo della cerimonia cui hanno assistito. La benedizione serve ad esorcizzare la sfortuna che il barcone ha attraversato negli ultimi tempi, specie dopo la misteriosa morte del precedente capitano. Per esempio, un PNG potrebbe chiedere loro da quanto tempo fanno parte della ciurma del nuovo capitano, mentre un altro potrebbe essere molto sarcastico nei loro confronti. Il DM dovrebbe riuscire a trasmettere il senso di disperazione dell'equipaggio della Lucindale. Il barcone torna sempre in porto con le reti vuote. Si è spaccato l'albero maestro, un marinaio è caduto in acqua, perdendo un braccio divorato da uno squalo, la nave si è incagliata in un banco di sabbia, un precedente carico di spezie è ammuffito, e così via. Ad ogni modo, i personaggi si sono aggiunti all'equipaggio circa due mesi dopo la morte del vecchio capitano. Il DM, prima di iniziare lo scambio di battute tra personaggi e PNG deve consegnare ai giocatori loro le informazioni relative. **VEDI ALLEGATO TRIADE 2.**

B) Missione per Harquil

I giganti si sono rimessi all'opera, mentre la folla di curiosi è andata disperdendosi. Solo tre persone rimangono sul molo. I volti delle prime due vi sono noti. Il primo, Yendrenn Harquil, è il giovane ammiraglio della flotta di Isola Bella. Al suo fianco ci sono due donne: una è di origine Rhennee, che riconosce come la maga di bordo di Harquil, mentre l'altra è un'elfa dall'aria molto timida, decisamente spaesata e fuori luogo.

Le statistiche e le descrizioni di Harquil e dell'elfa sono riportate in **APPENDICE 1.**

Harquil ha assistito alla cerimonia perché convinto che l'equipaggio della Lucindale sia l'unica ciurma in tutta Porto Antico così disperata da accettare di doppiare Capo Rarn e sbarcare nei pressi della giungla maledetta.

«Capitan Gorth», esordisce Harquil, «penso che tu e il tuo equipaggio possiate proprio fare al caso nostro». L'ammiraglio, con un gesto cortese nella direzione dell'elfa, dice: «Gorth, ho l'onore di presentarti Lady Aleena Elmbright della Foresta Grande (Grandwood). Ella è giunta sulla nostra isola per cercare dei fiori assai rari che crescono nei pressi di antiche rovine, a ridosso di Capo Rarn».

All'udire Capo Rarn, Gorth trasalisce, facendo subito un gesto di scongiura, mentre Regnault bisbiglia ad uno dei giocatori: «Harquil è impazzito! Lo sanno tutti che quel posto è stregato». Attendete la reazione dei giocatori, aggiungendo altri commenti simili. Appena i personaggi si saranno calmati, proseguite con il testo qui sotto.

«Suvvia, non è il caso di allarmarsi!», esclama Harquil con aria tranquillizzante. Il giovane ammiraglio dice: «Ho studiato le mie mappe con molta attenzione e ho tracciato una rotta sicura che vi porterà diritti alla meta. Inoltre, Lady Elmbright è una maga di un certo potere e saprà certamente aiutarvi in caso di pericolo».

Harquil, attende qualche secondo, per poi pronunciare le seguenti parole: «Naturalmente, la vostra nobile passeggera è anche disposta a pagare un prezzo più che adeguato per il suo trasbordo. Ben 2 penny per miglio più 100 baroni d'oro per coprire tutte le spese».

Infine l'ammiraglio, ammiccando, conclude: «Allora, Gorth cosa mi rispondi? Hai bisogno di consultare i tuoi uomini?».

Sviluppo: Harquil lascia ai personaggi e al capitano il tempo di discutere la proposta. Tuttavia, lo spazio di trattativa è molto limitato, poiché Harquil pensa che l'offerta sia onesta e allettante. L'ammiraglio si dimostra comunque pieno di entusiasmo e vanitoso. Mentre parla, si passa spesso la mano destra nei capelli. Nel caso in cui i personaggi si dimostrassero particolarmente avidi o titubanti, Harquil potrebbe anche decidere di interrompere la trattativa e precettare l'equipaggio, nonché dimezzare l'offerta iniziale. Se consultato, Harquil potrà fornire ai personaggi i seguenti dettagli relativi allo sviluppo della missione:

- «Ho preparato per voi questa mappa». Harquil consegna una pergamena piuttosto antica a Capitan Gorth. Fate girare la mappa tra i giocatori. Vedi **ALLEGATO TRIADE 3**.
- «Dovrete anche accompagnare a terra Lady Aleena, nonché scortarla sana e salva attraverso la giungla, fino alle rovine di un antico tempio Suel».
- «Lady Aleena sta cercando dei fiori molto rari che potrebbero crescere nella giungla a sud di Isola Bella, tra le rovine del tempio».
- «La missione si concluderà con il ritorno di Lady Aleena a Porto Antico».
- «Il tempio era parte di un originario villaggio Suel; entrambi sono stati abbandonati oltre 500 anni fa».
- «La spedizione, compreso il viaggio di andata e ritorno via mare durerà circa una settimana. Ho tracciato una rotta sicura».
- «La tratta percorsa sarà di 60 miglia marine (altrettante al ritorno) ad una velocità di quasi un miglio all'ora. È la velocità di crociera della Lucindale».
- «Il prezzo pattuito per il trasbordo è doppio rispetto alle tariffe normali e la cifra aggiuntiva è più che sufficiente per coprire una settimana di razioni per l'intero equipaggio».
- «Sono disposto ad offrire un massimo di altri 50 baroni dorati».
- «La spedizione partirà domani mattina, alle prime luci del mattino».
- «L'ultima nave che si è diretta a Capo Rarn non è mai più tornata. Questo è accaduto oltre 20 anni fa».
- «Non ci sono né mostri marini, né fantasmi, ma i marinai non ci vogliono andare».

- «Non mi è possibile scortare Lady Aleena di persona perché la Seawolf (la nave di Harquil) è a riva per delle riparazioni urgenti. Sfortunatamente, Lady Aleena ha molta fretta».

Se i personaggi si dimostrano interessati alle rovine e non hanno già cercato di trattare sul prezzo, Harquil intravede la possibilità di far recuperare anche qualcosa di molto prezioso:

- «A questa cifra, sono poi disposto ad aggiungere altri 100 baroni se mi porterete qualche reperto degno di nota dalle rovine».

Durante la discussione Aleena resterà leggermente in disparte. Se qualcuno dei personaggi decidesse di rivolgersi a lei, l'elfa abbasserà lo sguardo sillabando qualche parola inintelligibile. A trattativa terminata, leggete il passo successivo.

C) Ultimi preparativi

«Lady Aleena, domani mattina, alle prime luci dell'alba, la Lucindale la trasporterà fino a Capo Rarn», afferma Harquil prima di allontanarsi dal molo in compagnia delle due donne. L'ammiraglio si congeda con una vigorosa stretta di mano e una rumorosa pacca sulla schiena di Capitan Gorth. Con un ultimo gesto drammatico, gli lascia cadere un sacchetto tintinnante: «Questo è un anticipo per le spese». Harquil si gira e si allontana verso i portici della città.

Lasciate ai giocatori la possibilità di organizzare i dettagli della spedizione. Se lo ritengono necessario, permettete loro di acquistare o vendere parte del loro equipaggiamento. Cercate di sbrigare la fase di compravendita senza eccessive perdite di tempo. Regnault, nel frattempo si è addormentato su una serie di sacchi, mentre Berry inizia a caricare a bordo le provviste già presenti sul molo. Se Regnault venisse svegliato, dopo essersi ripreso dal torpore, proporrà di acquistare del rum per il viaggio. Terminata la fase di carico, fate finire velocemente la giornata, facendo prendere alloggio ai personaggi presso la Taverna della Sirena. Spostate poi la scena all'alba del giorno seguente, così come descritto nel seguito.

Isola Bella, 24 Raccolta 591 secondo il Calendario Comune. Prime luci dell'alba. *«Lady Aleena, sono sicuro di lasciarla in buone mani. Gorth è un mio vecchio amico, in passato mi ha servito bene e sono sicuro che anche questa volta non mi deluderà», dice Harquil con voce suadente rivolgendosi all'elfa.*

Dopo aver posato il bagaglio della maga, con gentile baciamento, il giovane ammiraglio si congeda. «Dal mare veniamo e al mare torneremo», ripete Harquil salutando e allontanandosi dal molo. L'elfa intimidita vi guarda con un certo imbarazzo.

Sviluppo: Aleena ha con sé un bagaglio molto semplice. Un grosso sacco contenente il libro degli incantesimi e pochi altri effetti personali. L'elfa continua a comportarsi con pudore, arrossendo ogni volta che qualcuno tenta di rivolgerle la parola. Ciò nonostante, se qualcuno dei personaggi le offrisse aiuto, l'elfa accetterebbe di essere aiutata a salire a bordo. Il suo

tocco è gelido, ma la presa è calda. Prima di salpare, Gorth potrebbe ricordare ai giocatori di non indossare armature medie e pesanti durante il viaggio. Infine, chiedete ai personaggi dotati di incantesimi di confermare le magie preparate per la giornata.

Verso Capo Rarn

Dopo aver tirato a bordo l'ancora e aver mollato gli ormeggi, il barcone lentamente prende il largo. È mattina presto, il mare è calmo e alle vostre spalle vedete Porto Antico e il suo imbarcadere diventare sempre più piccoli. La rotta tracciata da Harquil vi porta in mare aperto, ma a una distanza tale da permettere continua visibilità della costa. La vela dell'unico albero centrale della Lucindale si spiega ad un lieve venticello che si è appena alzato da nord. Si tratta di un vento a favore, la vostra missione inizia col sostegno di Procan.

A) Primo giorno di viaggio

Pescherecci

Dopo circa due miglia di navigazione, vedete tre piccoli barche. Le navi, a oltre 400 metri di distanza dalla Lucindale, fanno rotta verso Porto Antico. I pescherecci avanzano lenti e appesantiti, forse per il carico di reti grondanti di pescagione.

