

DUNGEONS & DRAGONS®

Avventura di introduzione al livello Expert

L'Oscuro Terrore della Notte

Di Jim Bambra, Graeme Morris e Phil Gallagher



EG
EDITRICE
GIOCHI

DUNGEONS & DRAGONS®

Avventura di Transizione

Regole Base/Expert
sviluppata per 5-8 personaggi
di livello 2-4



Prodotto da: Phil Gallagher
& TSR UK Design Team
Copertina: Brian Williams
Illustrazioni: Helen Bedford
Cartine: Geoff Wingate
Traduzione: Nick Gandolfi

DUNGEONS & DRAGONS® e D. & D.®

sono marchi registrati di proprietà
della TSR, Inc.

Questo libro è protetto dalle leggi sul diritto di autore.
È proibita qualsiasi riproduzione o altro uso non autorizzato
del materiale o delle illustrazioni ivi contenute,
se effettuata senza il permesso scritto dalla TSR, Inc.

© 1986 TSR, Inc.



EDITRICE GIOCHI S.p.A.
Via Bergamo, 12
20135 MILANO

scan by Gianluca Q. - 05/2020

L'OSCURO TERRORE DELLA NOTTE

di Jim Bambra, Graeme Morris
e Phil Gallagher

INDICE

L'OSCURO TERRORE DELLA NOTTE	2
Il Gioco a livello Expert 2; Ambientazione dell'Avventura 4; Iniziare a Giocare 5	
ASSEDIO DI SUKISKYN	6
Descrizione di Sukiskyn 9; Gli Attaccanti 10	
A SUD DEL FIUME	13
I Covi dei Goblin 15; Altri Incontri 16; I Teschio-di-Lupo alla Resa dei Conti 20	
LE ROVINE DI XITAQA	24
Le Rovine Esterne 25; La Torre di Golthar 26	
IN VIAGGIO VERSO LA SOGLIA	28
Da Sukiskyn a Rifllian 29; Rifllian 32; Verso La Soglia 32	
LA SOGLIA	34
Il Piano di Golthar 37; Eventi Opzionali 39	
VERSO LE CIME NERE	40
LA VALLE PERDUTA DI HUTAACA	44
Gli Abitanti di Hutaaka 47; Hutaakani e Traldariani 48	
ULTERIORI AVVENTURE	53
NUOVI MOSTRI	54
Chevall; Kartoeba; Lupo dei Ghiacci; Piranha; Ragno Tessitore; Sauro Arrampicatore Gigante; Serpente delle Rocce; Statua Animata; Wyrđ	
INSERTI STACCABILI	tra le pagine 12 & 13
Informazioni per i Giocatori	I-II
Calendario & Mappa dei Giocatori	II
Personaggi Non Giocanti	III-VI
Clan e Tribù Non Umani	VI
Tabelle del Tempo Atmosferico	VII
Incontri Opzionali	VIII

ELENCO DELLE MAPPE

Pianta S - Sukiskyn	Inserito Ripiegato
Eventi WE7 e WE12 - In Viaggio verso La Soglia	Inserito Ripiegato
Zona W19 - Il Traghetto degli Gnomi	Inserito Ripiegato
Mappa R - Rifllian	Inserito Ripiegato
Mappe T & F - La Soglia e l'Isola di Fogor	Inserito Ripiegato
Mappa V - La Valle Fiammafuoco	Inserito Ripiegato
Mappa H - La Valle Perduta	Inserito Ripiegato
Mappa K - Karameikos Orientale	Interno Copertina
L'Arazzo	Inserito Cartonato
Piante H5 & H6 - Il Tempio di Pflarr	Inserito Cartonato
Zone W9 - W17 - A Sud del Fiume	Inserito Cartonato



L'OSCURO TERRORE DELLA NOTTE



Benvenuti! *L'Oscuro Terrore della Notte* è il modulo che vi presenterà le infinite possibilità delle avventure nelle zone selvagge del mondo introdotto nelle Regole Expert di **DUNGEONS & DRAGONS**.

L'avventura si sviluppa attraverso le zone selvagge del Granducato di Karameikos (**Mappa N°1** delle Regole Expert). Maggiori dettagli sul Granducato si trovano sull'**Atlante 1**. Un viaggio lungo un fiume porterà gli avventurieri presso l'avamposto assediato di Sukiskyn, dove orde di goblin ne assaliranno le mura per tutta la durata di una lunga notte. Ma questo è solo l'inizio: ben presto gli avventurieri si ritroveranno coinvolti in una lotta mortale contro il nefando Anello d'Acciaio, lotta che li condurrà ad affrontare gli antichi pericoli della Valle Perduta di Hutaaka.

Il Gioco a livello Expert

Potreste scoprire che condurre questa avventura esige differenti capacità da quelle che avete già sviluppato proponendovi come Master per le avventure di livello inferiore; *L'Oscuro Terrore della Notte* è un'avventura intesa a far provare ai giocatori l'eccitazione dello scoprire un intero mondo fantasy. Ai giocatori viene proposta una miriade di opzioni differenti e un numero considerevole di luoghi da esplorare, dato che qui non esistono le pareti dei dungeon a limitare la loro libertà di movimento (anche se fiumi e montagne possono avere lo stesso effetto).

Se questa è la vostra prima avventura a livello Expert, è importante che prima leggete il libro delle Regole Expert. Le parti più importanti cui prestare maggiore attenzione sono **L'Avventura** (pag. 21 & 22), **D&D: La Campagna** (pag. 30 & 31 e 40, 41 & 42) e **Avventure Nelle Terre Selvagge** (pag. 43-47).

La struttura di questo modulo è stata pensata per guidarvi al gioco di livello Expert con il minimo di difficoltà. Solo nella prima parte viene chiaramente definito l'ordine degli eventi, mentre nelle successive vi viene lasciata più libertà per plasmare l'avventura nel modo a voi più confacente. L'ultima sezione, **Hutaaka - La Valle Perduta**, è stata deliberatamente disegnata senza una struttura definita, la maggior parte degli eventi dipende dall'interazione tra voi e i vostri giocatori: qui vi vengono fornite mol-



te informazioni allo scopo di rendere il tutto il più facile e divertente possibile. Dato che i giocatori hanno una considerevole libertà di azione, il corso degli eventi sarà determinato principalmente dalle loro scelte. Ciò di solito non ha molta importanza, ma badate bene che alcuni incontri devono necessariamente avvenire prima di altri. Ad esempio, gli avventurieri devono prima recarsi a Sukiskyn (pag. 9) e poi esplorare il bosco circostante, proprio nello stesso modo in cui un dungeon può essere esplorato solo dopo averne scoperto l'entrata. Allo stesso modo, alcune zone che saranno teatro di particolari incontri, potranno essere scoperte solo dopo aver raccolto le dovute informazioni. In generale, la sequenza delle avventure dovrebbe essere quella seguita in questo modulo. Laddove risulti molto importante l'ordine in cui avvengono degli incontri particolari, tale importanza viene posta bene in risalto dal testo stesso.

Dato che le possibilità di azione dei personaggi sono molte varie, essi potrebbero compiere delle azioni del tutto inaspettate. Se ciò dovesse accadere, *non fatevi prendere dal panico*, leggete le informazioni che sono a vostra disposizione e decidete così quali saranno le conseguenze più probabili derivate dalle azioni dei personaggi. Se dovesse persistere in tale comportamento, potrebbe rendersi necessaria una temporanea deviazione dalla trama dell'avventura, prima di poterne riprendere il normale corso.

Espandere le Zone Selvagge

Anche se questo modulo si presenta con gran parte del lavoro descritto nelle **Regole Expert (Prima Parte: Progettate il Mondo esterno, pag. 30)** già fatto, ciò non toglie che il mondo possa essere da voi modificato o espanso.

Questa avventura è stata progettata per farvi rendere conto del fatto che il mondo non può essere descritto in ogni suo dettaglio, a differenza di un dungeon. La maggior parte delle zone sono state solamente abbozzate in modo generale, mentre quelle particolarmente importanti per l'avventura sono state degenerate di ben maggior attenzione. Ad esempio, la Baronía dell'Aquila Nera (**EX40**) non è stata certo descritta meglio di quanto non già fatto nelle Regole Expert, mentre la fattoria di Sukiskyn (pag. 9) è stata descritta molto dettagliatamente, poichè gioca una parte molto importante nell'avventura.

Quando volete sviluppare in proprio del materiale per espandere il mondo delle Regole Expert, non cadete nella tentazione di crearlo troppo in dettaglio. Le zone che devono essere ben descritte sono solo quelle che i personaggi esploreranno più approfonditamente. Non è di alcuna utilità descrivere quelle zone che non verranno mai esplorate; per tali zone, occorre soltanto un'idea generale del loro aspetto.

La città di La Soglia (pag. 34 e **Mappa T**) è un chiaro esempio del concetto appena espresso. Basta una descrizione generale,

più qualche altro dettaglio sui principali posti degni di nota della città, per dare un'idea della sua atmosfera. Tali posti degni di nota sono corredati di mappe e descrizioni più approfondite, ma la maggior parte delle altre zone cittadine (negozi, case, edifici pubblici, ecc.) non vengono definite in dettaglio e sono pronte per essere dettagliate per ulteriori avventure.

Giorni e Stagioni

Occorre molto tempo per viaggiare seguendo i tortuosi sentieri della foresta, per risalire i pendii delle colline (vedi **Il Movimento, EX22**) o per recuperare i punti ferita. Nell'**Insero Staccabile II** viene fornito un calendario ad uso dei giocatori. Inoltre, giorno per giorno, può essere descritto anche il tempo atmosferico, utilizzando la tabella dell'**Insero Staccabile VII**. Non è necessario seguire rigidamente le indicazioni della tabella del tempo atmosferico, e quindi sentitevi liberi di apporre le dovute modifiche, soprattutto nel caso in cui ciò si debba rendere necessario per ridirigere il corso dell'avventura.

Effetti del Tempo Atmosferico

Pioggia

La pioggia può ridurre sia la visibilità che il movimento, anche se un semplice *acquazzone* può non avere conseguenze di sorta (se non fare in modo che i PG non si sentano proprio a loro agio). La *pioggia* riduce la visibilità fino ad un massimo di 400 metri. Per le modifiche del movimento, due giorni consecutivi di *pioggia* equivalgono ad un *diluvio*. I *diluvii* riducono la visibilità a 100 metri e riducono il movimento su strada del 25%. Due o più giorni di *diluvio* riducono il movimento del 50%. Nei giorni di *pioggia* o di *diluvio*, le corde degli archi e delle balestre, se non sono protette, si inzuppano e queste armi non possono essere utilizzate finchè non si asciugano.

Vento

L'effetto del vento influenza l'efficacia delle armi da tiro. Per le modifiche al tiro per colpire, se c'è *vento*, la gittata delle armi da lancio viene aumentata di un livello: la gittata corta diventa media, quella media diventa lunga ed i tiri per colpire alla normale lunga gittata divengono impossibili. Se c'è una *burrasca*, tutte le armi da lancio sono limitate alla gittata corta e soffrono un malus di -1 ai tiri per colpire.

Altre Informazioni

Città Natali dei Personaggi

Se volete assegnare ai PG le loro città natali, sarebbe opportuno che la scelta non cada su La Soglia o su Kelvin, poichè tali città sono teatro delle avventure ed ai giocatori non dovrebbero essere familiari. Finita l'avventura, La Soglia in particolare, rappresenta il



luogo ideale da utilizzare come base per le avventure seguenti.

Recuperare i Punti Ferita

Dopo un'avventura in un dungeon, si dava per scontato che i personaggi ritornassero a casa e recuperassero automaticamente i punti ferita perduti, prima di dedicarsi ad altre avventure. In questa avventura, tale procedura viene gestita in modo più realistico: i personaggi possono fermarsi dovunque essi vogliano e possono cercare di riposare per recuperare i punti ferita persi. Se essi passano un'intera giornata a riposarsi, senza effettuare alcuna attività manuale, possono recuperare un punto ferita al giorno. Per riposare, è consigliabile che essi scelgano un luogo relativamente sicuro, ad esempio Sukiskyn (una volta finito l'assedio), così da non doversi impegnare in un combattimento (attività manuale) con eventuali mostri erranti.

Aggiudicare Punti Esperienza

Voi dovrete aggiudicare i punti esperienza solo ai personaggi che si trovano in un luogo relativamente sicuro. I personaggi che trascorrono la notte fuori nelle zone selvagge, dovrebbero attendere i loro punti esperienza fintantochè non siano giunti a Sukiskyn, o a Rifillian, o a La Soglia, e così via. Non aggiudicate punti esperienza ai personaggi che uccidono PNG (o mostri) per cui non sono stati dati i rispettivi valori in PX. Ciò farà in modo che i PG non massacrino chiunque trovino sul loro cammino.

Introdurre Nuovi Personaggi Giocanti

Durante il corso dell'avventura, alcuni PG potrebbero morire e i giocatori potrebbero voler introdurre nuovi personaggi. L'introduzione di un nuovo PG deve essere effettuata in una maniera logica ed intelligente. Ad esempio, i nuovi personaggi potrebbero giungere a Sukiskyn dopo aver sentito voci che riguardavano gli assalti dei goblin; oppure potrebbero essere "scoperti" come prigionieri dei goblin; oppure potrebbero essere abitanti di La Soglia che vogliono unirsi alla compagnia quando quest'ultima vi giunge. Il fatto importante è quello di pensare ad un motivo per cui i nuovi PG possano unirsi alla compagnia; dovrete evitare che i nuovi arrivati "compaiano"



Ambientazione dell'Avventura

L'Antica Storia di Karamaikos

Le radici di questa avventura affondano nel lontano passato, molti millenni fa, al tempo in cui l'Impero Hutaakano si estendeva sulle terre ora coperte dalla Karamaikos Nord-orientale.

Gli Hutaakani, una razza di umanoidi dalla testa di sciacallo, derivarono il loro nome da Hutaaka, la valle sulle Cime Nere dove essi ebbero origine. Gli Hutaakani erano una razza civilizzata, ossessionati da progetti culturali e religiosi, ma anche molto abili nell'artigianato e nel commercio. Quando il loro reame si espanse dalla loro valle ai territori circostanti, la conquista delle popolazioni avvenne più per superiorità economica e culturale che per forza militare. E così avvenne che gli Hutaakani dominarono una primitiva tribù umana, i Traldariani che erano ben contenti di barattare il loro lavoro con i benefici derivati dalla cultura e dall'artigianato Hutaakano.