Gorth non ritiene che sia necessario perdere tempo andando incontro alle navi. Gorth rimane al timone per tutta la mattinata, assistito da uno dei personaggi. Mentre governa la nave, guarda con continuità a destra e sinistra. Regnault è già ubriaco, lo si trova sdraiato sul ponte, all'ombra di alcuni barili, mentre Lady Aleena si è ritirata sotto coperta. Berry si muove in continuazione, scattando da una parte all'altra della Lucindale. Gorth potrebbe suggerire ad uno dei personaggi di gettare una lenza per pescare qualcosa. Ad esempio, uno dei personaggi potrebbe svolgere le funzioni di cuoco di bordo.

Diomedea

È circa metà mattina. Berry con il suo cannocchiale vede una diomedea posata sulle onde, spiccare il volo e seguire la nave, e grida: «Capitan Gorth, una diomedea ci sta seguendo».

I personaggi possono chiedere a Berry il cannocchiale e guardare a loro volta. Per mettere a punto i dettagli, il DM potrebbe chiedere di effettuare una prova di Osservare con CD 15.

La diomedea ha le ali molto sviluppate, con un'apertura di quasi 10 piedi. La coda è piuttosto corta, mentre le zampe sono munite di ampi piedi palmati che mancano del dito posteriore. Infine, il becco è grande, robusto e uncinato.

➤ **Albatro:** GS ½; Animale di taglia media; DV 1d8+1; pf 5; Iniz +2 (Des); Vel 3 m, volare 24 m (normale); CA 13 [contatto 13, colto alla sprovvista 11] (+2 Des, +1 naturale); Atc +3 mischia (1d3, 2 artigli), -2 mischia (1d4, morso); Faccia 3 per 1,5 m/1,5 m; TS Temp +3, Rifl

+4, Vol +2; For 10, Des 15, Cos 12, Int 2, Sag 14, Car 6. Lunghezza 90 cm, apertura alare 3 m.

Abilità e Talenti: Ascoltare +6, Osservare +6/+14 (ore diurne); Arma Preferita (artiglio, morso).

Sviluppo: La diomedea volteggia con voli circolari attorno all'albero centrale della nave. Se i personaggi decidono di abbattere l'albatro, attirano su di loro una maledizione per tutta la durata della missione (-1 di penalità a tiri salvezza, prove di abilità, caratteristiche, danno e quanto altro). La reazione dell'equipaggio alla vista dell'albatro è contrastante. Secondo Berry è un segno di Procan, mentre Regnault con la vista annebbiata dall'alcool pensa di abbatterla. Il marinaio, dopo essersi armato di un arco, la punta. Il primo (e unico) tentativo di attacco fallisce clamorosamente. L'albatro continuerà a volteggiare sopra la Lucindale per tutta la durata della navigazione. Il resto della giornata prosegue senza ulteriori problemi. Se i giocatori hanno pescato qualcosa, permettete loro di cucinarlo, chiedendo di descrivere la ricetta. Aleena è sempre taciturna, ma ringrazia il cuoco prima di ritirarsi nei suoi quartieri. Il cielo è stellato; anche se si intravede qualche nuvola, la Luna è quasi piena. Chiedete ai giocatori di organizzare i turni di guardia durante la navigazione. Per ogni turno, ci devono essere almeno due membri dell'equipaggio. Accoppiate, se possibile, un personaggio e un PNG, ma non soffermatevi sulla notte che scorre via velocemente. Durante la notte viene accesa una lanterna comune per illuminare il cassero della nave.

B) Secondo giorno di viaggio

Branco di squali

Oceano Solnor, 25 Raccolta 591 secondo il Calendario Comune. Qualche nuvola bianca si muove in cielo, mentre la diomedea continua a volteggiare sopra le vostre teste. Lady Aleena è uscita sul pontile e si è seduta verso la prua della nave a contemplare il paesaggio. A est si scorge la costa orientale di Isola Bella.

Chiedete ai maghi e ai chierici di confermare gli incantesimi preparati. I chierici, in particolare, potrebbero dover svolgere qualche rituale secondo il loro credo.

La navigazione prosegue senza intoppi fino alle prime ore del pomeriggio, quando vi pare di sentire per la prima volta la voce di Lady Aleena: «Guardate! Guardate! Ci sono i delfini. Sono bellissimi! Non ne avevo mai visti in vita mia».

Aleena, in realtà, ha scorto un banco di squali. Un qualsiasi personaggio munito di cannocchiale (Osservare, CD 15), o lo stesso Berry, potrebbe immediatamente notare l'errore. Gli squali seguono una rotta parallela alla Lucindale, senza mai avvicinarsi. L'avvistamento degli squali verrà interpretato come un brutto segno da tutto l'equipaggio. Verso il tramonto, scrutando l'orizzonte non sarà più possibile scorgere i pescecani. Organizzate i turni per la notte, avendo cura

che ci siano almeno due personaggi durante il secondo turno di guardia, a metà del quale, leggete il seguente paragrafo.

Attacco dei sahuagin (GS 4)

Il mare è relativamente calmo, ma il cielo è nuvoloso. La luna piena è stata appena coperta da una nube passeggera, quando la Lucindale subisce un forte scossone.

Chiedete ai personaggi di guardia di compiere un tiro salvezza sui Riflessi con CD 10 per non perdere l'equilibrio. In caso di fallimento, i giocatori cadono a terra. Rialzarsi al buio equivale ad un'azione completa. Mentre i personaggi tentano di rialzarsi tre umanoidi stanno salendo a bordo della nave. I personaggi, per non essere colti alla sprovvista, possono compiere una prova su Osservare con penalità di -5 contrapposta all'abilità di Nascondersi dei Sahuagin.

Nella penombra vedete avanzare alcuni umanoidi dalla pelle squamata e dal colorito scuro. I loro occhi sono grossi, neri e completamente spalancati. La pelle di questi esseri sembra fatta di scaglie, le dita delle mani e dei piedi sono palmate e le zanne sono lunghe e affilate. Uno di questi impugna una rete che viene scagliata sul più vicino di voi. Gli altri sono armati di tridenti.

➤ **Sahuagin (5):** Umanoide (acquatico) di taglia media; GS 2; DV 2d8+2; pf 11, 7, 10, 10, 9; Iniz +1 (Des); Vel 9 m, nuotare 18 m; CA 16 [contatto 16, colto alla sprovvista 15] (+1 Des, +5 naturale); Atc +3 mischia (1d8+2/x2, tridente), +1 mischia (1d2+1, 2 artigli), +3 mischia (1d4+2, 2 speroni), +1 mischia (1d4+1, morso), +2 distanza (rete); Faccia 1,5 per 1,5 m/1,5 m; AS Frenesia sanguinaria (+2 For, +2 Cos, -2 CA, fino alla morte); QS Anfibia, cecità alla luce, parlare con gli squali, percezione sottomarina, sensibilità all'acqua dolce; AL LM; TS Temp +4, Rifl +1, Vol +1; For 14, Des 13, Cos 12, Int 14, Sag 13, Car 9. Altezza 180 cm ca. Peso 90 kg.

Abilità e Talenti: Ascoltare +7*, Conoscenza delle Terre Selvagge +1*, Empatia Animale +2, Nascondersi +6*, Osservare +7*, Professione (caccia) +2; Multiattacco (-2 attacchi naturali).

* I sahuagin ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi, Ascoltare e Osservare. Sott'acqua, il bonus sale a +8. I sahuagin ricevono inoltre un bonus di +8 alle loro prove di Conoscenza delle Terre Selvagge e Professione (caccia) finché rimangono entro 80 km dalle loro tane.

Frenesia sanguinaria: Una volta al giorno un sahuagin che abbia subito dei danni in combattimento può entrare in frenesia nel round successivo, artigliando e mordendo furiosamente finché il suo avversario non è morto o finché non cade morto egli stesso. Ottiene +2 alla Costituzione e alla Forza e subisce una penalità di -2 alla CA. Il sahuagin non può porre fine alla frenesia volontariamente.

Tattica: I diavoli di mare aspettano che la Luna venga coperta da una nube per balzare a bordo dell'imbarcazione. Il loro attacco avviene dai lati e dalla poppa del barcone, mentre altri due continuano a

nuotare in circolo attorno alla nave. I diavoli di mare comunicano tra loro mediante ultrasuoni. Il linguaggio dei sahuagin viene percepito dagli umani come una serie di schiocchi di lingua e rumori indefiniti. L'attacco è molto feroce. I sahuagin non puntano a fare prigionieri, durante il combattimento tentano di far cadere in acqua i personaggi. In particolare, uno dei sahuagin è armato di una rete. La sua prima mossa consisterà nel gettare la rete contro uno dei personaggi, e in caso di successo, tenterà di trascinarlo in mare. Quando si lancia una rete, si compie un attacco di contatto a distanza contro il bersaglio; se colpisce il bersaglio è intralciato. Una creatura intralciata subisce una penalità di -2 al tiro per colpire e una di -4 alla Destrezza effettiva. La creatura intralciata può muoversi solo a velocità dimezzata. Se si controlla la corda regolabile superando una prova di Forza opposta mentre la si tiene, la creatura intralciata può muoversi solo entro i limiti consentiti dalla corda. Se la creatura intralciata tenta di lanciare un incantesimo, deve effettuare con successo una prova di Concentrazione (CD 15). La creatura intralciata può liberarsi con una prova di Artista della Fuga (CD 20) che è un'azione di round completo. La rete ha 5 punti ferita e può essere sfondata con una prova di Forza (CD 25). Se i personaggi riescono a dare l'allarme (azione gratuita), gli altri personaggi e i PNG usciranno dalla stiva entro 4 round, impugnando solo un'arma, scelta in fretta. Se i diavoli di mare non entreranno in frenesia sanguinaria, non combatteranno fino alla morte. Al secondo caduto, i diavoli di mare si ritireranno in mare.

Sviluppo: I giocatori durante questo scontro rischiano di cadere in mare. Una prova di Nuotare effettuata con successo permette al personaggio di nuotare ad un quarto della velocità come azione equivalente al movimento o alla metà della velocità come azione di round completo. Bisogna tirare una volta per round. Se il tiro fallisce, il personaggio non avanza. Se fallisce di 5 o più, il personaggio finisce sott'acqua e inizia ad annegare. Se il personaggio è completamente sott'acqua, subisce una penalità cumulativa di -1 alla prova di Nuotare per ogni round consecutivo che rimane immerso. Il personaggio deve effettuare una prova di Nuotare con CD 10 (acqua calma). Il personaggio subisce una penalità di -1 per ogni 2,25 kg di equipaggiamento che sta trasportando. Ogni personaggio può trattenere il respiro per un numero di round pari al doppio del punteggio di Costituzione. Dopo questo periodo di tempo, il personaggio dovrà effettuare una prova di Costituzione (CD 10) ogni round per poter continuare a trattenere il respiro. Quando il personaggio avrà fallito il tiro di Costituzione, inizierà ad affogare. Nel primo round diventerà incapacitato (0 pf). Il round successivo, scenderà a -1 punti ferita e inizierà a morire. Il terzo round, sarà morto affogato.

Al termine dello scontro con i diavoli di mare, lasciate ai giocatori la possibilità di lanciare gli eventuali incantesimi di cura. Gli incantesimi utilizzati durante la notte contano per il totale della giornata successiva.

C) Terzo giorno di viaggio

Scoglio dei gabbiani

Oceano Solnor, 26 di Raccolta 591 secondo il Calendario Comune. La giornata è molto afosa e umida. Potrebbe piovere da un momento all'altro. È circa metà mattina quando il barcone passa oltre lo scoglio dei gabbiani, uno dei punti evidenziati sulla mappa di Harquil. Alcuni laridi si tuffano in acqua per riemergere con un piccolo pesce in bocca. La Lucindale getta l'ancora in una baia naturale, oltre lo scoglio. Venite calati in mare con una scialuppa; insieme a voi c'è Lady Aleena. La diomedea smette di volteggiare sulla Lucindale e vi segue verso la spiaggia.

Chiedete ai personaggi di descrivere l'approdo a riva. Per esempio, fatevi descrivere la sequenza di azioni intraprese per accompagnare la scialuppa a riva.

Spiaggia

La spiaggia è sabbiosa, e calda, ma il tratto di terra che la separa dalla giungla è molto breve. La diomedea è finalmente atterrata su uno scoglio non distante dal vostro approdo.

Se i personaggi decidono di esplorare la spiaggia possono individuare i resti completamente marciti di una scialuppa nei pressi del punto dove sono approdati. Per trovare la scialuppa i personaggi devono compiere una prova su Cercare con CD 20. Sul limitare della giungla, chiedete ai giocatori di lanciare un dado da 20. Si tratta di una prova su Osservare. Leggete il seguente passaggio solo ai giocatori che hanno superato con successo il tiro.

Tra la sabbia scorgete un oggetto piatto di colore marrone scuro.

Se i personaggi decidono di approfondire la ricerca, possono mettere alla luce i resti di uno scheletro umano. L'oggetto scoperto inizialmente è un osso piatto di un teschio.

Scavando nella sabbia, avete rinvenuto alcune ossa di una creatura forse umana.

Lo scheletro è incompleto e vecchio di circa 20 anni. Un tiro di abilità su Guarigione con CD 35 permette di individuare parziali masticature delle ossa, quale probabile causa della morte. Quando i personaggi avranno scoperto i $\frac{3}{4}$ delle ossa, oppure appena vorranno entrare nella giungla, inizierà a piovere.

Giungla

Disponete sul tavolo la mappa in **ALLEGATO TRIADE 4**, e poi leggete la seguente descrizione.

Vi addentrate in una foresta dalla vegetazione verde lussureggiante, spesso e impenetrabile con piante alte e basse in formazione chiusa. Infatti, vi bastano pochi passi per non essere in grado di capire se stia ancora piovendo. Siete circondati da palme, mogani e felci arboree, nonché da grosse piante legnose che vegetano sugli altri alberi (le liane). La luce solare filtra a fatica, mentre attorno a voi c'è un grande rumore di insetti. Tra un cespuglio ad erbe alte e l'altro, vedete svolazzare una farfalla colorata. La temperatura della giungla è molto elevata. Avete una gran sete.

Un personaggio sottoposto a temperature molto elevate deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra ogni ora (CD 15, +1 per ogni prova precedente) oppure subire 1d4 danni debilitanti. I personaggi che indossano abiti pesanti o qualsiasi tipo di armatura subiscono una penalità di -4 a questi tiri salvezza. I personaggi privi di sensi iniziano a subire danni normali (1d4 danni all'ora). Vedi Guida del Dungeon Master, pagina 86. Le rovine si trovano a circa quattro ore di cammino.

A) Rovine Suloise (GS 1)

Vedi mappa in **ALLEGATO 2**. Leggete la seguente descrizione.

Avete camminato per molto tempo nella giungla, scostando felci e scavalcando erbe alte. Il vostro passaggio è stato accompagnato dal continuo stridore degli insetti di cui la foresta sembra essere stracolma. Potrebbe aver smesso di piovere, ma la sensazione di caldo umido perdura. Oltre una formazione di palme, emerge il tetto di una costruzione diroccata.

Se i personaggi decidono di avanzare verso l'edificio leggete il paragrafo seguente.

Nascosta tra la vegetazione si intravede una costruzione quadrata. Il tetto sembrerebbe essere in parte crollato all'interno.

1) Statua di Wee Jas

Se i personaggi cercano tra gli alberi circostanti la costruzione, possono individuare una statua coperta dalle piante con una prova di abilità su Cercare con CD 18.

Avvolta in un'edera verde smeraldo, si intravede una statua di marmo bianco.

I personaggi potrebbero staccare i rampicanti, per ripulire la statua. L'operazione di pulizia durerà qualche minuto.

La statua nascosta dal fogliame presenta forme femminili. La scultura è priva della testa e delle braccia.

Con una prova di abilità su Cercare con CD 18, i personaggi potrebbero individuare i frammenti di una scritta posta sul basamento della statua. L'iscrizione parziale è in Antico Suloise. La trascrizione del Suloise in un alfabeto moderno è complessa e difficoltosa. I personaggi con l'abilità Parlare Linguaggi (antico Suloise) potrebbero riuscire a ricostruire alcune parole: "magia [...] sape". La frase completa è: "La magia è la chiave del sapere". In alternativa, l'iscrizione potrebbe essere compresa con una prova di abilità su Decifrare Scritture con CD 30. I personaggi potrebbero ricondurre la scrittura a un verso rituale della dea Wee Jas, effettuando una prova di Conoscenze (religioni) con CD 20. Un incantesimo *lettura del magico* lanciato sull'iscrizione non sortirà alcun effetto.

2) Scheletro abbandonato

I personaggi possono addentrarsi nella costruzione diroccata.

L'edificio è a pianta quadrata. Il soffitto doveva essere alto circa 3 metri, ma è crollato a terra, per finire poi ricoperto dalla fitta vegetazione. Sotto le foglie, si intravedono spesse mura di pietra bianca. In un angolo, uno scheletro giace appoggiato contro la parete. Un dardo, in tempi lontani, gli ha trapassato il cranio.

I personaggi possono compiere una prova di abilità su Osservare con CD 15 per notare la direzione da cui potrebbe essere stato scagliato il dardo. Un secondo tiro sulla stessa abilità ma con CD 20, potrebbe rivelare la posizione dell'indice dello scheletro. La direzione indicata è verso un cumulo di macerie.

Scostando le pietre, i personaggi potrebbero individuare una botola. All'interno di una botola i personaggi, dopo aver rimosso una vecchia trappola (ancora funzionante, ma con un veleno ormai inattivo) potrebbero trovare un astuccio cilindrico d'osso. Il cilindro è dotato di due coperchi rimovibili. Se scrollato suona pieno. Rimovendo uno dei coperchi si trova una piccola statuetta di giada. Una prova di abilità Osservare con CD 15, potrebbe far associare la statuetta alla scultura antistante l'edificio. Un personaggio, effettuando una prova su Conoscenze (religioni) con CD 20, potrebbe riconoscere le fattezze della dea Wee Jas.

➤ **Freccia:** GS 1; +10 a distanza (1d6/×3); Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 20). *Nota:* Gittata massima 60 metri, bersaglio preso a caso tra i presenti.

Tesoro: Statuetta di Wee Jas in giada del valore di 150 mo. Si tratta di una piccola figura femminile con una maschera a forma di teschio.

3) Scorpione mostruoso

Mentre i personaggi sono intenti a esplorare le rovine, uno scorpione mostruoso si sta avvicinando al gruppo con l'intento di attaccare. L'artropode cercherà di attaccare un personaggio isolato, possibilmente rimasto fuori dalle mura della costruzione. Chiedete a questo personaggio di lanciare un dado da 20. Si tratta di una prova su Osservare contrapposta all'abilità di Nascondersi di uno scorpione, occultato e immobile sotto una felce. In caso di fallimento, il personaggio è colto alla sprovvista. Gli altri giocatori potranno tirare per l'iniziativa a partire dal successivo round di combattimento. *Nota:* Il movimento dei personaggi, ostacolato dalle erbe e dalle felci, risulta dimezzato.

Un artropode lungo circa 2 metri era nascosto dietro a una felce. La creatura avanza su quattro zampe articolate poste ai lati del corpo. I due arti anteriori sono costituiti da poderose pinze, mentre l'addome della creatura è diviso in due regioni. La parte anteriore è larga e grossa, ricoperta da un carapace che reca due paia di occhi. Quella posteriore è composta di sei segmenti allungati a mo' di coda, l'ultimo dei quali è rigonfio e provvisto di un acutissimo pungiglione ricurvo che cerca di colpirvi.