Anche se gli Hutaakani si espansero nei territori circostanti, la loro valle rimase la sede del loro tempio più importante, dedicato alla divinità Pflarr che essi veneravano più di ogni altra. Mentre il reame degli Hutaakani cresceva assieme al loro potere, la valle divenne un centro religioso abitato solo dai chierici di Pflarr e dai servi e contadini la cui vita era dedicata al servizio del tempio. I loro pensieri erano completamente rivolti a Pflarr e ben poco a loro importava di cosa accadesse all'esterno della valle. Addirittura si arrivò al punto in cui l'Alta Chierica decretò che nessuno sarebbe potuto entrare in Hutaaka senza il loro permesso e si compirono numerosi sforzi per nascondere la via d'accesso alla valle a tutti tranne che alle chieriche.

Col trascorrere degli anni, la civiltà Hutaakana fiorì fuori e dentro la valle. Proprio nel momento in cui raggiunse il suo apice, il territorio fu invaso dalle orde di gnoll. Gli Hutaakani, completamente devoti ai loro progetti culturali e religiosi, erano mal preparati ad affrontare questa minaccia. Di fronte alla minaccia dell'estinzione, i pochi sopravvissuti della razza si ritirarono nel Santuario di Hutaaka. Sebbene le rovine che si lasciarono alle spalle testimoniasse l'esistenza della loro ricchezza e civiltà, gli Hutaakani cancellarono bene le loro tracce e alla fine si sentirono nuovamente al sicuro.

Nascosti all'interno della Valle Perduta, gli Hutaakani condussero una vita di qualità assai spartana, diventando, anno dopo anno, sempre più introversi. Comunque, l'isolamento ebbe diversi effetti sugli umani da loro protetti: i Traldariani che li accompagnarono. Le condizioni disperate della valle forzavano i Traldariani a lavorare sempre più duramente, ricevendo in cambio benefici sempre minori. Man mano che gli umani diventavano sempre più insofferenti, gli Hutaakani furono costretti a trattarli sempre più duramente.

Alla fine, la tribù Traldar insorse contro la cultura che la schiavizzava e la sanguinosa rivolta riuscì a spezzare le catene che la tenevano prigioniera. Seguirono anni di guerra razziale, in cui il popolo della valle perì quasi del tutto e in cui i Traldariani dimenticarono tutto ciò che avevano appreso, regredendo ad un vita crudele e barbarica. Al giorno d'oggi avvengono ancora sporadici scontri tra le due razze della valle, poichè Traldariani e Hutaakani continuano la loro aspra lotta.

Gli Arazzi Hutaakani

Quando venne emanato l'editto che proibiva l'accesso ad Hutaaka, l'Alta Chierica creò degli arazzi magici che allo stesso tempo tracciavano e nascondevano la localizzazione della valle. Alla vista, gli arazzi (che erano di rare sete preziose) mostravano solo disegni intricati senza significato. Le chiavi di interpretazione degli arazzi erano dei magici aghi d'argento, ciascuno dotato di un sottilissimo filo d'oro. L'Alta Chierica doveva solo toccare l'arazzo con l'ago e quest'ultimo intesseva magicamente il filo d'oro creando un suo proprio disegno. Una volta fermatosi l'ago, il suo disegno combinato con quelli presenti sull'arazzo, mostrava l'esatta localizzazione di Hutaaka. Toccando nuovamente l'arazzo con l'ago, quest'ultimo ripercorreva il proprio disegno liberando il filo d'oro e non lasciando traccia alcuna della mappa precedentemente disegnata.

Gli arazzi venivano consegnati alle alte chieriche del territorio circostante, e, col passare del tempo, esse venivano seppellite col proprio arazzo che era il simbolo del loro alto incarico. Quando si ritirarono nel santuario della valle, gli Hutaakani si resero conto che tali arazzi avrebbero potuto condurre altre persone ad Hutaaka, ma non osarono dissacrare le tombe delle chieriche per recuperarli. Preferirono porre il destino nelle mani del Fato e degli dei antichi.

Ma il Fato non fu gentile, e coloro che sopraggiunsero dopo gli Hutaakani non rispettarono le antiche tradizioni. Fu solo questione di tempo.....

L'Anello d'Acciaio

L'Anello d'Acciaio è una organizzazione segreta che controlla il commercio di schiavi in Karamaikos e anche oltre. Comunque, i suoi interessi non si fermano allo schiavismo, i Maestri dell'Anello sono molto interessati in qualsiasi attività possa aumentare il tesoro e il potere dell'organizzazione. Dalla Baronìa dell'Aquila Nera, i Maestri dell'Anello osservano il loro impero segreto e pianificano le loro mosse.

Un giorno, un antico manoscritto giunse alla Baronìa dell'Aquila Nera, come uno dei molti oggetti sottratti ad un elfo il cui destino è quello di remare su una galera per tutta la vita. Il manoscritto fu consegnato nelle mani di un mago di nome Golthar, uno dei Maestri minori dell'Anello. Esaminando l'antico documento, Golthar si interessò molto al racconto dell'antica civiltà di Hutaaka e specialmente alla sua grande ric-

improvvisamente nel gruppo senza una precisa giustificazione.

Contrattare

L'attività di contrattazione è un fatto molto comune in Karamaikos e nell'Inserito Staccabile VII sono presenti le regole relative, corredate di tabelle altrettanto importanti.

Tiri Salvezza

Se lo desiderate, potete introdurre le seguenti regole opzionali. Queste regole permettono di modificare i tiri salvezza a seconda dei bonus/malus relativi alle caratteristiche di un personaggio, in questo modo:

Forza: modifica i Tiri Salvezza contro Paralisi e Pietrificazione

Intelligenza: modifica i Tiri Salvezza contro Attacchi Mentali (charme, confusione, controllo, paura, demenza)

Saggezza: modifica i Tiri Salvezza contro Incantesimi e Bastoni (non quelli elencati sopra)

Destrezza: modifica i Tiri Salvezza contro Bacchette e Soffio del Drago

Costituzione: modifica i Tiri Salvezza contro Veleno (ma non Raggio della Morte)

Carisma: non modifica alcun Tiro Salvezza

Divertirsi

Partecipare ad una avventura è prima di tutto un divertimento e per divertirsi a volte si rende necessario modificare il risultato di alcuni tiri di dado. Voi come DM avete il compito di rendere il gioco eccitante e divertente e a volte non è basandosi esclusivamente sui tiri di dado che tale compito si può svolgere pienamente: essi rappresentano un aiuto ma, di per sé, i risultati non hanno alcun valore. Siate discreti, non fate capire ai vostri giocatori che state volutamente modificando i tiri di dado!

Inseriti Staccabili

Al centro di questo modulo ci sono otto pagine che devono essere rimosse prima di iniziare a giocare e che devono essere tenute a portata di mano durante il gioco. I riferimenti agli **Inseriti Staccabili** vengono segnalati con il codice **ISn**, dove **n** è il numero romano dell'Inserito. Possono essere rimossi anche i fogli di informazione delle pagine 9 & 10 e 47 & 48.



chezza. Subito, Golthar chiese il permesso di proseguire le indagini e partì per il Karameikos orientale in cerca di Xitaqa, l'antico villaggio Hutaakano menzionato nel manoscritto.

Golthar scoprì ben presto Xitaqa (vedi pag. 24 e **Mappa K**) e lì si stabilì col suo seguito di hobgoblin. Le ricerche tra le rovine portarono alla luce un altro manoscritto che confermò i sospetti di Golthar e cioè che gli Hutaakani abbandonarono Xitaqa portando con sé le proprie ricchezze. Infine, nella cripta di uno degli edifici, Golthar si imbatté in un arazzo sacro corredato del magico ago d'argento e filo d'oro (vedi **Gli Arazzi Hutaakani**). Golthar capì che questo rappresentava la chiave per la scoperta definitiva di Hutaaka. Toccò subito l'arazzo con l'ago e rimase affascinato ad osservare come questo ricamava il suo magico disegno, ma Golthar non ebbe il tempo di vedere il lavoro finito. La cripta ospitava un paio di cubi gelatinosi che si stavano avvicinando in fretta. Golthar afferrò l'arazzo e fuggì ma, agendo in questo modo, le antiche fibre si disgregarono tra le sue mani. Tutto ciò che gli rimase fu l'ago d'argento ed il filo d'oro. La sua unica speranza era nella possibilità di esistenza di un altro arazzo, un arazzo su cui il magico ago potesse tracciare il proprio disegno.

Ulteriori esplorazioni delle rovine e delle tombe Hutaakane si rivelarono pericolose e comunque infruttuose, ma poi un viaggiatore catturato rivelò che un arazzo dorato giaceva all'interno di uno degli avamposti o fattorie ad est di Kelvin. Già, ma quale? L'uomo non era stato in grado di rivelarglielo.

Golthar non era più in grado di condurre le sue investigazioni in modo discreto e gentile, poiché i suoi superiori volevano dei risultati. Golthar intravvide la possibilità di calmare i suoi superiori e contemporaneamente condurre ulteriori ricerche che l'avrebbero potuto portare alla ricchezza di Hutaaka. Decise immediatamente di spedire i suoi hobgoblin ad ammassare truppe di goblin della foresta Dymrak e a condurle contro gli avamposti. Nessun avamposto o fattoria doveva essere risparmiato, l'arazzo doveva essere ritrovato senza ulteriori ritardi! Gli abitanti delle fattorie che sarebbero sopravvissuti dovevano essere inviati alla Baronía come schiavi.

Iniziare a giocare

Questo modulo è stato disegnato per un gruppo di PG che inizino con almeno 5.000 PX a testa. L'avventura inizia a Kelvin, all'interno del Granducato di Karameikos. Qui essi incontrano Stephan (vedi **ISIV**) che offre loro un lavoro. Stephan sta agendo per conto di suo fratello Pyotr che possiede Sukiskyn, un prospero avamposto-fattoria ad est, nella foresta Dymrak (date ai giocatori le informazioni degli **Inseriti Staccabili I & II**). Il clan di Pyotr si guadagna da vivere catturando ed addestrando i cavalli selvaggi del territorio circostante e recentemente ha avuto la fortuna di catturare una piccola mandria di cavalli completamente bianchi. Questi saranno presto venduti a

Riflian, dove si spera che gli elfi Callarii del luogo paghino per essi una buona cifra, essendo il cavallo bianco il simbolo della loro tribù (**ISVI**). Pyotr ha bisogno di alcune guardie che assicurino che i cavalli giungano sani e salvi a Riflian e Stephan offre 100 M.O. a testa, ma ha il permesso di Pyotr ad arrivare fino a 160 M.O. se i nuovi assunti dovessero contrattare.

Stephan si accorderà per fornire un passaggio alla compagnia su un battello fluviale posseduto da un commerciante di nome Kalanos, non appena questi compirà il suo primo viaggio primaverile verso gli accampamenti dei taglialegna. Kalanos partirà nel giro di una settimana, Moldain 7 Thaumont, e condurrà gli avventurieri al Traghetto di Misha che è ad un giorno di marcia da Sukiskyn.

Dopo essersi accordato con la compagnia, Stephan lascerà Kelvin, promettendo ai PG di incontrarli nel giro di pochi giorni a Sukiskyn. Stephan non sa nulla del regno del terrore che i goblin stanno per instaurare nella foresta.

Cavalli

Se i personaggi fino ad ora hanno giocato solo utilizzando il **D&D** Regole Base, probabilmente non possiedono alcun cavallo ed è preferibile che non ne possiedano quando inizia l'avventura. È abbastanza semplice motivare tale situazione: potrebbe semplicemente essere che a Kelvin i cavalli non sono disponibili oppure, se la compagnia possiede dei cavalli, questi possono essere loro rubati, oppure Kalanos non ha abbastanza spazio sul battello anche per i cavalli.

A meno che non intendiate condurre una piccola avventura a Kelvin, dite ai vostri giocatori che la settimana passa velocemente e senza incidenti. Calateli immediatamente nell'avventura, senza ritardi non necessari.

Abbreviazioni

Le **Statistiche dei Mostri** e dei **PNG**, vengono presentate nell'ordine seguente:

Numero; Nome; Classe e livello (solo per i PNG); Classe dell'Armatura (**CA**); Dadi Vita (**DV** - solo per i mostri); Punti ferita (**pf** - i numeri tra parentesi sono normalmente i punti ferita di una creatura che è già stata ferita); Movimento (**MV**); Numero e tipi di attacchi (**N°ATT**); Ferite (**F**); Tiri Salvezza (**TS**); Morale (**ML**); Allineamento Morale (**AM**); Valore in Punti Esperienza (**PX**) - se tale valore non è presente, allora nessun punto esperienza deve essere aggiudicato se la compagnia uccide la creatura; tiro di dado per colpire classe armatura 0 (**TCCA0** - vedi poi); gittata dell'arma (se applicabile) (**G** corta/media/lunga); manuale di riferimento e numero di pagina.

Statistiche Generali

Classi dei Personaggi

C - chierico; **G** - guerriero; **M** - mago; **L** - ladro; **N** - nano; **E** - elfo; **H** - halfling; **UC** - uomo comune.



Allineamenti Morali

L - legale; **N** - neutrale; **C** - caotico.

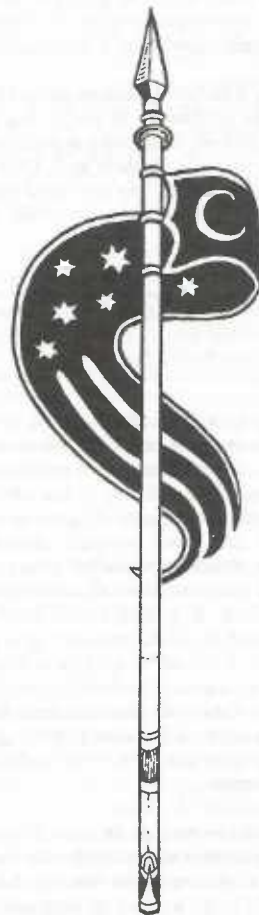
Caratteristiche

Fo - forza; **In** - intelligenza; **Sa** - saggezza; **De** - destrezza; **Co** - costituzione; **Ca** - carisma.

Riferimenti ai Manuali (e numeri di pagina)

BG - Manuale del Giocatore Regole Base; **BD** - Manuale del Dungeon Master Regole Base; **EX** - Manuale Expert.