➤ **Scorpione mostruoso Medio:** GS 2; Parassita di taglia media; DV 2d8+4; pf 13; Iniz +0; Vel 12 m; CA 14 (+4 naturale); Atc +2 mischia (1d4+1, 2 artigli), -3 mischia (1d4+1, pungiglione e veleno); Faccia 1,5 per 3 m/1,5 m; AS Afferrare migliorato, schiacciare, veleno; QS Parassita; AL N; TS Temp +6, Rifl +1, Vol +1; For 17, Des 10, Cos 14, Int -, Sag 10, Car 2. Lunghezza 1,8 m. Larghezza 90 cm. Altezza 15 cm.

Abilità e Talenti: Nascondersi +8, Osservare +7, Scalare +8.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, uno scorpione mostruoso deve colpire con il suo attacco con artigli. Se riesce a trattenere la preda, può attaccarsi e pungerla.

Schiacciare (Str): Uno scorpione mostruoso che riesca a trattenere un avversario di taglia pari o inferiore alla sua, gli infligge automaticamente danni con entrambi gli artigli, mordendo e pungendo con il suo valore di attacco completo.

Veleno (Str): Se lo scorpione colpisce con il suo pungiglione, l'avversario deve compiere un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15) per evitare 1d4 danni temporanei di Forza. Il tiro viene ripetuto dopo 1 minuto dalla puntura.

Tattica: Lo scorpione è molto feroce e territoriale. Combatte fino alla morte.

Al termine dello scontro chiedete ai giocatori di compiere un tiro salvezza sulla Tempra per resistere alla temperatura elevata della giungla.

B) Balzo della pantera

Tornate ad utilizzare la mappa in **ALLEGATO TRIADE 4**, e poi leggete la seguente descrizione.

Il sole filtra ancora debolmente tra il chiuso degli alberi. Avanzate tra le erbe e le felci. In lontananza si intravedono altre rovine.

A questo punto chiedete a tutti i giocatori di compiere una prova su Osservare contrapposta a Muoversi Silenziosamente della pantera. I personaggi che dovessero fallire il tiro, resterebbero immobili per la sorpresa. Gli altri potrebbero agire, limitandosi ad un tiro di iniziativa relativo a una sola azione parziale. Al secondo round, i personaggi si muovono normalmente. *Nota:* Il movimento dei personaggi, ostacolato dalla giungla, risulta dimezzato.

Da una pianta a circa 7 metri e mezzo da voi è appena balzato, con un salto elegante, un felino di forma snellissima e dal pellame completamente nero. L'animale ha un corpo nobile, slanciato e robusto con arti relativamente corti. È alto al garrese circa 70 cm e lungo quasi 1 m e mezzo. Guardandovi intensamente con i feroci occhi gialli, arretra. Il felino spalanca le fauci, ringhiando, ma si gira, fuggendo rapido nel fitto della giungla.

➤ **Pantera:** Animale di taglia media; GS 2; DV 3d8+6; pf 27; Iniz +4 (Des); Vel 12 m, scalare 6 m; CA 15 [contatto 15, colto alla sprovvista 11] (+4 Des, +1 naturale); Atc +6 mischia (1d6+3, morso), +1 mischia (1d3+1, 2 artigli); Faccia 1,5 per 1,5 m/1,5 m; AS afferrare migliorato, balzo, sperone 1d3+1; QS olfatto acuto; AL N; TS Temp +5, Rifl +7, Vol +2; For 16, Des 19, Cos 15, Int 2, Sag 12, Car 6. Lunghezza 1,2 m.

Abilità e Talenti: Ascoltare +6, Equilibrio +12, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +9*, Osservare +6, Scalare +11; Arma Preferita (morso, artiglio).

* Nelle zone con erba alta o con folto sottobosco il bonus al Nascondersi aumenta a +8.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, la pantera deve colpire con il suo attacco con il morso. Se riesce a trattenere la preda, può attaccarla con gli speroni.

Balzo (Str): Se una pantera balza addosso ad un avversario durante il primo round di combattimento, può compiere un attacco completo anche se ha già intrapreso un'azione di movimento.

Sperone (Str): Una pantera che riesce a trattenere la sua preda, può compiere due attacchi con gli speroni (+6 mischia) con le zampe posteriori per 1d3+1 danni ciascuna. Se la pantera balza addosso alla sua vittima, può attaccarla con gli speroni.

Tattica: La pantera era in agguato su una pianta. Il felino, pur temendo gli uomini, è un animale scaltro e astuto che preferisce rimandare lo scontro al tempio. Si tratta di un incontro breve ma teso per tenere sulle spine i personaggi. La pantera fuggendo corre ad una velocità quadrupla. I personaggi, anche perché rallentati dalla giungla, non riusciranno a raggiungerla.

Tempio di Wee Jas

I personaggi sono giunti al tempio Suel, all'interno del quale crescono i fiori neri che l'elfa sta cercando. Vedi mappa in **ALLEGATO 3**.

In una piccola radura, avvolte dalle felci e confuse tra le piante, si vedono le mura diroccate di alcune costruzioni antiche. In particolare, spicca un edificio circolare sormontato da una cupola ogivale parzialmente crollata.

A) Piano superiore

1) Entrata del tempio (GS 3)

Un felino snello ed elegante, dal pellame completamente nero, è comodamente accucciato sulla scalinata di ingresso, come fosse in attesa di qualcuno. La scalinata si compone di tre grossi gradini bianchi anch'essi di forma cilindrica. I gradini sono in parte ricoperti da rampicanti verdi. Dietro al felino, si apre una grossa arcata in muratura. Non si vede alcun portale.

➡ **Pantere:** pf 23. Vedi B) Balzo della pantera.

Tattica: Lasciate intendere che la pantera sia la stessa incontrata nella radura poc'anzi. Il felino rimane immobile, permettendo ai personaggi di avvicinarsi, ma non sembra intenzionato a spostarsi. Se i personaggi iniziano a perlustrare l'area esterna del tempio, la belva si alza e li segue a distanza, muovendosi in assoluto silenzio. Se i personaggi si fermano, la pantera si arresta immobile, quasi annoiata. Potrebbe sbadigliare e stiracchiarsi. Nel caso in cui i personaggi proseguissero nel giro di perlustrazione attorno al tempio, una volta superata la metà superiore, nel tratto verso il ritorno dell'ingresso, vedrebbero un'altra pantera, ma questa volta davanti a loro. Si tratta della stessa belva incontrata nella giungla. Voltandosi alle spalle, non troverebbero più l'altra, nascosta nelle ombre. I giocatori potrebbero tentare una prova di Osservare contrapposta a quella di Nascondersi della prima pantera per cercare di individuarla. Se dovessero tornare sui loro passi, la pantera appena apparsa li seguirebbe, e così via. Le pantere adottano una tattica "mordi e fuggi", sperando di stancare o innervosire i personaggi. Ad esempio, uno dei leopardi potrebbe simulare un attacco correndo incontro ai personaggi per poi deviare tra gli alberi all'ultimo istante, mentre l'altro potrebbe riapparire alle loro spalle. Le pantere non hanno in sé nulla di magico o arcano, ma si tratta di una coppia di predatori in simbiosi che difendono il loro territorio. Questo incontro andrebbe giocato enfatizzando la paranoia dei giocatori, equivocando sul numero delle pantere e sulla loro apparente ubiquità. Quando vi sembra che i giocatori ne abbiano avuto abbastanza, ritirate le pantere nella giungla. Evitate a tutti i costi il combattimento.

2) Pilastri

Guardando con attenzione, si possono scorgere diversi pilastri bianchi a base circolare, anche essi avvolti dall'edera, che circondano la costruzione centrale lungo un cerchio di raggio maggiore dello stesso edificio. Alcuni pilastri sono crollati, mentre altri sveltano ancora al cielo.

I pilastri sono ricoperti dal fogliame, ma hanno tutti identica struttura. Sono alti circa 3 metri, lisci, con una runa iscritta sulla cima. Se i personaggi riescono ad arrampicarsi o in qualche modo a scorgere uno di questi simboli, possono tentare una prova di abilità su Conoscenze (religioni) con CD 25 per associare il teschio ad una forma molto arcaica del culto di Wee Jas.

3) Interno del tempio

L'interno del tempio è parzialmente distrutto. Vi sono cumuli di macerie un po' ovunque. Questo doveva essere un antico luogo di culto. L'architettura è solenne, ma semplice. Le mura sopravvissute sono simmetriche e lineari. Le pareti cilindriche sono alte circa 20 piedi, inframmezzate a intervalli regolari da finestre verticali aperte. Appese alle pareti ci sono le vestigia di drappi. La cupola bianca è in parte crollata. Il pavimento è lastricato di pietroni grigi.

Scostate dalla parete, disposte a cerchio si contano sette statue di marmo grigio raffiguranti uomini. Al centro dell'edificio c'è un altare squadrato a forma di parallelepipedo. Sulla faccia rivolta verso l'ingresso si intravede un altorilievo. L'altare è circondato dai resti di un colonnato disposto a cerchio. A ovest dell'altare, in mezzo ai resti di un crollo sembra che sia stato posato un denso manto di erbe nere.

Aleena si precipita verso i fiori, senza curarsi di eventuali trappole. Il suo movimento è istantaneo. Se i personaggi tentano di fermarla, l'elfa li invita a scostarsi gentilmente, spostando con presa salda e gelida il braccio di chi si fosse frapposto. Si genuflette e inizia a raccogliere i fiori, utilizzando un apposito coltello rituale estratto dalla sua sacca. Vedi **4) FIORI NERI**. Nel frattempo i personaggi possono esplorare le rovine. Una prova di abilità su Cercare per individuare trappole non individua comunque nulla, ma lasciate ai giocatori la possibilità di tirare ugualmente. In realtà, esiste una botola nascosta e parzialmente sepolta dalle macerie in corrispondenza di una delle statue, vedi **5) STATUE**. L'altare è lungo circa 2 metri e mezzo, con larghezza e profondità di quasi 75 centimetri. Sui lati maggiori è stata scolpita un bassorilievo rappresentante un teschio. Con una prova di Osservare con CD 15 (chiedete a tutti i giocatori di tirare un dado da 20) è possibile individuare delle tracce di pigmento rosso. Sull'altare stesso non c'è nulla. Il colonnato disposto attorno all'altare è semplice, ma il diametro delle colonne è inferiore rispetto a quelle disposte all'esterno. Di alcune è rimasta sola la base. Non vi sono simboli o iscrizioni particolari.

4) Fiori neri

I fili d'erba neri sono disposti in modo chiuso, uno attaccato all'altro. Sulla punta è possibile vedere un piccolo bocciolo

anch'esso nero.

I personaggi non possono aiutare Aleena, se non reggendole una torcia o una lampada. La raccolta richiede circa un'ora. I fiori così staccati vengono deposti in un fazzoletto di seta bianco. Al termine della raccolta, il telo verrà deposto nello zaino dell'elfa. I fiori, una volta staccati, emettono un profumo intenso, ma gradevole.

5) Statue

Sei statue raffigurano uomini, tranne quella centrale dietro all'altare che rappresenta un'aggraziata figura femminile con un teschio al posto del viso. Le altre statue, in parte danneggiate, rappresentano delle figure umane con indosso dei pantaloni e delle bluse piuttosto ampie e comode, con una fuciacca stretta in vita. Le persone sono state rappresentate con un certo realismo, eccezione fatta per le dimensioni. La statua femminile è vestita con una gonna lunga fino ai piedi e numerosi gioielli. In una mano impugna un pugnale, mentre nell'altra un libro aperto. Le fattezze delle altre statue raffigurano uomini di media età col viso completamente rasato. Tutte le statue raffigurando un atteggiamento marziale. Le persone sono in piedi con le gambe leggermente divaricate e i piedi paralleli. Le braccia sono staccate dal corpo, descrivendo una specie di cerchio parallelo al suolo che si chiude con il pugno della mano destra appoggiato sul palmo aperto della sinistra. Le statue sono in pietra grigia con venature rosse.

In realtà, la posizione delle mani non è uguale per tutte le statue. Quella indicata con il numero 6 nella mappa, pur avendo le braccia aperte e staccate dal corpo, presenta il dorso della mano sinistra e il palmo di quella destra rivolte verso l'altare. Tale peculiarità, pur non essendo immediata all'osservatore casuale, può essere percepita con una prova di abilità su Osservare con CD 10. Una ricerca più approfondita sulle mani, con una prova di Cercare con CD 20, permette di rilevarne la mobilità. Un perno consente alle mani di ruotare di 180°, facendo scattare rumorosamente la serratura della che conduce alla cripta sotterranea. La botola può essere individuata a prescindere dalla comprensione del meccanismo di apertura. Trattandosi di una botola nascosta e parzialmente coperta da detriti, può essere notata con una prova di abilità Cercare con CD 15. La botola è chiusa a chiave, ma può essere aperta con una prova di Scassinare Serrature con CD 23. La botola può essere sollevata tramite un apposito anello incassato nella stessa. In mancanza di idee migliori, i personaggi potrebbero sfondare la botola.

Speciale: Un elfo che dovesse passare in un raggio di 1,5 metri dalla botola nascosta, potrebbe effettuare una prova di Cercare con un bonus razziale di +2 per notarla come se la stesse espressamente cercando. Un nano che semplicemente arrivasse a meno di 3 metri dell'opera in muratura potrebbe effettuare una prova come se la stesse cercando attivamente con l'abilità Cercare. I nani ricevono un bonus razziale di +2 in questa circostanza.

🔓 **Botola di pietra:** spessore 10 cm; durezza 8; pf 60; AC 5; CD per sfondarla 28.

B) Cripta sotterranea

1) Scala in pietra

Dopo aver rimosso la botola, si scopre uno stretto passaggio verticale. Sul lato ovest dell'apertura sono visibili alcuni gradini in discesa, ricavati nel muro. Un rudimentale

corrimano in ferro fiancheggia la scala. Un bagliore rosso risplende ad intermittenza in fondo al pozzo.

Il corrimano in ferro è arrugginito, e quindi, non può sostenere il peso dei personaggi. Tale condizione può essere determinata da un personaggio con abilità di Artigianato (metallurgia) o Conoscenze (architettura e ingegneria). Se un personaggio decidesse di provare ad attaccarsi alla ringhiera, chiedetegli di compiere un tiro salvezza sui Riflessi con CD 15. In caso di fallimento il personaggio precipiterà di 6 m, subendo 2d6 danni da caduta.

Il fondo della fossa è di soli 6 m, quindi, visibile se illuminato da una torcia o da una lampada comune. I personaggi possono scorgere solo il pavimento e le pareti in pietra grigia.

Per risalire al livello del tempio usando la scala, i personaggi devono compiere un tiro di abilità su Scalare con CD 15. Vedi **ALLEGATO 4**.

2) Corridoio

Sul fondo del passaggio verticale, si apre uno stretto corridoio. Il passaggio è molto umido con un certo odore di muffa. Il soffitto è alto circa 10 piedi. Le pareti e il pavimento sono di pietra liscia e grigia. A est il corridoio si chiude con una porta in legno rinforzata da sbarre di ferro.

La porta di legno è robusta. Due cardini di ferro disposti sul lato sinistro sorreggono la porta. Sul lato destro c'è un anello circolare appeso a un battente foggato a mo' di teschio. La porta è bloccata.

🔓 **Porta di legno robusta:** spessore 5 cm; durezza 5; pf 20; AC 5; CD per sfondarla 23.

3) Camera dei guardiani (GS 2)

Al centro della parete a est, attraverso una nicchia, pulsa una fastidiosa luce rosso sangue. Tale tinta si riflette sulle pareti, sulla pavimentazione e sulle vostre persone. Ad ogni lato della stanza ci sono due grosse pietre sepolcrali alte circa 1 m. Su ciascuna di esse è deposto un corpo umano. Un acre odore di morte aleggia nella cripta.

Il colore rosso distorce la prospettiva e la percezione dei movimenti. Attendete qualche istante e poi passate a leggere il seguente paragrafo. I personaggi subiscono una penalità di -1 ai loro tiri d'attacco nel corso dei prime tre round di combattimento, al termine dei quali, la loro vista si sarà adattata alla luce.

Con movimenti che appaiono rallentati dal bagliore rossastro, i corpi deposti sulle pietre sepolcrali si alzano e vengono verso di voi. Cadaveri, mezzi decomposti e con brandelli di pelle ancora attaccati al corpo, si trascinano malfermi.

👤 **Zombi (4):** Non morto di taglia media; GS 1/2; DV 2d12+3; pf 16 ognuno; Iniz -1 (-1 Des); Vel 9 m; CA 11 (-1 Des, +2 naturale); Atc schianto +2 mischia (1d6+1); Faccia 1,5 per 1,5 m/1,5 m; QS Non morto, solo azioni parziali; AL N; TS Temp +0, Rifl -1, Vol +3; For 13, Des 8, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1.

Talenti: Robustezza.

Non morto: Immune agli effetti che influenzano la mente, veleno, sonno, paralisi, stordimento e malattie. Non soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danno alle caratteristiche, risucchio di energia, o morte da danno massiccio.

Solo azioni parziali (Str): Gli zombi non hanno prontezza di riflessi e possono compiere solo azioni parziali. Possono quindi muoversi o attaccare, ma possono compiere contemporaneamente le due azioni solo se caricano (una carica parziale).

Tattica: Alzarsi dai sepolcri è un'azione equivalente al movimento. Se il tiro di iniziativa di alcuni personaggi è più alto di quello dei non morti, i personaggi ricevono un bonus circostanziale di +2 al tiro da attacco contro i mostri che si stanno alzando dai sepolcri.

Se i personaggi decidessero di esplorare la stanza dopo aver debellato i non morti, leggete il passo seguente.

Il soffitto è alto circa 3 metri. Le pareti e i pavimenti della stanza sono stati realizzati con lo stesso materiale del corridoio. Al centro della lunga parete est è stato scolpito un bassorilievo da cui viene emessa una luce rossastra. Le pietre sepolcrali sono completamente disadorne.

In corrispondenza del bassorilievo è stata costruita una porta di pietra nascosta. La porta nascosta può essere notata con una prova di abilità Cercare con CD 20. La porta è chiusa, ma può essere attivata inserendo la pietra rossa nella cavità oculare destra del teschio in altorilievo. La differenza di profondità delle cavità oculari non è immediatamente percepibile, ma può essere notata effettuando una prova di caratteristica su Intelligenza con CD 25. La porta ruota attorno ad un asse centrale, fermandosi perpendicolarmente alla parete. Il passaggio così risultante è largo circa 60 centimetri. In alternativa, è possibile compiere una prova di Scassinare Serrature con CD 25 e riuscire ugualmente a far scattare il meccanismo nell'occhio. La porta si richiude solo dopo aver estratto la gemma.

Speciale: Un elfo che dovesse passare in un raggio di 1,5 metri dalla porta nascosta, potrebbe effettuare una prova di Cercare con un bonus razziale di +2 per notarla come se la stesse espressamente cercando. Un nano che semplicemente arrivasse a meno di 3 metri dell'opera in muratura potrebbe effettuare una prova come se la stesse cercando attivamente con l'abilità Cercare. I nani ricevono un bonus razziale di +2 in questa circostanza.

👤 **Porta di pietra:** spessore 10 cm; durezza 8; pf 60; AC 5; CD per sfondarla 28.

Il bassorilievo è a forma di teschio. In corrispondenza della bocca viene emessa una luce rossa.

All'interno della bocca è stata ricavata una nicchia. Un personaggio potrebbe effettuare una prova di abilità su Conoscenze (religioni) con CD 15 per riconoscere il teschio come un simbolo di Wee Jas. All'interno della cavità, ad una distanza di quasi un braccio, si trova un pugnale.

Tesoro: *Pugnale +1.* Il pugnale è un'arma perfetta con una incisione alla base della lama. Si tratta di una runa indicante la magia. L'impugnatura è in osso, terminante con un pomolo a forma di teschio. Non ha elsa. Emette una luminescenza pulsante rossa nel raggio di 1,5 m. Tale luce impedisce di determinare con chiarezza l'oggetto emittente.