TCCA0 = Tiro di dado per Colpire Classe Armatura 0. Questo è il risultato che si deve ottenere su 1d20 per colpire un avversario con CA 0. Nella maggior parte dei casi, il risultato del tiro di dado per colpire le altre classi di armatura è pari a: **TCCA0 meno CA** dell'avversario.





L'ASSEDIO DI SUKISKYN

Questa sezione accompagna gli avventurieri dalla città di Kelvin alla fattoria assediata di Sukiskyn, e tratta degli avvenimenti durante e dopo l'assedio, fino al punto in cui giungono le notizie che il fratello di Pyotr, Stephan, è stato rapito dai goblin.

Abbandonare la Civiltà (Mappa K)

Così come era stato convenuto (vedi **Iniziare a Giocare** – pag. 5), Kalanos e il suo battello fluviale sono in attesa della compagnia all'approdo di Kelvin, il mattino del giorno 7 Thaumont (vedi **Il Trascorrere dei Giorni** – ISI, e **Tempo Atmosferico** – ISVII). Il battello di Kalanos ha un equipaggio di nove persone (inclusi 8 rematori) ma, a sua insaputa, uno dei rematori (che ha assunto solo da qualche giorno) è un Rapinatore dell'Anello d'Acciaio (vedi ISIV), con l'ordine di dar man forte al gruppo dell'Anello d'Acciaio appostato presso il fiume (vedi poi). Il Rapinatore non è identificabile.

Dapprima il fiume è fiancheggiato da rilievi modesti da entrambe le parti, ma a poche miglia da Kelvin, la foresta si avvicina considerevolmente alla sponda sud. Qui il fiume si fa più stretto, e la sua corrente più veloce anche se l'imbarcazione procede regolarmente:

Improvvisamente si sente un forte colpo e il battello si ferma di botto, sbilanciandovi momentaneamente.

Il battello fluviale, che si trova a circa 24 metri dalla sponda boscosa di destra, ha colpito una catena gettata di traverso lungo tutta la larghezza del fiume. La catena è stata gettata da un gruppo di guerrieri dell'Anello d'Acciaio (vedi poi), che avevano l'ordine di impedire a chiunque (e specialmente a degli avventurieri) di avventurarsi ad est di Kelvin. Il gruppo dell'Anello d'Acciaio consiste di un Rapinatore (guerriero) e 16 Mastini (7 armati di archi e 9 di pugnali). Essi erano nascosti nei boschi della sponda destra e godono automaticamente della sorpresa non appena il Rapinatore e gli arcieri iniziano il loro attacco, rivelandosi e scagliando frecce.

Nel secondo round di attacco, l'equipaggio (Kalanos incluso) si nasconde sul fondo della barca, al sicuro dalle frecce. Allo stesso tempo, i Mastini armati di pugnali si tuffa-

no nel fiume e nuotano verso l'imbarcazione, mentre gli arcieri continuano la loro opera. Quando essi raggiungono la barca, impiegano 1 round per scararne il fianco, round in cui non possono compiere attacchi. In questo momento, comunque, il Rapinatore camuffato da membro dell'equipaggio compie la sua mossa attaccando e possibilmente pugnalandolo alla schiena.

Nota: L'imbarcazione fornisce una copertura completa dalle frecce a coloro che si nascondono al di sotto del livello del parapetto e garantisce una protezione di +2 a coloro che si sporgono (per lanciare un incantesimo o per scagliare delle frecce). L'acqua fornisce una protezione di +1 ai personaggi che vi nuotano (vedi BG60).

Sulla sponda:

1 Rapinatore dell'Anello d'Acciaio (guerriero): CA 4 (corazza di maglie & scudo); G 2; pf 14; MV 27(9); N°ATT 1 spada o 1 freccia (arco corto); F 1d8+1 (incl. bonus Fo) o 1d6; TS G2; ML 10; AM N; PX 25; TCCA0 18 (incl. bonus Fo); ISIV.

8 Mastini dell'Anello d'Acciaio (arcieri): CA 7 (armatura di cuoio); DV 1+1; pf 6 ciascuno; MV 36(12); N°ATT 1 freccia (arco corto); F 1d6; TS G1; ML 12; AM N; PX 19 ciascuno; TCCA0 18 – G 15/30/45; ISIV.

12 Mastini dell'Anello d'Acciaio (abbordatori): CA 9; DV 1+1; pf 6 ciascuno; MV 36(12), 18(6) a nuoto; N°ATT 1 pugnale; F 1d4; TS G1; ML 12; AM N; PX 19 ciascuno; TCCA0 16 (incl. bonus ferocia); ISIV.

Sulla barca:

Kalanos – barcaiolo: CA 7; G 5; pf 22; MV 27(9); N°ATT 1 pugnale; F 1d4; TS G5; ML 12; AM L; TCCA0 17.

Aspetto: Maschio, età 40, basso, capelli neri.
Indumenti: Pesante tunica marrone sopra armatura di cuoio, due bracciali d'oro (valore 60 M.O. ciascuno).

7 normali membri dell'equipaggio: CA 9; UC; pf 3 ciascuno; MV 36(12); N°ATT nessuno; TS UC; ML 7; AM N.

1 Rapinatore dell'Anello d'Acciaio (ladro): CA 6 (incl. bonus De); L 4; pf 12; MV 36(12); N°ATT 1 pugnale +1 (nascosto); F 1d4+1 (raddoppia nel colpire alle spalle); TS L4; ML 10; AM N; PX 125; TCCA0 19 (15 nel colpire alle spalle); ISIV.

Questo è il primo incontro degli avventurieri con le forze dell'Anello d'Acciaio. Se vengono esaminati i corpi, si riscontreranno i marchi caratteristici dell'Anello d'Acciaio (la cicatrice del marchio delle manette – vedi ISIV) ma tale scoperta non significherà nulla per Kalanos e il suo equipaggio. Nessuno dei Mastini dell'Anello d'Acciaio possiede tesori e il falso rematore ha con sé solo 3 M.O. Il Rapinatore sulla sponda possiede monete per un valore totale di 30 M.O.

W1. Il Traghetto di Misha (Mappa K)

Il traghetto di Misha si trova nel punto in cui una strada commerciale attraversa il fiume Volaga. Questo è il primo punto, risalendo il fiume da Kelvin, dove il corso d'acqua può essere attraversato, e gli avventurieri da qui possono arrivare a Sukiskyn a piedi. Kalanos continuerà contro corrente fino al campo dei taglialegna di Ilyakana (vedi W4-pag. 15).

Trovandosi nei pressi della zona di ricerca di Golthar, Misha è stato attaccato la notte scorsa dai pipistrelli vampiro di Vlack (vedi evento WE5 – pag. 14) e cadendo nel fiume è annegato. Il suo animale da compagnia, un piccolo orso delle caverne, è stato ferito ed è fuggito nella foresta.

Nel tardo pomeriggio l'imbarcazione raggiunge l'attracco al traghetto di Misha. Mentre l'equipaggio vi aiuta a scaricare i bagagli, Kalanos chiama a voce alta Misha, ma senza ottenere risposta.

“Non preoccupatevi,” dice, “spesso Misha è fuori a caccia assieme a quel suo orso pulcioso. Sarà di ritorno prima di notte e nel frattempo potrete considerarvi a casa vostra. Buona fortuna!” Kalanos dà l'ordine “Salpiamo!”, la barca si allontana dalla riva e prosegue il suo viaggio su per il fiume.

La porta della cabina non è chiusa a chiave. All'interno tutto sembra a posto e in ordine, non sembra che manchi nulla. Le uniche cose di valore sono delle monete per un valore totale di 45 M.O. nascoste dentro una brocca su uno scaffale.

Poco dopo l'arrivo della compagnia, l'orso ritorna. Ferito e inferocito, esso carica ed attacca chiunque veda. Se gli avventurieri si rifugiano nella cabina e non lo attaccano, esso rasperà per un po' di tempo sia la porta che le finestre ma poi si allontanerà. Non ritornerà, e dargli da mangiare non lo calmerà.

1 orso delle caverne: CA 5; DV 7; pf 30; MV 36(12); N°ATT 2 artigli / 1 morso + stritolamento (se colpisce con entrambe gli artigli); F 2-8/2-8/2-12 +2-16; TS G4; ML 11; AM N; PX 450; TCCA0 13; BD26.

Il Viaggio verso Sukiskyn

La notte cala circa un'ora dopo l'arrivo della compagnia al traghetto di Misha. I PG dovrebbero essere consigliati (con tanto di lupi ululanti, se necessario) affinché trascorran la notte nella cabina di Misha. Se gli avventurieri si muovono all'aperto di notte, essi verranno attaccati da **2-5 lupi** (vedi **Incontri Opzionali - ISVIII**) e si perderanno, riuscendo a ritornare sui loro passi fino alla cabina, solo dopo 2 ore. Il giorno seguente è bello e soleggiato.

La fattoria di Sukiskyn è la prossima nella lista degli attacchi previsti dalle forze combinate delle tribù di goblin comandante da Vlack, il luogotenente di Golthar, ma esse attenderanno il tramonto prima di attaccare (vedi **Benvenuti a Sukiskyn**, più avanti) e voi dovrete fare in modo che i nostri eroi arrivino poco dopo l'attacco iniziato. Ci sono circa 27 chilometri dal traghetto di Misha a Sukiskyn e tale tragitto dovrebbe richiedere un'intera giornata di marcia per qualsiasi compagnia. Se, comunque, la compagnia è in grado di spostarsi molto velocemente, ebbene mettete ben in chiaro che il sentiero è molto tortuoso e che seguirlo aumenta in effetti la distanza da percorrere. Per le compagnie che, invece, sono molto lente, potete descrivere il sentiero come molto agevole e diretto.

Fiamme all'Imbrunire

A pag. 11 e su **ISIII** e **Pianta S**, viene data una completa descrizione di Sukiskyn. Fate uso dei segnalini per giocare l'assedio a Sukiskyn sulla **Pianta S**.

Nel momento in cui arriva la compagnia, la fattoria è già sotto l'attacco delle forze delle tribù goblin **Lama Rossa (Gnhasska)** e **Teschio-di-Lupo (Kloss-lunk)** (vedi in seguito e **Clan e Tribù Non Umani - ISVI**), e il granaio è già in fiamme. Una terza tribù di goblin, le **Vipere (Jaggadash)**, che doveva attaccare la parte sud del complesso, ha liberato i cavalli dai recinti ed è fuggita portando i cavalli con sé. Per questo, le altre tribù sono molto infuriate.

Gli abitanti della fattoria sono in una posizione difensiva relativamente sicura, ma hanno subito alcune perdite nel tentativo di salvare i cavalli. Il maniscalco Novannes e suo nipote Hakos sono stati falciati da

un'orda di Vipere, pur riuscendo ad uccidere tre goblin prima di cadere. La descrizione seguente è valida se la compagnia si avvicina alla fattoria da ovest, lungo il sentiero che conduce al ponte. Se ciò non dovesse accadere, dovrete ricondurla in tal punto, facendo capire ai giocatori che se i loro personaggi restassero allo scoperto sarebbero ben presto massacrati e che la fattoria è l'unico posto praticamente difendibile.

Benvenuti a Sukiskyn!

Quando gli avventurieri si trovano a circa 500 metri dalla fattoria, essi si accorgono della battaglia in corso:

Il sole è ormai tramontato. Il crepuscolo e il suo silenzio sono scesi sulla foresta, tutto è immobile tra gli alberi scuri. Il mondo intero sembra in pace, forse *troppo*.

Improvvisamente il silenzio viene rotto. La brezza della sera trasporta l'eco di un urlo lontano e l'odore del legno bruciato. Davanti a voi, potete scorgere i bagliori delle fiamme che si innalzano oltre gli alberi. I rumori si fanno più forti; le urla degli uomini si mescolano a stridii gutturali di guerra e al clamore della battaglia, mentre le fiamme si ergono sempre più alte, tingendo la foresta di un colore purpureo.

Imboscata!

La foresta finisce sulla sponda di un fiume dal corso molto rapido, attraversato da un ponte di legno che dà accesso al cancello di una fattoria fortificata. Gli edifici sono per la maggior parte intatti, ma si stanno incendiando per le fiamme che provengono da un granaio a sinistra del ponte.

In una radura vicino all'estremità opposta del granaio potete vedere gli attaccanti (goblin, o forse orchetti) e dalla vostra destra, oltre il corpo centrale della fattoria, provengono i nitriti dei cavalli impazziti dal terrore.

Non appena gli avventurieri si avvicinano al margine della foresta, un gruppo di **8 goblin Teschio-di-Lupo (Kloss-lunk)**, che indossano il peculiare mantello di pelle di lupo) li aggredisce sbucando all'improvviso dal sottobosco, godendo della sorpresa con un risultato di 1-4 su 1d6. Nel primo round di combattimento i goblin scaglieranno i loro giavellotti ed in seguito faranno uso delle loro asce. Quando il combattimento con i goblin giunge quasi al termine, gli avventurieri vedranno un altro gruppo di **7 goblin Teschio-di-Lupo a dorso di lupi neri** puntare verso di loro, nel tentativo di tagliare loro la strada della salvezza verso la fattoria:



"Attenti!" una voce umana grida dal posto di guardia dall'altra parte del ponte, e, attraverso il fumo, avvistate un gruppo di goblin a dorso di grossi lupi neri che si dirige alla carica lungo il fiume, proprio verso di voi. "In fretta, prima che vi taglino la strada!", la voce continua, e il cancello inizia ad aprirsi. Non c'è un momento da perdere.

Se gli avventurieri esitano per più di 2 round, i goblin a dorso di lupo riusciranno a raggiungerli prima che possano mettersi in salvo. Se i nostri eroi, invece, si lanciano prontamente verso il cancello, essi possono oltrepassarlo lasciandosi dietro i goblin infuriati:

Riuscite ad oltrepassare in fretta la soglia del posto di guardia e vi ritrovate in un cortile pieno di fumo; dietro di voi sentite il rumore dei giavellotti che si piantano nel cancello di legno ormai richiuso. Con sorpresa, notate che il cancello vi era stato aperto da una donna che ora l'ha appena richiuso e sbarrato.

Per il momento siete in salvo, ma le fiamme stanno rapidamente raggiungendo la torre di legno sopra il cancello e, oltre il granaio, un gruppo di goblin vestiti di rosso è riuscito a penetrare la palizzata e si sta dirigendo velocemente verso di voi. Alcuni cadono colpiti dalle frecce scagliate dall'edificio centrale ma gli altri continuano la loro corsa. Immobile, la donna attende finché un uomo che indossa un'armatura di cuoio riesce a discendere la scala a pioli appoggiata alla torre invasa dal fumo. Poi, la coppia scatta verso l'edificio centrale facendovi segno di seguirla in fretta.