C) Ritorno sulla nave

Chiedete ai personaggi appena usciti dal tempio di compiere un tiro salvezza sulla Tempra per contrastare gli effetti del clima tropicale.

Il sole è basso all'orizzonte, ma non sta ancora tramontando. La temperatura è ancora torrida e molto fastidiosa. Attorno al tempio tutto è silenzioso e immobile.

Le pantere sono ancora nei pressi del tempio, ma lasciano che siano i personaggi a fare la prima mossa. Se i personaggi si soffermano su qualche particolare architettonico, fate strisciare una delle pantere nelle loro vicinanze. I personaggi la possono scoprire con una prova di Osservare contrapposta all'abilità di Nascondersi della belva. L'avvistamento avviene comunque ad una distanza molto ridotta. La pantera rimane immobile e non attacca. E continuate in questo modo per tutto il tragitto fino alla spiaggia. Dovrebbe essere quasi sera quando i personaggi riescono ad uscire dalla giungla. Utilizzate ancora una volta la mappa in **ALLEGATO TRIADE 4**. Le pantere continuano con la loro snervante tattica mordi e fuggi. Per esempio, anticipano i personaggi, smuovono felci e piante, si arrampicano sulle piante. Un personaggio potrebbe compiere una prova per Scalare con CD 15 e salire su un albero per controllare il movimento delle frasche e imbattersi nel muso della pantera. La situazione deve essere percepita come di pericolo costante ed imminente.

Il sole sta tramontando, ma siete giunti finalmente alla spiaggia.

Appena i personaggi si dirigono verso la scialuppa, le pantere escono dalla foresta e si avvicinano con passo felpato. A questo punto chiedete ai personaggi di compiere un tiro salvezza sulla Tempra per contrastare gli effetti del clima tropicale. Se i personaggi si affrettano verso la scialuppa, leggete il seguente testo.

Con possenti colpi di remi vi allontanate dalla riva. La diomedeia che si era posata su uno scoglio, si alza nuovamente

in volo e vi segue. La Lucindale è ancora ormeggiata nel punto in cui l'avevate lasciata e sul ponte Gorth e Berry vi salutano abbracciandosi.

I personaggi riescono a salire a bordo e il barcone leva le ancore. Gorth e Berry sono molto ansiosi di conoscere il racconto dei personaggi e chiedono di vedere i tesori ritrovati. Renault, ancora una volta in preda ai fumi dell'alcol, giace sul ponte abbracciato ad una botte. Lasciate ai giocatori il tempo di riprendersi, organizzate i turni di navigazione e registrate le variazioni negli incantesimi da preparare.

Il peggio sembra ormai essere passato. Le rovine e la giungla sono già un ricordo lontano, magari torneranno ad essere un sogno ricorrente o un racconto di fantasmi per spaventare i marinai. Il sole è completamente tramontato, ma Capitan Gorth conduce la Lucindale verso Porto Antico, mentre la diomedeia ha ripreso a volteggiare sull'albero maestro della nave.

Conclusione

Oceano Solnor, 27 Raccolta 591 secondo il Calendario Comune. Dopo una notte trascorsa senza problemi, il sole sta albeggiando. Il cielo è limpido e rossastro, ma a una distanza di oltre 1 miglio a poppa, un oggetto scuro si muove veloce sulla superficie del mare.

Fine?

Riepilogo Punti Esperienza

Per assegnare i punti esperienza per quest'avventura, sommate i valori per gli obiettivi conseguiti. Poi assegnate, a discrezione, una ricompensa in esperienza per il gioco di ruolo. Questa ricompensa dovrebbe esser data a chi ha tratteggiato particolarmente bene il proprio personaggio ed ha contribuito al divertimento del gioco. Potete assegnare somme di punti esperienza diverse a giocatori diversi.

Assegnate il valore totale (obiettivi più gioco di ruolo) ad ogni personaggio.

Porto Antico

A) Benedizione della nave

La presentazione del proprio personaggio è sintetica ma incisiva. I personaggi interagiscono con la folla

25 PE

B) Missione per Harquil

I personaggi riescono a farsi assegnare la missione secondaria di raccogliere reperti per Harquil

25 PE

Verso Capo Rarn

A) Primo giorno di viaggio

2) DIOMEDEA

I personaggi riescono a far desistere Regnault dal suo proposito di abbattere l'albatro, o comunque l'albatro non viene ucciso

25 PE

B) Secondo giorno di viaggio

2) ATTACCO DEI SAHUAGIN (GS 4)

I personaggi riescono a respingere l'attacco dei diavoli di mare

50 PE

C) Terzo giorno di viaggio

2) SPIAGGIA

I personaggi rinvergono il cadavere abbandonato sotto la sabbia

25 PE

Giungla

A) Rovine Suloise (GS 1)

1) STATUA DI WEE JAS

I personaggi riescono a ricostruire la frase sulla base della statua

25 PE

2) SCHELETRO ABBANDONATO

I personaggi trovano la trappola e rinvergono la statua di giada

50 PE

NA MASCHERA A forma di teschio.

3) Scorpione mostruoso

I personaggi sconfiggono lo scorpione mostruoso

25 PE

Tempio di Wee Jas

A) Piano superiore

A) PIANO SUPERIORE

1) Entrata del tempio (GS 3)

I personaggi riescono a entrare nel tempio senza attaccare la pantera

25 PE

5) STATUE

I personaggi riescono ad attivare il meccanismo di apertura della botola senza scassarla

25 PE

B) Cripta sotterranea

1) Scala in pietra

I personaggi scendono sul fondo della botola senza precipitare

25 PE

2) CORRIDOIO

I personaggi riescono ad aprire la porta

25 PE

3) CAMERA DEI GUARDIANI (GS 2)

I personaggi sconfiggono gli zombi e recuperano il tesoro

50 PE

Totale esperienza per gli obiettivi

400 PE

Bonus gioco di ruolo

50 PE

Esperienza totale possibile

450 PE

Note sui Tesori

I personaggi giocanti possono tenere per sé oggetti di questo modulo che siano segnati nella lista dei tesori qui sotto o che rispondono alle seguenti condizioni:

1. L'oggetto non può essere magico e deve essere specificamente elencato nel testo dell'avventura (p. es. armatura sui nemici). Se non è elencato nel testo, i personaggi non possono tenercelo. Gli oggetti di questo tipo possono essere venduti per il 50% del valore riportato nel manuale o segnato sul certificato di riferimento.
2. Gli animali, i seguaci, i mostri, i servitori e così via (sostanzialmente ogni essere vivente) non possono essere trattiene, a meno che non siano specificamente elencati nelle liste dei tesori. I personaggi giocanti possono intrattenere relazioni coi PNG, ma queste non verranno certificate e non possono apportare benefici materiali ai personaggi. I contatti (le fonti di informazioni aggiuntive) devono essere specificamente certificati.
3. Il furto è contro la legge, ma può essere praticato da alcuni personaggi giocanti. Gli oggetti rubati che valgano più di 250 mo e che siano di particolare valore per il loro possessore (incluse le eredità familiari), oltre a tutti gli oggetti magici, verranno, in un modo o in un altro, ritrovati in possesso del ladro. Il personaggio dovrà allora restituire l'oggetto e pagare una multa pari a tre volte il valore dell'oggetto rubato. Inoltre, il PG colto in flagrante riceve penalità connesse alla campagna, in quanto lo si riconosce come ladro. Per altri oggetti rubati che rispondano ai criteri del paragrafo 1 qui sopra, servitevi del vostro giudizio e delle circostanze in-gioco per determinare se un PG ladro riesce a farla franca o no.

Per qualunque oggetto "recuperato" secondo queste regole e che non abbia un certificato, non verrà mai preparato un certificato ad hoc.

Lo staff della campagna si riserva il diritto di portar via qualunque oggetto o denaro acquisito in seguito ad azioni ritenute irragionevoli in seguito, anche se queste stesse azioni erano state permesse in un primo momento.

Giungla

A) *Rovine Suloise* (GS 1)

2) SCHELETRO ABBANDONATO

- Statuetta di Wee Jas (150 mo, 1,35 kg, giada): una piccola figura femminile con una maschera a forma di teschio.

Tempio di Wee Jas

B) *Cripta* sotterranea

3) CAMERA DEI GUARDIANI (GS 2)

- *Pugnale +1* (2302 MO, 0,45 kg, lama in acciaio e impugnatura in osso, unico): un'arma perfetta con una incisione alla base della lama. Si tratta di una runa indicante la magia. L'impugnatura è in osso, terminante con un pomolo a forma di teschio. Non ha elsa. Emette una luminescenza pulsante rossa nel raggio di 1,5 m.

Allegati Triade

Gli **ALLEGATI TRIADE**, più volte citati nel testo, si riferiscono a materiale supplementare (allegati, mappe, pedine), preparato dalla Triade Italiana di Living Greyhawk e, dietro richiesta, disponibile agli organizzatori del torneo. *Nota:* Gli **ALLEGATI** a corredo di questa avventura (vedi poi) sono altresì disponibili in scala 2,5 cm = 1,5 m.

Appendice 1

PNG (in ordine di apparizione)

♣ **Capitan Gorth, Umano Esperto 3° (Marinaio):** GS 1 ½; Umanoide Medio; DV 3d6; 17 pf; Iniz +3 (Des); Vel 9 m; CA 14 [contatto 13, colto alla sprovvista 11] (+1 armatura imbottita +3 Des); Atc +4 mischia (1d8/19-20 x2, *spada lunga* +1) +2 mischia (1d4-1/19-20 x2, pugnale); AL CB; TS Temp +1, Rifl +6, Vol +4; For 9, Des 17, Cos 10, Int 16, Sag 12, Car 14. Altezza 182 cm; Peso 92 Kg. Età 54 anni.

Abilità e Talenti: Acrobazia +6, Conoscenze (natura) +5, Equilibrio +9, Nuotare +5, Orientamento +7, Osservare +4, Professione (marinaio) +7, Saltare +2, Scalare +2, Utilizzare Corde +9; Arma Focalizzata (*spada lunga*), Competenza nelle Armi da Guerra (*spada lunga*), Riflessi Fulminei.