La donna è Alfana e l'uomo Taras. Ci sono **5 goblin Lama Rossa (Gnhasska)** che, dopo essere penetrati nel cortile, si dirigono verso di voi con evidenti intenzioni bellicose. Altri tre, facenti parte del gruppo di sfondamento, sono stati falciati dalle frecce e tre dei sopravvissuti sono stati feriti (2 pf). Essi ignorano Alfana e concentrano i loro attacchi su coloro che indossano delle corazze di metallo.



La Lunga Notte

Una volta che la compagnia ha raggiunto l'edificio centrale e la porta è stata chiusa alle loro spalle, i goblin Lama Rossa sopravvissuti cadono tutti sotto le frecce e le pietre dei difensori.

C'è poi un pausa nell'attacco, mentre i goblin attendono che il granaio, la parte nord della palizzata e il posto di guardia vengano consumati dalle fiamme e rovinino al suolo. Tutto ciò si verificherà nel giro di tre turni. Durante questo tempo, Pyotr dà un veloce benvenuto agli avventurieri scherzando sulla "calda" accoglienza che stanno ricevendo. Poi inizia a spiegare la situazione:

- ci sono due clan di goblin che stanno attaccando: i Lama Rossa (Gnhasska) e i Teschio-di-Lupo (Kloss-lunk) che cavalcano lupi neri
- era presente anche un terzo clan, le Vipere (Jaggadash), ma questi sono fuggiti dopo aver raziato i cavalli dei recinti e dopo aver ucciso due del clan (Novannes e Hakos)
- sebbene il granaio, la palizzata nord e la torre di guardia siano in fiamme, l'edificio centrale è ancora intatto
- con l'aiuto della compagnia, i difensori hanno buone probabilità di respingere gli assalti per tutta la notte così da riuscire ad arrivare al mattino, quando cioè la luce del giorno ricaccerà i goblin nel folto del bosco
- i goblin nel bosco sono così numerosi da risultare impensabile l'avventurarsi tra gli alberi prima dell'alba

- questo è solo uno dei numerosi attacchi dei goblin che sono stati sferrati contro avamposti e fattorie umane nel corso delle ultime settimane.

La Notte

La notte è senza nubi e la luce della luna permette ai difensori di individuare un qualsiasi attaccante si affacci allo scoperto. Purtroppo le ombre nascondono le creature nascoste nel bosco. Le varie aree di terreno aperto, visibili da altrettante differenti aree dell'avamposto, sono elencate nella descrizione della fattoria (vedi **Descrizione di Sukiskyn** - nella pagina seguente).

I personaggi che si trovano all'interno degli edifici sono completamente al riparo dalle armi da lancio degli attaccanti. Le feritoie, le finestre e i bastioni conferiscono vari gradi di protezione, così come indicato sulla **Pianta S**.

Eccezion fatta dei momenti in cui i goblin attaccano in massa la fattoria, le creature rimangono nascoste nel bosco attorno alla radura. Comunque, i difensori si accorgono della loro presenza, dato che i goblin intonano canti e percuotono i loro tamburi per gran parte della notte e qua e là, tra gli alberi, si può intravedere il rosso luccicare dei loro occhi. I goblin inoltre accenderanno numerosi piccoli fuochi per dare una falsa idea del loro numero e della loro posizione.

I Difensori

Il controllo delle azioni dei personaggi-non-giocanti è lasciato a voi, ma Pyotr seguirà qualsiasi utile consiglio provenga dalle labbra degli avventurieri. Se invece i giocatori non stanno riuscendo a difendere bene l'avamposto, Pyotr può essere utilizzato come una fonte di consigli e suggerimenti. L'avamposto dispone di una buona scorta di giavellotti, archi, fionde e frecce tenuti nella torre che funge da armeria (area 10 - pag. 9).

Quando Taras, Alfana e gli avventurieri raggiungono l'edificio principale, Pyotr, Darya, Matvey, Masha (in lacrime), il suo bambino e Stellios solo nella sala (area 4), e Kuzma e Irina si trovano nella loro stanza nella torre (area 11). I corpi di Novannes e di Hakos sono nelle stalle (area 16). Se gli

avventurieri lasciano la fattoria, essi saranno attaccati da una o dall'altra tribù di goblin (a seconda di quale parte del fiume raggiungano - vedi **Gli Attaccanti** pag. 10). Mentre gli avventurieri si trovano all'aperto, i goblin effettueranno 3d6 attacchi per round con le armi da lancio contro di loro. Se gli avventurieri entrano nei boschi, essi saranno attaccati dall'intera spedizione assediante.

Eventi dell'Assedio

Gli eventi **SE1** e **SE2** possono essere utilizzati in qualsiasi momento dell'assedio ed anche più volte. I restanti eventi dovrebbero essere utilizzati al momento predefinito:

SE1. Silenzio

In parecchie occasioni i goblin cercano di spaventare gli assediati interrompendo i canti e facendo tacere i loro tamburi, lasciando la zona in un assoluto silenzio.

SE2. Cecchini

In più occasioni (a discrezione del DM), gruppi di **1d4+2 goblin Lama Rossa** raggiungono il margine della foresta e attaccano con le fionde mirando alle finestre e ai bastioni. I goblin sono ben protetti dall'oscurità e dal sottobosco e godono di un bonus (**BG60**) alla classe dell'armatura di -4 contro le armi da lancio della fattoria. I goblin cecchini si ritireranno nel folto del bosco dopo 1d6+8 round o dopo che 2 o più membri del gruppo sono stati uccisi.

SE3. Incursione

Circa 3 ore prima della mezzanotte, i canti e i tamburi si fermano, e **due guardie del corpo goblin Teschio-di-Lupo a dorso di lupi neri** guidano altri **10 goblin Teschio-di-Lupo** (a piedi) alla carica attraverso il ponte, sopra ciò che rimane della torre di guardia e attraverso il cortile nord fino ad attaccare la porta nord che dà accesso alla cucina. Allo stesso tempo, **8 goblin Lama Rossa** corrono attraverso la radura nord, si riparaano dietro le rovine del granaio (bonus alla CA di -2, **BG60**) e coprono i loro compagni scagliando pietre con le fionde.

I Teschio-di-Lupo cercano di abbattere la porta facendo uso delle loro asce. Fino a due goblin possono combinare le forze assieme. Essi colpiscono automaticamente, sebbene il DM possa tirare normalmente per l'iniziativa per determinare se i difensori possono colpire prima che i goblin agiscano sulla porta. La porta verrà abbattuta quando avrà sofferto 30 o più punti di danno e i goblin Teschio-di-Lupo si riverseranno all'interno, seguiti dai Lama Rossa. I lupi neri non entreranno nell'edificio.

Se, in qualsiasi momento, uno dei due gruppi fallisce il controllo del morale, o se viene uccisa più della metà dei membri di uno dei due, il gruppo intero si ritirerà nei boschi.

TABELLA 1 - ABILITÀ DI COMBATTIMENTO DEL CLAN DI PYOTR

Nome	CA	Armi da Mischia			Tipo	Armi da lancio		
		Tipo	Ferite	TCCA0		Ferite	TCCA0	Gittata
Pyotr	3	spada+1	1d8+3	14	frecchia (+1)	1d6 (+1)	17 (16)	21/42/63
Darya	6	pugnale	1d4	19	frecchia	1d6	18	15/30/45
Taras	5	ascia b.	1d8+1	18	frecchia	1d6	18	15/30/45
Alfana	9	pugnale	1d4-1	20	-	-	-	-
Irina	6	-	-	-	fionda	1d4	18	12/24/48
Matvey	9	-	-	-	-	-	-	-
Kuzma	9	-	-	-	-	-	-	-
Masha	9	-	-	-	-	-	-	-
Stellios	9	-	-	-	fionda	1d4	20	12/24/48

Descrizione di Sukiskyn

La Costruzione

Sukiskyn si erge in una radura vicino ad un'ansa del Fiume Syreb (vedi **Mappa K & Pianta S**). Ad eccezione della torre, della forgia e del piano terra della cucina, la fattoria è costruita interamente di legno di quercia, "tegole" dei tetti comprese. Essa è stata costruita intendendola come un avamposto:

- gli edifici sono collegati da una palizzata di tronchi di legno alta 2 metri e mezzo
- le entrate alla fattoria sono chiuse da pesanti cancelli di legno di quercia e c'è una piccola torre di guardia che controlla il ponte
- a pianterreno non ci sono finestre
- la torre di pietra, costruita come rifugio in caso di emergenza, è sormontata da bastioni e contiene un gran numero di armi e provviste
- tutte le porte sono di legno di quercia (bisogna infliggere 30 punti di danno per abatterle). Le porte che danno all'esterno possono essere sbarrate dall'interno, mentre quelle interne lo possono essere da entrambe le parti. *Nota:* una porta sprangata deve subire 5-15 (a giudizio del DM) punti di danno aggiuntivi per essere abbattuta.

Sukiskyn come Abitazione

Ben diversamente dai noti dungeon o rovine dimenticate, Sukiskyn ospita una comunità di persone che conducono una vita "normale"; intonano canti, parlano, giocano, mangiano, si rilassano e così via. Cercate di rendere il luogo più vero coinvolgendo i giocatori nello specifico della vita di tutti i giorni.

Le Stanze Private

Sebbene gli avventurieri siano degli ospiti, certo non possono aspettarsi di poter girare liberamente per tutta la fattoria (eccezion fatta per i momenti di emergenza, cioè sotto assedio). Le stanze sono contrassegnate a seconda del grado riservatezza:

- †: Comune - gli avventurieri hanno libero accesso ogni volta che lo desiderano.
- ††: Semi-privata - agli avventurieri potrebbero esser richiesti i motivi della loro presenza in tali stanze, ma non si verificheranno reazioni avverse a meno che i personaggi non si stiano comportando in maniera sospetta.
- †††: Stanza privata - gli abitanti avrebbero molto da ridire (dapprima abbastanza gentilmente) se gli avventurieri venissero sorpresi in queste stanze. Un comportamento sospetto potrebbe inoltre causare reazioni furiose.

Descrizione Dettagliata della Fattoria

Le seguenti descrizioni elencano le adibizioni delle stanze ed il loro principale contenuto. A vostra discrezione resta la decisione di quali oggetti di secondaria importanza sia-

no presenti in ciascuna stanza (mobili, utensili più o meno domestici, oggetti personali, e così via). Sono inoltre elencate quali aree esterne (vedi **Pianta S**) ciascuna stanza può controllare.

1-3. Granaio, Ponte & Posto di Guardia

Anche se il ponte (1) sopravvive all'assedio, sia il granaio (3) che il posto di guardia (2 - una piccola torre di legno sopra il cancello) vengono bruciati e collassano al suolo.

4-8. Edificio Principale

4. Sala †

Viene utilizzata durante i pranzi e rappresenta il cuore della vita della fattoria. Se gli avventurieri rimangono a Sukiskyn, essi potranno dormire qui (verranno dati loro dei materassi). Al piano superiore ci sono delle finestre che permettono di controllare alcune aree esterne.

Contenuto: un lungo tavolo, banchi, la grande sedia di Pyotr, la testa di un lupo e un'aquila impagliate ed appese alle pareti, un vecchio corno da caccia e due arazzi. Uno di questi illustra dei cavalli selvaggi impegnati in una folle corsa, l'altro mostra dei disegni geometrici parecchio complicati (questo è l'arazzo degli Hutaakani - vedi **Gli Arazzi Hutaakani**, pag. 4).

Controlla: Cortili Nord & Sud, Recinti, Radura Est.

5. Stanza Secondaria †

Questa stanza buia è utilizzata per fermentare la birra, salare la carne, lavare gli abiti e come dispensa per cibi e bevande. Qui dorme Stellios.

Contenuto: vasche per la birra, per salare e per lavare; carne salata (appesa al soffitto); barili di birra; sacchi e casse di cibo; lampade ad olio; olio; il letto di Stellios.

6. Cucina †

Una stanza molto calda, che ospita un focolare con annesso un forno per il pane. Spesso qui si riuniscono le donne.

Contenuto: un tavolo, sgabelli, vasellame, utensili, cibo, erbe, spezie, il servizio di peltro di Darya (utilizzato solo nelle occasioni importanti).

7. Stanza di Taras e di Alfana †††

Contenuto: un letto, un tavolo, sedie, due bauli di vestiti, la collezione di 15 pugnali ornamentali e 10 antiche armi ad asta (appese alle pareti) di Taras.

Controlla: Cortile Nord

8. Stanza di Pyotr e di Darya †††

Contenuto: un letto, un tavolo, sedie, uno specchio ed un ritratto del padre di Pyotr (sulla parete), due bauli di vestiti. Vicino al focolare, nascosto in uno scomparto segreto, c'è uno scrigno rinforzato contenente il tesoro del clan: un sacco di 2.500 M.O. Lo scrigno è protetto con una trappola assai ingegnosa (-10% alla possibilità di individuazione) montata sulla sua base: se il sacco viene sollevato, dalla base schizzerà un piccolo dardo avvelenato (TCCA0 10; F 1-4; TS contro Veleno o morte).

Controlla: Cortili Nord e Sud, Fiume Ovest

9-12. Torre di Pietra

L'unica entrata alla torre è sul piano superiore della sala.

9. Magazzino ††

Contenuto: provviste d'emergenza (cibo e bevande) più una serie di oggetti di cui la famiglia si è ormai mezzo dimenticata, tra cui **uno stivale elfico** (che da solo non ha utilità alcuna, l'altro è nel Covo degli Orchetti della Ragnatela Oscura (Nyyakk) - zona W12(m), pag. 19).

10. Armeria ††

Contenuto: 2 archi corti, 2 archi lunghi, un'ascia da battaglia, 2 piccoli scudi, una spada lunga, una mazza arrugginita, una corazza di piastre di taglia nanesca, una balestra rotta, 3 fionde, 16 giavellotti, 120 frecce, 200 munizioni da fionda.

Controlla: Cortile Nord, Radure Nord & Est.

11. Stanza di Kuzma e di Irina †††

Il chierico Kuzma passa qui parecchie ore ad istruire la sua pronipote Irina. La stanza odora di incenso e di vecchi libri.

Contenuto: 2 piccoli letti, 2 scrittoi, sedie, un leggio, scaffali colmi di libri e pergamene, un baule di vestiti, una rastrelliera con 8 bottiglie: 4 contenenti un infuso medicamentoso per cavalli (non ha alcun effetto né sugli uomini né sui cavalli), 2 fiale di acqua santa e **2 pozioni di guarigione**.

Controlla: Cortile Nord, Radure Nord & Est.

12. Bastioni †

Controlla: Cortile Nord, Radure Nord, Est & Sud.

13-16. Stalle

13. Forgia †

Qui lavorava Novannes, dedito alla mascalcia e a riparare finimenti e utensili vari.

Contenuto: focolare, legna da ardere, pinze, utensili, barre di ferro, ferri di cavallo, chiodi.

14. Magazzino ††

Contenuto: selle, finimenti, corde, coperte, avena, oggetti per accudire i cavalli, una vecchia tenda.

15. Stanza di Hakos e di Masha †††

Contenuto: un letto, un lettino, un baule di vestiti, giocattoli da bambino, una balalaika (uno strumento musicale a corde) appesa alla parete.

Controlla: Fiume Ovest, Cortile Sud, Recinti.

Stanza di Novannes †††

Contenuto: un letto, uno scrittoio, una poltrona, un baule di vestiti, un candeliere di ferro dal disegno molto intricato, un piccolo ritratto della moglie di Novannes, una testa di goblin impagliata (appesa alla parete).

Controlla: Fiume Ovest & Sud, Cortile Sud.

17. Stalla †

11 cavalli-palafreni: CA 7; DV 2; pf 11 ciascuno; MV 72(24); N°ATT 2 zoccoli; F 1-4/1-4; TS G1; ML 7; AM N; TCCA0 18; EX50. Ciascuno è di proprietà personale di un membro del clan.



Gli Attaccanti

L'ASSEDIO A SUKISKYN (Gli Attaccanti)

Due sono i clan goblin, i Teschio-di-Lupo (Kloss-lunk) e i Lama Rossa (Gnhasska – vedi in seguito), che accerchiano la fattoria, guidati e controllati dalle retrovie per conto di Vlack, l'hobgoblin luogotenente di Golthar.

Le azioni degli attaccanti sono descritte nelle sezioni **Imboscata!** (pag. 7), e **Eventi dell'Assedio** (pag. 8). Le presenze qui di seguito elencate sono quelle al momento in cui gli avventurieri fanno la loro comparsa. Ciascun attaccante ucciso durante la notte deve essere sottratto al numero segnato.

La Guardia di Vlack

Vlack (un "re" hobgoblin), il suo lupo dei ghiacci, le guardie del corpo hobgoblin e i pipistrelli vampiro sono nei boschi ad *est* della fattoria, assieme al clan Lama Rossa (Gnhasska). Le caratteristiche di queste creature sono descritte nell'evento WE5 (pag. 14). Durante l'assedio essi cercheranno di stare nascosti e di non avere alcun contatto con gli avventurieri.

Il **Teschio-di-Lupo** è un clan i cui appartenenti sono facilmente individuabili poi-

chè vestono abiti fatti di pellicce di lupo. Essi si trovano nei boschi a *ovest* e a *sud* del fiume. Kloss, le sue guardie del corpo e altri 9 goblin sono a dorso di lupo nero.

Kloss (re goblin): CA 6; DV 3; pf 15; MV 27(9); N°ATT 1 ascia da battaglia; F 1d8+1; TS G3; ML 10; AM C; PX 35; TCCA0 17; BD35.

Tesori: un medaglione d'ebano a forma di testa di lupo con due giade incastonate al posto degli occhi (valore totale 175 M.O.); 45 M.O.

3 goblin guardie del corpo: CA 6; DV 2; pf 9 ciascuno; MV 27(9); N°ATT 1 ascia da battaglia o 1 giavellotto; F 1d8 o 1d6; TS G2; ML 10; AM C; PX 20; TCCA0 18; BD35.

Tesori: ciascuna guardia del corpo possiede un valore di 2d20 M.O. in monete e altri oggetti.

25 goblin: CA 6; DV 1-1; pf 4 ciascuno; MV 27(9); N°ATT 1 ascia o 1 giavellotto; F 1d6; TS UC; ML 8 (10 col comandante); AM C; PX 5 ciascuno; TCCA0 19; BD35.

Tesori: ciascun goblin possiede monete ed altri gingilli per un valore di 1d6 M.O.

13 lupi neri: CA 6; DV 4+1; pf 16 ciascuno; MV 45(15); N°ATT 1 morso; F 2d4; TS G2; ML 8; AM N; PX 125 ciascuno; TCCA0 15; BD37.

Gli appartenenti al clan **Lama Rossa** sono individuabili poichè vestiti, armature (e a volte anche qualche arma) sono dipinti in varie tonalità di rosso. Essi si trovano nei boschi a *nord* e a *est* dell'avamposto.

Gnhass (re goblin): CA 6; DV 3; pf 15; MV 27(9); N°ATT 1 ascia da battaglia +1; F 1d8+1; TS G3; ML 9; AM C; PX 35; TCCA0 17; BD35.

Tesori: 35 M.O., due orecchini di rubino (del valore di 100 M.O. ciascuno) e l'ascia da battaglia +1. Il vero valore di questo oggetto non è immediatamente intuibile poichè esso è ricoperto da diversi strati di vernice rossa!

4 goblin guardie del corpo: CA 6; DV 2; pf 9 ciascuno; MV 27(9); N°ATT 1 spada o 1 fionda; F 1d8 o 1d4; TS G2; ML 9; AM C; PX 20 ciascuno; TCCA0 18; BD35.

Tesori: ciascuno possiede oggetti e monete per un valore totale di 2d20 M.O.

43 goblin: CA 6; DV 1-1; pf 4 ciascuno; MV 27(9); N°ATT 1 spada corta o 1 fionda; F 1d6 o 1d4; TS UC; ML 7 (9 col comandante); AM C; PX 5 ciascuno; TCCA0 19; BD35.

Tesori: ciascun goblin possiede monete e gingilli per un valore di 1d6 M.O.



SE4. L'Esca

Attorno a mezzanotte, i difensori sentono ciò che sembra l'urlo straziante di una donna, proveniente dai boschi a est della radura e intravedono una figura umana vestita di giallo che viene trascinata dai goblin per i boschi.

Questo è un trucco inteso ad attirare i difensori fuori dell'avamposto. La figura è in realtà un hobgoblin che indossa vestiti rubati e la voce è quella di un goblin femmina. Le urla, frammiste ad incoerenti richieste d'aiuto, durano per 2 turni.

Pyotr conosce troppo bene i goblin per cadere nella trappola, ma Darya ne sarà molto contrariata, piagnucolando che la sua amica Katarina (una donna della fattoria Cherkass - vedi W6) ha proprio un vestito giallo. Se i personaggi si avventurano fuori dell'avamposto, dovreste condurre la vicenda come se stessero forzando l'accerchiamento (vedi **La Notte**, pag. 8).

SE5. Attacco Aereo

Circa due ore dopo la mezzanotte, Vlack libera 5 dei suoi pipistrelli vampiri giganti e li invia contro i difensori. Se è possibile, i pipistrelli attaccano ogni PG/PNG che si trovi all'aperto (cioè sui bastioni o nei cortili). Diversamente, i pipistrelli si infilano in una qualsiasi finestra e volano all'interno dell'edificio in cerca di vittime. Ogni personaggio morso da un pipistrello deve effettuare con successo un tiro salvezza contro Paralisi o perdere conoscenza per 1d10 round.

5 pipistrelli giganti vampiri: CA 6; DV 2*; pf 7 ciascuno; MV 54(18) in volo; N°ATT 1 morso; F 1-4 +paralisi; TS G1; ML 8; AM N; PX 25 ciascuno; TCCA0 18; **BD40**

Poco Prima dell'Alba

Poco prima dell'alba, i goblin Teschio-di-Lupo, ormai stufi, smettono di attaccare per inseguire i Goblin del clan Vipere (Jaggadash) (vedi in seguito, **Recuperare i Cavalli**). I difensori non sono in grado di vederli lasciare il campo, ma si accorgeranno che i tamburi smettono di rimbombare.

Infuriato per la codardia dimostrata dai Teschio-di-Lupo ed ossessionato dai fallimenti ripetuti nel cercare di prendere l'avamposto, il re dei Lama Rossa, Gnhas, decide di condurre le truppe rimanenti in un attacco finale contro la sala.

I difensori possono fiutare l'attacco imminente quando vedono i goblin riuniti insieme nei boschi oltre la radura est, e li sentono intonare un canto di morte (abbastanza differente dai canti precedenti).

Dopo due round di canti, i goblin caricano attraverso la radura est. Mentre **Gnhas** e **2 guardie del corpo Lama Rossa** saltano i resti bruciati della palizzata nord e cercano di abbattere la porta nord della sala, le altre **due guardie del corpo** conducono le restanti truppe Lama Rossa, dotate di scale a pioli, in un assalto contro la parete est della sala.

Gnhas e le sue guardie del corpo cercano di abbattere la porta con le spade. Fino a due goblin possono lavorare assieme e colpire automaticamente. A meno che non vengano uccisi nel cortile, i goblin infuriati si lanceranno oltre la porta dopo averle inflitto 30 o più punti di danno. Essi si riverseranno all'interno della sala e combatteranno fino alla morte (nessun controllo del morale).

Gli altri goblin possiedono cinque scale improvvisate, con le quali essi intendono arrivare fino alle finestre del piano superiore della sala. Sulla scala possono salire due goblin per round, ma per quel round non possono portare attacchi e perdono automaticamente l'iniziativa nel round successivo. I personaggi possono far cadere le scale se effettuano con successo un tiro per colpire CA 6 a mani nude (il bonus di Forza è applicabile). I goblin presenti su una scala fatta rovinare al suolo, subiscono 1d6 ferite per la caduta.

I goblin che attaccano la parete est, fuggiranno se falliscono il controllo del morale o se ne vengono uccisi più della metà. Se Gnhas viene ucciso, tutti i goblin Lama Rossa sopravvissuti fuggiranno e si sparpaglieranno per la foresta. Durante l'attacco, Vlack e i suoi uomini, si sposteranno dal loro punto di osservazione senza essere notati. I personaggi li incontreranno nell'evento **WE5** (pag. 14).

Il Giorno Dopo

Il sole sorge sopra l'avamposto di Sukiskyn, rivelando il massacro della notte precedente. Oltre ai goblin uccisi dai difensori dopo l'arrivo degli avventurieri, ci sono goblin Lama Rossa morti nella radura nord e nei recinti giacciono i corpi senza vita di tre goblin Vipere. Se gli avventurieri ne esaminano i corpi, potranno facilmente distinguere gli appartenenti ai diversi clan (vedi **Clan e Tribù Non Umani - ISVI**).

I goblin hanno spogliato completamente i corpi che giacevano nei boschi o sulla sponda ovest del fiume ma hanno lasciato il resto.

Interpretare gli Indizi

Una ricerca attorno alla fattoria rivelerà la passata presenza dei goblin evidenziata dagli accampamenti, corpi di goblin spogliati, ossa animali rosicchiate, torsioli di frutta e altra immondizia. Ci sono parecchie impronte di goblin e di lupi neri e la compagnia può inoltre notare (30% di probabilità) alcune impronte più grosse appartenenti a degli hobgoblin. Tra l'immondizia c'è un amuleto d'argento in forma di una torre crollata (del valore di 50 M.O.); è il simbolo dei goblin Zanna Gialla (Faz-plak - ISVI) ed è stato lasciato da una delle guardie del corpo di Vlack.

Non può essere individuata la via presa da Vlack e dai suoi hobgoblin e, sebbene le tracce dei Lama Rossa indichino diverse



direzioni, la compagnia non è in grado di seguire una qualsiasi delle piste per molto tempo. Comunque, le tracce lasciate dai goblin Vipere e dai cavalli rubati sono molto chiare e conducono ad est (vedi **Inseguire i Ladri di Cavalli**, pag. 12).

Prigionieri

Se gli avventurieri hanno preso qualche prigioniero durante la notte, essi possono disporre di qualche informazione (vedi **Fonti di Informazione**, pag. 13).

Recuperare i Cavalli (W2-W3)

Ad insaputa degli abitanti della fattoria, i goblin Vipere si sono diretti verso un accampamento di banditi (**W3**) assieme ai 41 cavalli rubati. Per strada, essi sono stati attaccati da un gruppo di Teschio-di-Lupo a dorso di lupo nero (vedi **W2**) ma qualcuno è sopravvissuto ed è riuscito a raggiungere i banditi per vendere loro i cavalli sopravvissuti.

Con i cavalli rubati, gli abitanti di Sukiskyn sono ben giù di morale e sembra che i nostri eroi abbiano viaggiato a vuoto da Kelvin. Taras non è però scoraggiato del tutto e, dopo una breve discussione con Pyotr, cerca di convincere la compagnia ad accompagnarlo all'inseguimento dei goblin Vipere, facendo leva sui seguenti argomenti:

- con così tanti cavalli al seguito, i goblin dovrebbero essere facilmente rintracciabili
- i goblin non possono montare i cavalli e così Taras e gli avventurieri potranno facilmente raggiungerli con le loro cavalcature
- il clan Vipere è famoso per la sua codardia e durante il giorno è presumibile che i goblin non vogliano assolutamente combattere
- Pyotr offrirà una ricompensa di 20 M.O. per ogni cavallo recuperato.

Pyotr è ben propenso all'idea di recuperare i cavalli ma teme un ulteriore attacco dei goblin e prega Taras di fare il più in fretta possibile. Agli avventurieri verrà dato il permesso di cavalcare i destrieri della fattoria (che si trovano nelle stalle, area 17 pag. 9) ma verrà anche detto loro di averne la massima cura poichè ciascuno appartiene ad un membro del clan.



Se gli avventurieri si rifiutano di accompagnare Taras, allora Gregor e gli altri rifiutati di Ilyakana dovrebbero sopraggiungere in questo momento piuttosto che al ritorno della compagnia (vedi **Cattive Notizie**, più avanti). Gregor e i suoi uomini accompagneranno Taras e saranno di ritorno prima che cali la notte del giorno seguente.