Equipaggiamento: armatura imbottita, *spada lunga* +1, pugnale, *pozione di cura ferite leggere*, abiti da esploratore, borsa da cintura (10 mo, 5 ma) e cannocchiale.

Descrizione: Gorth è una persona di statura medio alta. I suoi lunghi capelli canuti sono raccolti in una coda, mentre la barba è lunga e crespa. Ha gli occhi verdi, una carnagione chiara ma abbronzata. L'espressione è sempre imbronciata, mentre il viso è solcato da rughe. Il capitano della Lucindale indossa un'armatura imbottita di un vistoso color rosso. Se interrogato, Gorth, con tono aspro, risponderà: «Eh! Che cosa volete?». Qualunque cosa gli si dica, l'interlocutore avrà sempre torto.

♣ **Regnault, Umano Esperto 2° (Marinaio):** GS 1; Umanoide Medio; DV 2d6+2; 12 pf; Iniz +3 (Des); Vel 9 m; CA 13 [contatto 13, colto alla sprovvista 10] (+3 Des); Atc +1 mischia (1d6/18-20 x2, scimitarra) +1 mischia (1d4/19-20 x2, pugnale) +3 distanza (1d6/x3, arco corto); AL CN; TS Temp +1, Rifl +3, Vol +2; For 11, Des 17, Cos 13, Int 10, Sag 8, Car 9. Altezza 193 cm; Peso 67 Kg. Età 32 anni.

Abilità e Talenti: Acrobazia +5, Conoscenze (natura) +3, Equilibrio +5, Nuotare +2, Orientamento +1, Osservare +1, Professione (marinaio) +4, Saltare +2, Scalare +5, Utilizzare Corde +8; Competenza nelle Armi da Guerra (arco corto, scimitarra).

Equipaggiamento: pugnale, scimitarra, arco corto, 20 frecce, abiti da esploratore, borsa da cintura (5 mr).

Descrizione: Regnault è un marinaio molto alto. Una corona di capelli biondi sottolinea la sua calvizie. Regnault porta la barba sfatta con mustacchi lunghi a spiovente. La sua carnagione è chiara, ma abbronzata dal sole; in fronte sono visibili diverse macchie. Ha gli occhi azzurri. I pochi capelli, e la magrezza fisica lo fanno sembrare più vecchio della sua reale età. Indossa abiti comodi e un blusotto nero senza maniche. Regnault è quasi sempre ubriaco. Nei rari momenti di lucidità, si dimostra un marinaio molto competente. Altrimenti, è del tutto inaffidabile.

♣ **Berry, Umano Esperto 1° (Marinaio):** GS ½; Umanoide Medio; DV 1d6+2; 8 pf; Iniz +3 (Des); Vel 9 m; CA 13 [contatto 13, colto alla sprovvista 10] (+3 Des); Atc +1 mischia (1d6+1/x3, ascia) +1 mischia (1d4+1/19-20 x2, pugnale); AL NB; TS Temp +2, Rifl +3, Vol +3;

For 13, Des 16, Cos 15, Int 11, Sag 13, Car 11. Altezza 177 cm; Peso 82 Kg. Età 25 anni.

Abilità e Talenti: Acrobazia +5, Ascoltare +3, Conoscenze (natura) +2, Equilibrio +5, Nuotare +3, Orientamento +1, Osservare +7, Professione (marinaio) +5, Saltare +3, Scalare +3, Utilizzare Corde +5; Competenza nelle Armi da Guerra (ascia), Sensi Acuti.

Equipaggiamento: pugnale, scimitarra, abiti da esploratore, borsa da cintura (10 ma).

Descrizione: Berry è di media statura. I suoi capelli sono color castano, leggermente ricci. Egli si rade tutti i giorni e porta un pizzetto. La sua carnagione è scura. Ha gli occhi castani. I tratti del suo viso sono mediorientali. Berry è muscoloso e in ottima forma fisica. Indossa abiti comodi e una canottiera verde sbracciata per mettere in evidenza i bicipiti. Berry è abbastanza taciturno, con una scarsa (e ingiustificata) autostima. Berry è un'ottima sentinella, nonché un marinaio di ottime capacità, anche se gli manca la stoffa per il comando. Ha grande rispetto di Capitan Gorth.

♣ **Yendrenn Harquil, Umano Guerriero 11°:** GS 11; Umanoide Medio; DV 11d10; 87 pf; Iniz +7 (Des, Iniziativa Migliorata); Vel 9 m; CA 18 [contatto 18, colto alla sprovvista 15] (*Anello di protezione* +5, +3 Des); Attacchi +17/+12/+7 mischia (1d8+7/19-20/x2, *spada lunga* +2), +14/+9/+4 distanza (1d4+3/19-20/x2, pugnale); AL CN; TS Temp +7, Rifl +6, Vol +4; For 17, Des 17, Cos 11, Int 16, Sag 12, Car 17. Altezza 190 cm; Peso 80 Kg. Età 29 anni.

Abilità e Talenti: Ascoltare +5, Cavalcare +5, Conoscenze (geografia) +6, Conoscenze (nobiltà) +5, Conoscenze (storia) +8, Equilibrio +6, Intimidire +5, Nuotare +9, Orientamento +3, Osservare +5, Raccogliere Informazioni +8, Raggiare +6, Saltare +7, Scalare +9, Utilizzare Corde +6; Arma Focalizzata (*spada lunga*), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Autorità, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mobilità, Schivare, Sensi Acuti, Specializzazione in un'Arma (*spada lunga*).

Equipaggiamento: *Anello di protezione* +5, *spada lunga* +2, abiti da esploratore.

Descrizione: Harquil ha poco meno di 30 anni, ma i suoi uomini riconoscono in lui il miglior capitano di tutti i mari di Oerth. Lontano cugino del Barone Pamdarn, ha perso il padre quasi contemporaneamente al giovane Barone, e per questo tra i due si è sviluppata una bella e profonda empatia. Harquil è di bell'aspetto, chiaro di pelle e di capelli, alto circa 1,90 m, e sempre agghindato con la sua blusa di seta sbottonata al centro. È abbastanza vanitoso, ma soprattutto ama enormemente la libertà. È un appassionato di storia: adora le vecchie carte e le mappe nautiche; anche se sono imprecise, gli piace l'odore un po' antico che ritrova in esse, ed è bello per lui immaginarsi i marinai che le disegnarono. Non poco dell'oro di Harquil è stato speso nell'acquisto di queste carte. Harquil inoltre studia i miti e le leggende delle isole e ne ha una conoscenza enciclopedica. Se un viaggiatore non proviene dalle pericolose e nemiche terre del sud, il capitano Harquil è pronto a dividere una birra o un sorso di rum con lui e a parlare dei segreti delle isole per tutta la notte.

☛ **Aleena Elmbright, Elfa Grigia Maga 3° (Erborista):** GS 3; Umanoide Medio; 11 pf; Iniz +1 (Des); Vel 9 m; CA 11 [contatto 11, colta alla sprovvista 10] (+1 Des); Attacchi mischia +0 (1d6-1/x2, randello) distanza +2 (1d8/19-20 x2, balestra leggera); AL NB; QS tratti elfici; TS Temp +0, Rifl +2, Vol +5; For 8, Des 12, Cos 9, Int 16, Sag 14, Car 16. Altezza 158 cm; Peso 47 Kg. Età 141 anni.

Abilità e Talenti: Alchimia +8, Ascoltare +4/+6*, Cercare +6, Concentrazione +4, Conoscenze (natura) +8, Conoscenze (nobiltà) +6, Muoversi Silenziosamente +1/+3**, Osservare +4/+6*, Professione (erborista) +7, Sapienza Magica +8; Mescere Pozioni, Sensi Acuti, Scrivere Pergamene.

* Il modificatore dopo la sbarra è dovuto al talento Sensi Acuti.

** Il modificatore dopo la sbarra è dovuto al famiglio di Aleena.

Incantesimi Preparati (4/3/2; CD base = 13 + livello incantesimo): 0—[individuazione del magico, lettura del magico, prestidigitazione, resistenza]; 1°—[comprensione dei linguaggi, ritirata rapida, sonno]; 2°—[nube di nebbia, trama ipnotica].

Equipaggiamento: balestra leggera, quadrelli (10), randello, acciarino e pietra focaia, borsa da cintura, candela (10), inchiostro, otre, pennino, pergamena (3), zaino; agrifoglio e vischio, borsa per componenti di incantesimi, libro degli incantesimi; abiti da esploratore; bacchetta di mani brucianti, pergamena di cura ferite leggere (3), pergamena di evoca mostri I, pozione di cura ferite leggere.