Inseguire i Ladri di Cavalli

Le tracce dei goblin Vipere (vedi **Interpretare gli Indizi**, pag. 11) sono facilmente individuabili. I goblin hanno lasciato ben presto la foresta, ma si sono tenuti all'ombra degli alberi (vedi **Mappa K**). Le impronte dei cavalli sono chiaramente visibili e qua e là vi sono anche impronte di goblin. Potrebbero inoltre notare (20% di probabilità) le impronte dei lupi neri lanciati all'inseguimento ma difficilmente ciò potrebbe significare loro qualcosa.

W2. Scena di Battaglia (nessuna mappa)

In questo punto le tracce lasciate dai goblin puntano bruscamente verso la foresta. Circa 200 metri addentro la foresta, la compagnia scopre la scena della battaglia tra i due clan di goblin:

Sembra proprio che voi non siate stati gli unici a voler raggiungere i ladri di cavalli, visto che nella radura fangosa di fronte a voi i goblin sono stati attaccati e massacrati. I corpi spogli ed insanguinati di un gruppo di goblin giacciono frammisti a carcasse di cavalli e al corpo obeso di un goblin piuttosto grosso è stato appeso per i piedi a un albero. Ma persino ora i goblin non hanno pace. Sei grossi scarabei stanno pasteggiando con i cadaveri. Senza un attimo di esitazione essi si dirigono verso di voi... Sembra proprio che preferiscano la carne viva a quella morta!

I goblin Vipere sono stati attaccati dai Teschio-di-Lupo circa a mezzogiorno e ben presto sono stati sopraffatti, ma qualcuno è riuscito a fuggire portandosi appresso 24 cavalli. Ripagati dalla loro vendetta, i Teschio-di-Lupo si sono diretti verso casa dopo circa un'ora, lasciando il posto ad un gruppo di scarabei urticanti.

6 scarabei urticanti: CA 4; DV 2*; pf 8 ciascuno; MV 36(12); N°ATT 1 morso +spruzzo di fluido; F 1-6 +vesciche (-2 ai tiri per colpire per 24 ore); TS G1; ML 8; AM N; PX 25 ciascuno; TCCA0 18; **BD41**.

Gli scarabei saranno addosso alla compagnia dopo 1 round. Non appena inizia il combattimento, un goblin femmina del clan Vipere, che si era nascosta in un albero cavo durante il combattimento precedente, cercherà di fuggire nei boschi. Se la compagnia riesce ad acciuffarla e le pone delle domande, ella descriverà di buon grado la terribile battaglia e potrà inoltre fornire ulteriori informazioni (vedi **Fonti di Informazione**, pag. 13).

goblin del clan Vipere: CA 6; DV 1-1; pf 3; MV 27(9); N°ATT 1 martello da guerra o 1 pugnale da lancio; F 1d6 o 1d4; TS UC; ML 6; AM C; PX 5; TCCA0 19; **BD35** (e **ISVI**).

I morti comprendono 22 goblin Vipere (identificabili dal tatuaggio sulla guancia), 3 Teschio-di-Lupo e 1 lupo nero; tutti sono stati spogliati di ogni arma o oggetto di valore. Degli originali 41 cavalli, solo 17 sono stati uccisi e, dalle tracce, il gruppo si è chiaramente spostato verso sud est. Le tracce dei Teschio-di-Lupo (che puntano a sud ovest) sono individuabili solo per poco, in seguito si perdono.

W3. Accampamento dei Banditi (nessuna mappa)

Le tracce dei goblin Vipere conducono nel folto del bosco. Dopo pochi chilometri esse si allineano ad un sentiero piuttosto ampio che conduce all'accampamento dei banditi. Fyodorll ed il suo seguito di quattro banditi, vivono in tre vecchi carri coperti, abbandonati qui da anni, e dispongono di un recinto per i cavalli. Prima che avvistino l'accampamento, gli avventurieri notano un cartello (scritto in Elfico e in Comune) inchiodato ad un albero. Su di esso vi è scritto: "Signora L. Fyodorll - Addestratrice di Cavalli - Commerciante in Razze Pure".

Fyodorll - Capo dei banditi: CA 1; E 4; pf 17; MV 36(12); N°ATT 1 spada o 1 freccia; F 1d8 o 1d6; TS E4; ML 9; AM N; PX 175; TCCA0 17 o 14; G 21/42/63.

Caratteristiche: Fo9, In15, Sa10, De18, Co11, Ca16

Indumenti: tunica blu sopra una corazza di maglie +1, un anello (del valore di 210 M.O.).

Equipaggiamento: spada, arco lungo, frecce, pergamena di disco levitante (x2), 25 M.P. (in una sacca alla cintura).

Incantesimi:

- 1° livello - **sonno, ventriloquio**
- 2° livello - **ESP, levitazione**

Aspetto: Elfo femmina, età 120, alta, carina; possiede una voce incredibilmente profonda.

4 banditi: CA 6 (armatura di cuoio e bonus De); L 3; pf 7 ciascuno; MV 36(12); N°ATT 1 spada; F 1d6 (o 2d6 colpendo alle spalle); TS L3; ML 8; AM C; PX 35 ciascuno;

TCCA0 19 (o 15 colpendo alle spalle); **BD30**.

Fyodorll è una donna d'affari oltre che una ladra e preferirebbe contrattare piuttosto che combattere. Se la compagnia la avvicina e le pone delle domande, ella affermerà di aver comprato 24 cavalli-palafreni da alcuni goblin poco prima e che non aveva certo idea che fossero stati rubati. Ella si offre di rivendere i cavalli alla compagnia al prezzo di 50 M.O. l'uno - "Lo stesso prezzo che mi hanno fatto i goblin" (in verità ella ha pagato 15 M.O. a capo!). Taras si rifiuterà assolutamente di pagare i cavalli.

Se la compagnia si rifiuta di contrattare, Fyodorll attende fin quando i personaggi sono sul punto di allontanarsi. Ella farà un uso intelligente dell'incantesimo **ventriloquio** per distrarre la compagnia suscitando dei rumori provenienti dal bosco, poi tutti e 5 i banditi attaccheranno (possibilmente colpendo alle spalle).

Sui carri ci sono dei letti, alcuni vestiti, provviste di cibo e il libro degli incantesimi di Fyodorll. Il libro contiene **individuazione del magico, luce magica, sonno, ventriloquio, ESP, scassinare e levitazione**. Ciascun bandito trasporta monete e oggetti vari per un valore di 75 M.O.

Nel recinto ci sono 24 dei cavalli bianchi di Sukiskyn, più altri 10 (8 cavalli-palafreno e 2 cavalli-destrieri). Dato che gli avventurieri stanno cavalcando cavalli a prestito, Taras li spingerà a scegliere tra i 10 le loro nuove cavalcature:

32 cavalli-palafreni: CA 7; DV 2; pf 10 ciascuno; MV 72(24); N°ATT 2 zoccoli; F 1-4/1-4; TS G1; ML 7; AM N; TCCA0 18; **EX50**.

2 cavalli-destrieri: CA 7; DV 3; pf 15 ciascuno; MV 36(12); N°ATT 2 zoccoli; F 1-6/1-6; TS G2; ML 9; AM N; TCCA0 17; **EX49**

Cattive Notizie

Nel frattempo, Gregor e tre altri uomini del campo dei taglialegna a Ilyakana (vedi **Mappa K** e zona **W4**) sono giunti a Sukiskyn, portando le notizie di un attacco di goblin al campo la notte precedente l'attacco a Sukiskyn (**I Rifugiati di Ilyakana** sono descritti in **ISIV**):

- i goblin (dei clan Teschio-di-Lupo e Lama Rossa) hanno attaccato all'imbrunire, dando fuoco alla palizzata e invadendo l'accampamento
- Gregor e i suoi compagni sono riusciti a fuggire e Kalanos, dicono, è riuscito a nascondersi, ma tutti gli altri (incluso l'equipaggio della barca fluviale) sono stati uccisi o catturati
- Stephan, il fratello di Pyotr (vedi **Iniziare a Giocare** e **ISIV**), è stato preso prigioniero.

A SUD DEL FIUME



In questa parte dell'avventura, i nostri eroi esploreranno le zone selvagge ad est di Sukiskyn (**Mappa K**), alla ricerca di Stephan, il fratello di Pyotr e dei suoi rapitori, i goblin Teschio-di-Lupo. Sebbene l'ordine degli eventi e degli incontri può essere influenzato dal vostro modo di condurre l'avventura, i giocatori godranno di una notevole libertà d'azione.

Dar Forma all'Avventura

In questa sezione del modulo, quattro sono gli elementi diversi da collegare per creare l'avventura:

(i) **Incontri Fissi** (W4-W15, pag. 15-20). Questi rappresentano la parte più importante della sezione. Non esiste un ordine prefissato in cui essi debbano avvenire e, dato che si svolgono in luoghi ben precisati, rimane a vostra discrezione decidere quando concedere ai personaggi la scoperta degli indizi e delle informazioni che potrebbero condurre i nostri eroi in tali luoghi (vedi **Fonti di Informazione**, in seguito).

L'ultima informazione che la compagnia dovrebbe acquisire in questa sezione è la locazione del Covo dei Teschio-di-Lupo (Kloss-lunk) dove Stephan è stato condotto (W16). Gli eventi lì collegati aprono la via alle ultime parti dell'avventura e così risulta importante che gli avventurieri non vengano a conoscenza dell'ubicazione del Covo dei Teschio-di-Lupo almeno finché tutte le possibilità offerte da questa sezione non siano state sfruttate.

(ii) **Eventi nelle Zone Selvagge** (WE1-WE5, pag. 14). Questi eventi possono essere aggiunti all'avventura in qualsiasi ordine anche se dovreste decidere il dove e il quando prima di iniziare a giocare.

(iii) **Incontri Opzionali** (ISVIII). Questi eventi possono essere aggiunti all'avventura sia a caso che in un qualsiasi ordine da voi predefinito.

(iv) **Tempo Atmosferico** (ISVII). Ciò costituisce uno sfondo all'avventura molto realistico.

Fonti di Informazione

Molte sono le possibili fonti di informazione che potrebbero condurre la compagnia ai vari incontri fissi:





Il Clan di Pyotr: gli abitanti della fattoria hanno una buona conoscenza del territorio e delle sue leggende.

Altri PNG Amichevoli: essi possono essere incontrati sia durante gli incontri opzionali che durante quelli fissi e possono fornire vari tipi di informazione.

Prigionieri: goblin, orchetti, ecc. possono essere interrogati (accertatevi che i personaggi rispettino il loro Allineamento Morale!).

Documenti Scritti: potete creare delle mappe, diagrammi o messaggi in codice (ritrovabili poi su pergamene, in vecchi libri, graffiati su una parete o su una porta, ecc.).

Indizi Visibili: alcuni incontri possono trattare di avvistamenti in lontananza o possono essere affrontati dopo aver seguito delle tracce.

In particolare le fonti seguenti possono condurre ad incontri specifici:

Insedimenti (W4-8): il clan di Pyotr bene conosce Ilyakana (W4), Sielo (W5), Cherkass (W6), Hokol (W7), e Segenye (W8). I rifugiati (ISIV) attirano l'attenzione su Ilyakana e il fumo proveniente da Segenye (vedi W8) è facilmente avvistabile.

Covi dei Goblin (W9-10): tutti i goblin conoscono l'ubicazione dei covi dei Lama Rossa e dei Vipere (W9 e W10). L'unico un po' speciale è il covo dei Teschio-di-Lupo (vedi sopra).

Altri Incontri (W11-15): il Lago dei Sogni Perduti è ben conosciuto dai minatori delle miniere d'oro (W12) così come gli elfi del Lago conoscono l'ubicazione della miniera. Il Clan di Pyotr conosce solo approssimativamente dove vivono gli elfi, e la compagnia li può incontrare opzionalmente. Le Tombe sul Crinale (W13-W15) sono facilmente avvistabili e sono ben conosciute da Pyotr, Taras e dai minatori d'oro.

Una Festa dall'Umore Incerto

La sera seguente il ritorno della compagnia dalla spedizione per il recupero dei cavalli (pag. 12), Pyotr organizza una festa per offrire un degno benvenuto agli ospiti e per celebrare la sconfitta dei goblin. Sebbene gli abitanti siano tristi per la scomparsa di Stephan, tuttavia si impegnano per intrattenere i nostri eroi: Masha intona canti, Kuzma racconta delle storie, Alfana e Taras danzano, Gregor racconta barzellette e i perso-

naggi vengono incoraggiati ad unirsi al divertimento. Pyotr con orgoglio mostra i tesori del clan che sono appesi alle pareti (area 4 - pag. 9), incluso l'arazzo. Pyotr non sa nulla delle sue origini.

Durante la sera, Pyotr diventa sempre più triste. Alla fine, ha la meglio sul suo imbarazzo e chiede direttamente agli avventurieri se vogliono impegnarsi a cercare e a liberare suo fratello Stephan dalle grinfie dei Teschio-di-Lupo (Kloss-lunk).

Pyotr offre come ricompensa la metà del ricavato dalla vendita dei cavalli. Inoltre fornirà le provviste, presterà qualsiasi tipo di equipaggiamento non magico e metterà a disposizione Sukiskyn stessa come base operativa. Fornire i cavalli alla compagnia non è certo un problema, visto che all'accampamento dei banditi ne è stato ritrovato qualcuno in più (zona W13, pag. 12).

Se la compagnia accetta, il problema principale da superare è che nessuno a Sukiskyn sa dove si trovi il covo dei Teschio-di-Lupo. Qui risulta molto importante la vostra decisione, in qualità di DM, di quante e quali informazioni i PG possano disporre parlando con gli abitanti della fattoria, con i rifugiati di Ilyakana e interrogando gli eventuali prigionieri (vedi sopra).

Eventi nelle Zone Selvagge

Ad eccezione del fatto che questi eventi sono stati pensati per essere utilizzati solo in questa sezione, essi possono venire utilizzati nello stesso modo degli incontri opzionali (cioè a caso, o in un modo da voi predefinito). Ad eccezione del **WE4 L'Amico dei Cavalli** (che non può avvenire nella foresta), essi possono avvenire in qualunque luogo conveniente.

WE1. Colpo di Fortuna

Gli avventurieri trovano i corpi di un goblin e di un umano, ciascuno ucciso dalla spada dell'altro! Lì vicino, c'è un mulo da carico che sta bruciando tranquillamente. L'umano era un cacciatore (con tanto di armatura di cuoio, spada corta, arco lungo, frecce e 38 M.O.) e il goblin (del clan Lama Rossa) era da solo (spada corta e 23 M.O.). Il mulo del cacciatore non riporta ferite di sorta (pf 10, vedi BD38). Il carico che trasporta è formato da pellicce di vario genere (valore totale 350 M.O.), una tenda per una persona, un sacco a pelo, cibo essiccato, un mantello, 40 frecce, 15 metri di corda e una **pozione di guarigione** (BD51).

WE2. Oggetto Perduto

Durante il viaggio, un personaggio si accorge di un oggetto di valore (a scelta del DM) mancante da un involto o da una sacca della sella. Per ogni ora (fino a 6 ore) che si passa a cercare tale oggetto ripercorrendo la strada (a metà velocità di movimento), esiste il 20% di probabilità di ritrovarlo. Non dovrete far perdere un oggetto di vitale importanza poiché esiste la possibilità che non venga ritrovato.

WE3. Incidente al Cavallo

Il cavallo di un personaggio infila inavvertitamente lo zoccolo nella tana di un coniglio, perdendo il ferro e ferendosi la zampa. La ferita può essere sanata con 2-4 giorni di riposo o con un incantesimo **cura ferite leggere**. Fino ad allora, il cavallo si muoverà al 25% della sua velocità di movimento. Anche se la ferita verrà curata, il movimento *giornaliero* del cavallo sarà ridotto al 75% del normale finché il ferro non verrà rimpiazzato da un maniscalco (cioè Yuri a Sukiskyn).

WE4. L'Amico dei Cavalli (non nella foresta)

Gli avventurieri avvistano uno stupendo stallone nero che sta pascolando assieme ad altri tre cavalli, a circa 100 metri di distanza. Lo stallone è in realtà Loshad, un chevall (vedi **Nuovi Mostri**, pag. 54 e ISIV) in forma di cavallo che intende controllare lo stato dei cavalli dei PG. Se Loshad viene inseguito o attaccato, egli fuggirà assieme agli altri tre cavalli.

Se i cavalli dei personaggi informano Loshad (nitrendo significativamente) di essere stati maltrattati in qualche modo, il chevall seguirà segretamente il gruppo fino a notte. Allora, in forma di centauro e invisibile, tenterà di liberare i cavalli che si erano lamentati (evitando possibilmente qualsiasi combattimento). Se Loshad viene costretto a fuggire, egli riassumerà la forma di uno stallone nero. Anche se non riuscirà a liberare i cavalli maltrattati, Loshad comanderà loro di non cooperare. Tali cavalli, sebbene possano essere condotti a mano, potrebbero dimostrarsi selvaggi e pericolosi nel caso qualcuno tentasse di cavalcarli. Solo Alfana (a Sukiskyn) sarà in grado di renderli nuovamente cavalcabili.

WE5. La Guardia di Vlack

Non avendo certo intenzione di attaccare di nuovo Sukiskyn, e avendo ormai attaccato e distrutto i restanti avamposti e fattorie umane, Vlack decide di fare rapporto al suo padrone Golthar. Lungo il cammino, la sua strada incrocia quella dei PG. Il primo contatto avviene tra i PG e i pipistrelli giganti, che Vlack usa come avanscoperta:

5 pipistrelli vampiri giganti: CA 6; DV 2*; pf 7 ciascuno; MV 54(18) in volo; N°ATT 1 morso; F 1-4 +paralisi; TS G1; ML 8; AM N; PX 25 ciascuno; TCCA0 18; BD40.

I pipistrelli attaccano gli avventurieri a vista. Vlack (a dorso del suo lupo dei ghiacci) e le sue guardie del corpo Hobgoblin raggiungeranno i PG 4 round dopo l'avvistamento dei pipistrelli. Se Vlack viene ridotto a 7 pf o meno, egli cercherà di fuggire a dorso di lupo. Se riesce a sottrarsi al combattimento, la compagnia lo incontrerà di nuovo nelle rovine di Xitaqa (zona X7, pag. 26).

Vlack (re hobgoblin): CA 3 (corazza di maglie +2); DV 5; pf 22; MV 27(9), 45(15) a dorso di lupo; N°ATT 1 **spada a due mani**



+1; F 1d10+3; TS G5; ML 10; AM C; PX 175; TCCA0 14; BD35 (e ISVI).

1 lupo di ghiacci: CA 4; DV 4+1**; pf 23; MV 45(15); N°ATT 1 morso o 1 soffio; F 1d10 o 4d4; TS G5; ML 10; AM C; PX 275; TCCA0 15; Nuovi Mostri

4 hobgoblin Testa Insanguinata (Vlackkag): CA 6; DV 1+1; pf 6 ciascuno; MV 27(9); N°ATT 1 spada; F 1d8; TS G1; ML 10 (8 senza Vlack); AM C; PX 15 ciascuno; TCCA0 18; BD35 (e ISVI).

Vlack possiede 35 M.O., una borsa contenente 3 gemme (del valore di 75 M.O. ciascuna) e un granato (valore 500 M.O.) incastonato nell'elsa della sua **spada a due mani** +1. Ciascun hobgoblin possiede 2d10 M.O. e il lupo dei ghiacci non ha tesori.

INCONTRI FISSI

Scene di Distruzione

W4. Ilyakana (Nessuna mappa di dettaglio)

L'accampamento dei taglialegna di Ilyakana è stato attaccato dai goblin la notte del giorno 7 Thaumont (il giorno prima dell'assedio di Sukiskyn, mentre i personaggi erano al Traghetto di Misha, pag.6). Essi hanno ucciso la maggior parte delle persone che si trovavano nel campo, hanno affondato l'imbarcazione di Kalanos ed hanno depredato l'accampamento di tutto ciò che potesse loro sembrare di valore.

Gregor ed altri tre uomini sono fuggiti a Sukiskyn (vedi pag. 12), ma Kalanos (nascosto in un albero cavo) è stato testimone del massacro. Tale vista gli ha sconvolto la mente ed ora su di lui aleggia una furia berserker non appena intravede una creatura armata.

Quando i personaggi arrivano sul posto, essi vedono Kalanos che si aggira tra i corpi senza vita dei goblin e degli umani. Ora porta delle armi ma per il resto sembra lo stesso di prima. Quando però li avvista, egli si lancia nei boschi urlando e menando dei gran colpi d'ascia agli alberi che incontra. Kalanos è facile da seguire, ma scaglierà frecce ai suoi inseguitori e se viene messo alle strette combatterà selvaggiamente.

Se gli avventurieri lo ignorano, egli li seguirà non appena questi lasciano l'accampamento, comparendo occasionalmente durante il viaggio, urlando e scagliando loro frecce. Se viene catturato vivo, la sua pazzia può essere curata col riposo (la gente di Pyotr potrà averne cura).

Kalanos - barcaiolo berserker: CA 7; G 5; pf 22; MV 27(9); N°ATT 1 ascia da battaglia o 1 freccia (arco lungo); F 1d8 o 1d6; TS G5; ML 12; AM N; TCCA0 15; G 21/42/63; BD30.

Caratteristiche: Fo10, In12 (pazzo), Sa8, De11, Co8, Ca10.

Bonus: +4 ai TS contro incantesimi che influenzano la mente (pazzia), +2 ai tiri per colpire (furia berserker).

Indumenti: armatura di cuoio, 2 bracciali d'oro (del valore di 60 M.O. ciascuno).

Equipaggiamento: arco lungo e 20 frecce; ascia da battaglia.

W5. Sielo (nessuna mappa di dettaglio)

Sielo era un altro accampamento di taglialegna sulle sponde del fiume Volaga. Esso è stato attaccato dai goblin Vipere e Teschio-di-Lupo il giorno 6 Thaumont, due giorni prima di Sukiskyn.

W6-W8. Fattorie-avamposto distrutte (nessuna mappa)

Le fattorie di **Cherkass (W6)** e **Hokol (W7)** sono state attaccate e distrutte dai goblin prima dell'assedio di Sukiskyn (il giorno 4 e 5 Thaumont rispettivamente).

Segenyeve (W8) è stata invasa dai Teschio-di-Lupo la notte seguente l'attacco a Sukiskyn. Per tutto il giorno successivo (10 Thaumont) il fumo proveniente dalle rovine in fiamme è avvistabile fino a 13,5 chilometri di distanza (3 esagoni).

Covi dei Goblin

W9. Covo dei Lama Rossa (Mappa W9)

Essendo stato ucciso il loro capo (vedi **Poco Prima dell'Alba**, pag.11) e temendo gli attacchi degli altri clan, i rimanenti gruppi disorganizzati dei Lama Rossa (Gnhasska) hanno abbandonato il covo.

Eccezione fatta per le zone descritte più avanti, il covo è deserto e invaso dall'immondizia. L'entrata è alla base di un pendio boscoso. Tutte le gallerie e le stanze sono alte 3 metri.

Topi!

Ad un certo momento (a scelta del DM) mentre gli avventurieri sono nel covo, essi vengono attaccati da un branco di topi giganti:

12 topi giganti: CA 7; DV 1/2; pf 2 ciascuno; MV 36(12); N°ATT 1 morso; F 1-3 +malattia (un risultato di 1 su 1d20 fa sì che il personaggio morso resti ammalato per una settimana); TS UC; ML 8; AM N; PX 5 ciascuno; TCCA0 19; BD44.

W9a. Stanza di Guardia

Qui si è spostato un piccolo gruppo di uccelli stigei. Essi attaccano solo se la compagnia entra:

C'è una grossa porta di legno ornata rozza-mente con il disegno di una spada insanguinata; la porta è socchiusa. Dall'oscurità oltre la porta proviene l'inconfondibile puzzo di goblin ma dalle ombre non provengono ne urla di battaglia ne tanto meno frecce o giavellotti. Solo per un attimo sentite l'eco di un fruscio, poi silenzio.

6 uccelli stigei: CA 7; DV 1*; pf 5 ciascuno; MV 9(3), 54(18) in volo; N°ATT 1; F 1-3 (automatiche dopo la prima inflitta); TS G2; ML 9; AM N; PX 113 ciascuno; TCCA0 17 (per il primo attacco, altrimenti 19); BD45.



W9b. Stanza sbarrata

La via è sbarrata da una solida porta di legno di quercia, rinforzata da barre di ferro. Sembra che il legno attorno alla piastra della serratura sia stato colpito più volte con un'arma da taglio, senza produrre però particolari effetti.

La porta è chiusa a chiave ma non nasconde trappole. La serratura è rozza e i ladri godono di un bonus del 10% nel tentativo di scassinarla. Se gli avventurieri decidono di abbatterla, essi impiegheranno 3 turni di duro lavoro. La chiave, posseduta da Gnhass, è andata perduta e i goblin hanno cercato di aprire la porta senza troppa determinazione, a quanto pare.

All'interno della stanza ci sono i "cani da guardia" di Gnhass (topiragni giganti), che attaccano non appena la porta si apre. Se i topiragni si accorgono prima della presenza della compagnia (se la porta viene abbattuta, ad esempio), essi godranno della sorpresa con un risultato di 1-4 su 1d6.

6 topiragni giganti: CA 4; DV 1*; pf 4 ciascuno; MV 54(18); N°ATT 2 morsi; F 1-6/1-6; TS G1; ML 12; AM N; PX 13 ciascuno; TCCA0 19; BD44.

La stanza contiene:

- un grosso arazzo ornamentale che reca il disegno di un drago rosso (valore 120 M.O.)
- cinque grosse giare di terracotta contenenti del vino rosso (di qualità scadente).
- un grosso rubino appoggiato su un cuscino (valore apparente 1.000 M.O., ma vedi in seguito).
- una cassa di legno rinforzata con bande di rame. La cassa è chiusa a chiave (normale probabilità di scassinare la serratura) e nasconde una trappola (+10% al tentativo di rimuoverla). Se la trappola viene attivata o se la cassa viene spostata o la serratura forzata, il "rubino" di vetro (vedi sopra) esplode, infliggendo 2d6 ferite a tutti coloro che si trovano nel raggio di 3 metri. I personaggi che effettuano con successo un tiro salvezza contro Soffio del Drago a +2 soffrono solo la metà delle ferite inferte, ma chiunque stia trasportando la gemma non ha diritto ad alcun tiro salvezza.

La cassa contiene:

550 M.O., un sacchetto di cuoio contenente 3 gemme (valore 200 M.O. e 2x75



M.O.), un amuleto d'oro (valore 300 M.O.) e una **pozione di rimpicciolimento** (BD51).

W10. Covo delle Vipere (Mappa W10)

Dopo l'assalto portato loro dai goblin Teschio-di-Lupo (vedi zona W2, pag. 14), i goblin Vipere (Jaggadash) sono fuggiti al loro covo, guidati da una delle guardie del corpo del re morto. Essi si sono barricati ed hanno approntato una via di fuga (zona d). Le gallerie e i corridoi sono alti 3 metri.

W10a. Entrata

La porta di legno è chiusa e sbarrata dall'interno. Il pezzo di legno intagliato in forma di serpente (il simbolo del clan) e colorato a tinte vivaci che prima stava fuori dall'entrata ora è lì vicino alla porta.

W10b. Barricata

Il tunnel di fronte a voi è bloccato da una barricata di pietre e immondizia varia alta quanto un uomo. Al di sopra della barricata compare una testa e un pugnale vola verso di voi, senza però raggiungervi. Si sente un debole vociare in lingua goblin seguito da un silenzio carico di aspettativa.

Sette goblin Vipere hanno costruito la barricata così da godere di un bonus di -3 alla CA (BG60) contro le armi da lancio. Se vengono uccisi 4 dei goblin, o se falliscono il controllo del morale, i sopravvissuti si ritireranno nella zona c.

Ciascun goblin possiede due pugnali da lancio, un martello da guerra o monete di vario tipo per un valore di 1d4 M.O.

7 goblin Vipere (Jaggadash): CA 6 (o 3); DV 1-1; pf 3 ciascuno; MV 27(9); N°ATT 1 martello da guerra o 1 pugnale da lancio; F 1d6 o 1d4; TS UC; ML 6; AM C; PX 5 ciascuno; TCCA0 19; BD35.

W10c. "L'Ultima Roccaforte"

Il capo dei goblin, nove goblin normali più quelli che sono fuggiti dalla barricata sono qui in attesa della compagnia e godono di un bonus di +2 al tiro per l'iniziativa nel primo round di combattimento. I goblin normali attaccano lanciando i loro pugnali mentre il capo lancia un serpente!