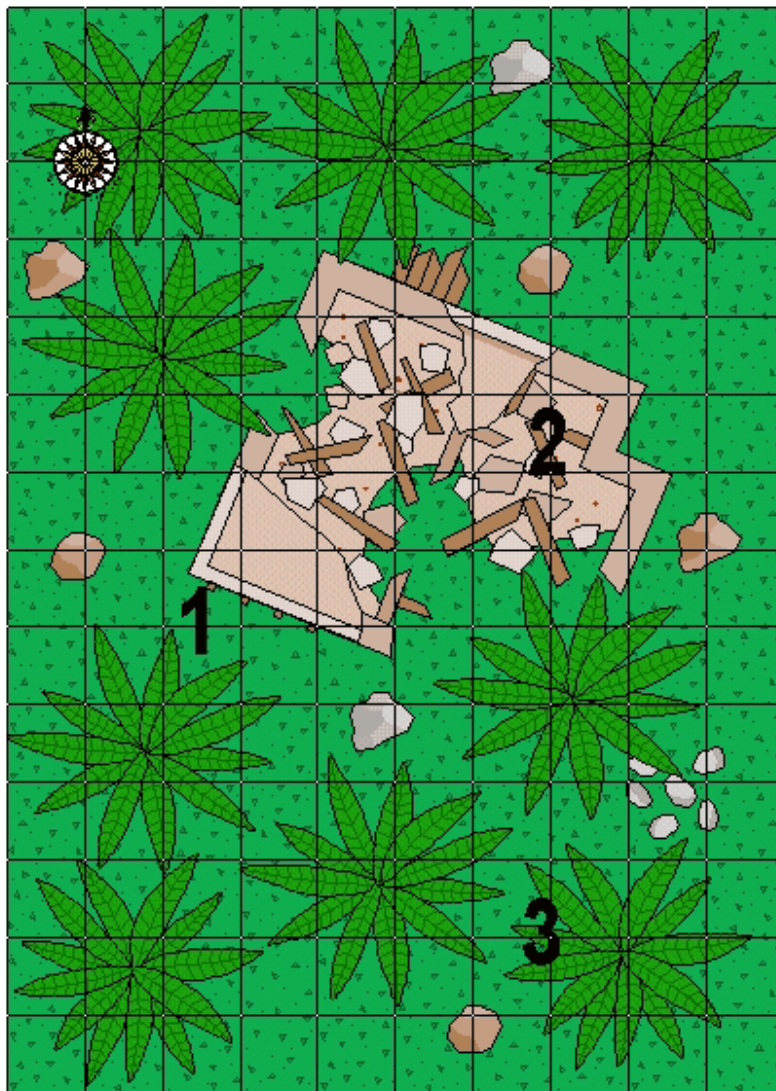
Descrizione: Aleena è un'elfa dei boschi molto affascinante. Ella è molto aggraziata e silenziosa nei movimenti, anche se debole. Ha la carnagione chiara, con capelli biondi miele, e grandi occhi castani. I tratti del suo viso sono netti, ma delicati. Ha delle mani molto belle, con dita lunghe e delicate. Il corpo è asciutto e proporzionato. Indossa dei comodi abiti da esploratore di tonalità verde. Appollaiato sul randello c'è un gufo dal piumaggio grigio. Aleena è estremamente gentile, ma anche molto timida. Parla sempre con un tono di voce basso, quasi impercettibile. Se le si rivolge direttamente la parola, arrossisce e abbassa lo sguardo. È un'erborista competente e abile.

☛ **Herfindhal, Gufo (Famiglio):** GS ¼; Animale Minuscolo; 5 pf; Iniz +3 (Des); Vel 3 m, volare 12 m (normale); CA 19 [contatto 19, colto alla sprovvista 16] (+2 taglia, +3 Des, +4* naturale); Attacchi mischia +5 (1d6-2, artigli); Faccia 75 cm per 75 cm/0 cm; AL N; QS condividere incantesimi, contatto, eludere migliorato, legame empatico, visione crepuscolare. TS Temp +3, Rifl +5, Vol +5; For 6, Des 17, Cos 10, Int 7, Sag 14, Car 4. Lunghezza 35 cm, apertura alare 100 cm.

Abilità e Talenti: Ascoltare +14, Osservare +6/+14 (crepuscolo e oscurità), Muoversi Silenziosamente +20; Arma Preferita (artigli).

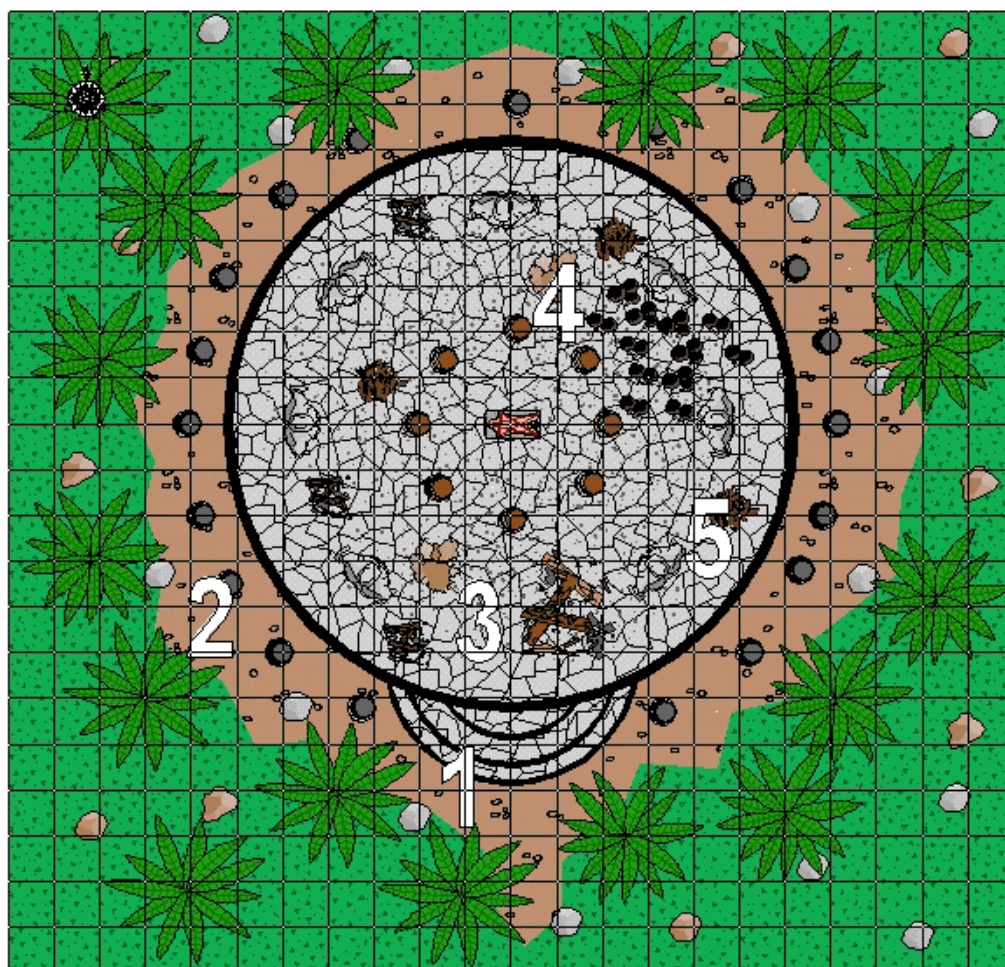
Descrizione: Herfindhal ha capo rotondo compresso anteriormente e caratterizzato da due ciuffi di piume erigibili. Il piumaggio folto e morbido si estende ai tarsi e alle dita, rendendone silenzioso il volo.

Allegato 1: Rovine Suloise (Mappa del DM)



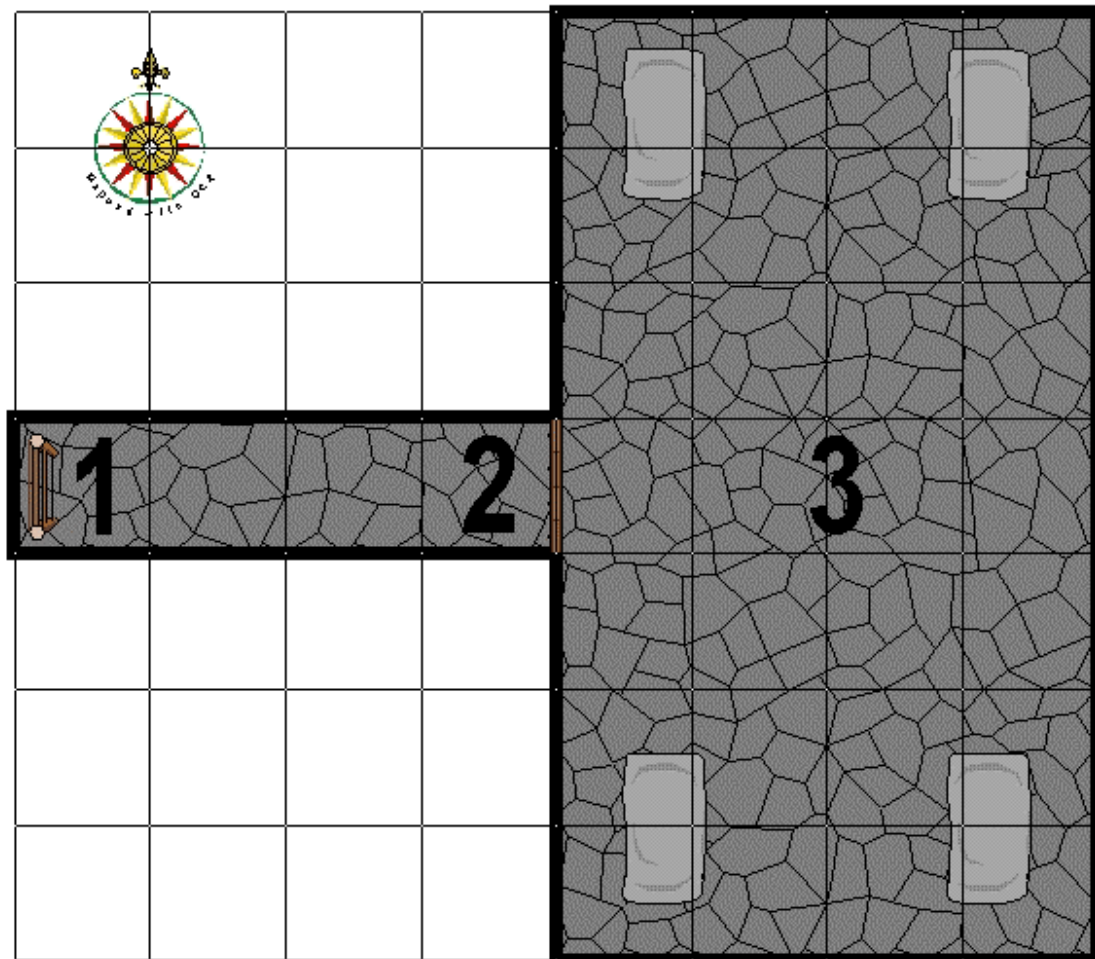
Scala: 1 quadrato = 1,5 m

Allegato 2: Tempio di Wee Jas (Mappa del DM)



Scala: 1 quadrato = 1,5 m

Allegato 3: Cripta Sotterranea (Mappa del DM)



Scala: 1 quadrato = 1,5 m