16 A SUD DEL FIUME (Incontri W10-W11)

La stanza di fronte a voi, rischiarata dalla luce rossastra di due bracieri fumanti, sembra essere piena di serpenti! Alla estremità opposta si trova un gruppo di goblin che dirige contro di voi una pioggia di pugnali mentre il goblin più grosso sta facendo roteare un serpente sopra il capo, tenendolo per la coda. Improvvisamente il goblin lo lascia andare e il serpente vola nella vostra direzione!

La maggior parte dei serpenti della stanza è costituita da esemplari impagliati o da rozzi intagli di legno. Comunque il capo dei goblin ha con sé tre serpenti vivi che può lanciare (uno per round) contro la compagnia. Ciascun serpente dovrebbe essere trattato come un'arma scagliata (G 6/12/18) facendo riferimento ai tiri per colpire del capo dei goblin.

- Se il serpente colpisce, esso si avvinghia automaticamente al corpo della vittima, infliggendo 1d8 ferite per stritolamento per round finché non viene ucciso.
- Se il serpente non colpisce, esso atterra sul terreno in mezzo alla compagnia ed attacca normalmente nel round successivo.

Se viene uccisa la metà dei goblin o se falliscono un controllo del morale, i sopravvissuti cercheranno di scappare attraverso la galleria di fuga (d) e si sparpaglieranno nel bosco. Ciascun goblin normale possiede 1d4 M.O. Il capo possiede 55 M.O. e una cintura di pelle di serpente trapunta d'oro e incastonata di piccole gemme (valore totale 500 M.O.).

1 capo goblin Vipere (Jaggadash): CA 6; DV 2; pf 11; MV 27(9); N°ATT 1 martello da guerra o 1 pugnale da lancio; F 1d6 o 1d4; TS G2; ML 6; AM C; PX 20; TCCA0 18; BD35 (e ISVI).

9 goblin Vipere (Jaggadash): CA 6; DV 1-1; pf 3 ciascuno; MV 27(9); N°ATT 1 martello da guerra o 1 pugnale da lancio; F 1d6 o 1d4; TS UC; ML 6; AM C; PX 5 ciascuno; TCCA0 19; BD35 (e ISVI).

3 pitoni delle rocce, piccoli: CA 6; DV 3*; pf 11 ciascuno; MV 27(9); N°ATT 1 morso/1 stritolamento; F 1d2/1d8; TS G2; ML 8; AM N; PX 50; TCCA0 17; BD42.

Nascoste all'interno di un grosso serpente intagliato nel legno, ci sono 3 gemme (valore 100 M.O. ciascuna) e una piccola perla appesa ad una catenella d'oro (valore 275 M.O.). C'è anche un piccolo baule (chiuso, senza trappole) contenente 55 M.P. e 3 **pozioni (forza dei giganti, controllo degli animali e chiaroveggenza)**.

W10d. Galleria di Fuga

A circa metà strada giù per la galleria di fuga, c'è un trabocchetto che i goblin conoscono ed evitano. Normalmente, i personaggi hanno il 50% di probabilità di individuarlo (i nani il 70%), ma i PG che corrono giù per la galleria hanno un malus pari a -30%. I personaggi che cadono dentro la fossa patiscono 1d8 ferite.

Altri Incontri

W11. Lago dei Sogni Perduti (Mappa W11)

Quando i PG raggiungono il lago circondato di nebbia, essi vedono un gruppo di cinque elfi con lo sguardo malinconicamente rivolto ad un'isola al centro del lago, visibile a stento. Gli elfi salutano la compagnia e spiegano il loro problema:

- gli elfi (guidati da Goriidel - E3) sono membri del clan Vyalia (vedi ISVI) che ha la sua sede nella foresta a sud est.
- sebbene sia bellissima, l'isola è per gli elfi proibita poiché si dice sia dominata dal terrore di un mostro orribile.
- mesi fa i folletti Ilya (vedi ISVI) si stabilirono sull'isola e, poco dopo, incominciarono a molestare gli elfi, attaccandone piccoli gruppi e rubando il cibo.
- poche settimane fa Goriidel e i suoi compagni portarono delle provviste ad un gruppo di nani e gnomi minatori nelle Montagne Zargash, poiché avevano dei problemi con le scorrerie degli orchetti. I minatori pagarono le provviste con una bellissima statua di bronzo argentato che avevano trovato (vedi pag. 17), raffigurante una giovane donna. Sulla via del ritorno, purtroppo, i Vyalia furono attaccati dagli Ilya che rubarono la statua.
- Goriidel ha giurato di recuperare la statua, ma non può recarsi sull'isola. Se gli avventurieri ritroveranno la statua e gliela riporteranno, Goriidel pagherà 600 M.O. in gemme.

Nei dintorni del lago ci sono alcuni piccoli gruppi di alberi il cui legno può essere utilizzato per costruire una zattera in 2 giorni (EX46).

Lo Specchio Nero

I Vyalia fanno bene ad evitare l'isola, dato che tutte le creature Legali o Neutrali che vi si recano, soffrono gli effetti di un incantesimo che muta il loro Allineamento Morale in Caotico (nessun tiro salvezza). Gli elfi sono, sotto questo punto di vista, particolarmente vulnerabili, e diventerebbero Caotici dopo appena 1 turno di permanenza sull'isola. Per i folletti (molto simili agli elfi) il cambiamento è stato altrettanto repentino. Le altre razze mutano Allineamento solo dopo un numero di giorni di permanenza uguale alla metà del proprio punteggio di Saggia (numero arrotondato per difetto); durante questo periodo le creature si sentiranno sempre meno a loro agio ed avranno degli incubi ricorrenti in cui vedranno immagini distorte di sé stesse.

Informate segretamente i giocatori il cui personaggio ha sofferto il cambiamento dell'Allineamento (vedi BD16), così che possano giocare il ruolo proprio della situazione a seconda del carattere del loro personaggio (vedi BG55), senza che gli altri giocatori ne sospettino la causa più di tanto.

I magici effetti irradiano da uno specchio nero che si trova sull'isola, nelle profondità di un antico edificio (zona f). Se tale specchio viene frantumato, tutte le creature pre-

cedentemente sotto il suo influsso malefico, ritorneranno al loro Allineamento Morale originario (folletti compresi).

Attraversare il Lago

Non appena approdano all'isola, i PG vengono attaccati da un gruppo di folletti invisibili. Gli Ilya godono automaticamente della sorpresa e gli attacchi portati contro di loro soffrono una penalità di -4 ai tiri per colpire. Ciascun folletto porta al collo una fascia di platino (valore 50 M.O.).

6 folletti: CA -1 (3 se visibili); DV 1***; pf 4 ciascuno; MV 27(9), 54(18) in volo; N°ATT 1 pugnale; F 1d4; TS E1; ML 7; AM C; PX 19 ciascuno; TCCA0 19; **BD34**.

L'Isola

W11a. Villaggio dei Folletti

Sull'isola ci sono 14 folletti (più quelli sopravvissuti all'attacco precedente). Essi vivono in alto, in tronchi di grossi alberi, all'interno di scomparti nascosti (trattati come porte segrete).

Durante il giorno, i folletti attaccano solo se i PG attaccano a loro volta le loro "case" o se cercano di rimuovere la statua (vedi in seguito). Altrimenti essi rimangono invisibili e si nascondono, attendendo la notte per portare i loro attacchi. Se viene uccisa la metà del numero dei folletti (o se i folletti falliscono il controllo del morale), i sopravvissuti si nasconderanno finché la compagnia non abbandona l'isola o finché lo specchio non viene distrutto. Essi non si avventureranno nell'antico edificio.

Antico Edificio

Qui gli alberi fitti si diradano per lasciare spazio ad una radura. Al suo centro si erge un edificio colonnato il cui marmo scolpito è macchiato dal tempo. Una volta ad ogni angolo dell'edificio si trovava una grossa statua di pietra, ma ora una di queste è caduta, frantumandosi, al suolo ed è stata rimpiazzata dalla statua rubata agli elfi.

La statua di bronzo argentato è alta circa un metro ma è vuota e pesa 150 monete.

W11b. Scala

Al centro della stanza c'è una scala che conduce per 9 metri verso il basso, giù per un pozzo che termina su una specie di piattaforma.

W11c. Scheletri Guardiani

Scheletri! Un'orda intera! Si dirigono scricchiolando verso di voi, fuoriuscendo da camere laterali!

Nella stanza ci sono 15 scheletri, ed altri 6 per round arriveranno nei prossimi due round, uscendo dalle stanze laterali.

39 scheletri: CA 7; DV 1; pf 4 ciascuno; MV 18(6); N°ATT 1 clava d'osso; F 1d4; TS G1; ML 12; AM C; PX 10 ciascuno; TCCA0 19; **BD42**.

W11d. Trappola nella Scala

La scala di 6 metri nasconde una trappola. Il primo personaggio che la tocca subisce una scossa elettrica che gli procura 1d8 ferite (dimezzate tramite un tiro salvezza contro Incantesimi effettuato con successo) e dovrà inoltre effettuare con successo un controllo di Destrezza (su 1d20) per non lasciare la presa, subendo ulteriori 1d8 ferite per la caduta.

W11e. Trappola del Dardo

La porta della stanza f nasconde una trappola. A meno che questa non venga trovata e rimossa, quando la porta viene toccata due dardi (uno per parete) schizzeranno verso i personaggi (TCCA0 12). Ciascun dardo infligge solo 1 ferita, ma entrambi sono avvelenati (tiro salvezza contro Veleno o perdita dei sensi per 2d20 ore).

W11f. Lo Specchio

Le pareti, il pavimento e il soffitto della stanza sono così neri che sembrano assorbire la luce. Anche le colonne sono dello stesso nero, così come le statue zangane vicine alla parete opposta... statue che si sono or ora animate!

Le "statue" sono gargoyle. Essi sono a guardia dello specchio nero che, volto verso la parete opposta, è appeso con delle catene a due colonne distanti. I gargoyle attaccano a vista e non possiedono tesori.

2 gargoyle*: CA 5; DV 4**; pf 19 ciascuno; MV 27(9); N°ATT 2 artigli/1 morso/1 corno; F 1d3/1d3/1d6/1d4; TS G8; ML 11; AM C; PX 125 ciascuno; TCCA0 16; **BD34**

Lo specchio è formato da una cornice ingioiellata che contorna una lastra lucida di ossidiana. I personaggi che ne osservano la superficie vedranno le loro immagini grottescamente distorte e, spingendo lo sguardo nelle sue nere profondità, le immagini di coloro che lo specchio ha pervertito.

Dopo due turni dalla distruzione dei gargoyle, lo specchio andrà in frantumi. Prima dello scadere del tempo, lo specchio verrà distrutto anche da ogni singolo colpo che infligga 5 o più ferite. In entrambi i casi la sua magia verrà dispersa e tutte le creature che erano sotto la sua influenza ritroveranno il proprio Allineamento Morale originale. La cornice dello specchio non è magica ed il suo valore è 4.500 M.O.

Subito Dopo

Se lo specchio viene frantumato, i folletti saluteranno come amici i personaggi che emergono dall'edificio. Gli Ilya, grati alla compagnia, doneranno le **pozioni di guarigione** che erano contenute nel loro magazzino segreto. I folletti ben volentieri restituiranno la statua agli elfi Vyalia e faranno in modo da instaurare con loro il migliore dei rapporti amichevoli.



W12. Miniera d'Oro (Mappa W12)

Prima che sopraggiungesse l'inverno, due fratelli gnomi (Vissaryon e Tekaryon), assieme ad una dozzina di nani minatori, iniziarono a scavare la loro miniera d'oro (zona b). Dopo un po', essi si imbarcarono in un antico labirinto di gallerie (c) che esplorarono fino agli scavi abbandonati (w).

Subito dopo, gli orchetti iniziarono le loro scorrerie fuoriuscendo dall'interno della miniera, e i nani e gli gnomi arrabbiati si ripromisero di trovare il covo dei loro assalitori. Essi non trovarono alcuna traccia degli orchetti, ma scoprirono un'antica stanza (d) che conteneva una strana statua (che più tardi venderanno agli elfi Vyalia - vedi W11, pag. 16) e un'ampia caverna naturale (f). La caverna era divisa in due parti da una specie di barriera naturale di stalattiti e stalagmiti, che i minatori frantumarono in fretta per raggiungere una collana di gioielli, visibile in lontananza nella seconda metà della caverna. Dopo che i minatori furono ritornati alle loro abitazioni, gli assalti degli orchetti cessarono e per un po' gnomi e nani si sentirono al sicuro. Finché i nani che lavoravano nella miniera non iniziarono a scomparire!

Uno dopo l'altro, quattro nani e lo gnomo Tekaryon mancarono all'appello. I minatori hanno ritrovato dei frammenti di una ragnatela ("che solo a toccarla ci si sente male") e sospettano che la causa delle sparizioni sia da imputare ad una creatura simile ad un ragno.

Ad insaputa dei minatori, la barriera di stalattiti e stalagmiti confinava nella sua tana un ragno tessitore (vedi **Nuovi Mostri**, pag. 56). Il ragno era nutrito e venerato da una tribù di orchetti, i Ragnatela Nera (Nyyakk, vedi **ISVI**) il cui covo (zona k-p) si trova dall'altra parte della montagna. Il ritrovamento della vecchia miniera aveva dato agli orchetti l'opportunità di compiere le loro scorrerie ma, dal momento in cui il ragno tessitore è stato liberato, essi non hanno più osato avventurarsi nel labirinto di gallerie.

Ragno Tessitore

Non esiste un punto particolare in cui i personaggi possono incontrare il ragno tessitore. Voi stessi dovete studiare l'incontro, scegliendo un momento opportuno, costruendo man mano un'atmosfera di ten-



sione, lasciando intravedere il bagliore dei suoi occhi rossastri, facendo echeggiare il rumore dei suoi movimenti. Fate in modo che la compagnia si senta la "preda" della situazione, inseguita e cacciata!

1 ragno tessitore*: CA 4; DV 5***; pf 28; MV 36(12); N°ATT 1 morso o 1 ragnatela; F 1d10 +paralisi o paralisi; TS G5; ML 9; AM C; PX 675; TCCA0 15; Nuovi Mostri.

Orchetti

La maggior parte degli orchetti Ragnatela Nera, verrà incontrata nel covo (zone **k-p**). Normalmente, le zone **k** e **l** sono occupate da 2-5 orchetti per zona, mentre gli altri si dividono tra le zone **o** e **p**. Comunque, potete programmare uno scontro tra la compagnia e una banda di 3-6 orchetti fuori dal covo (incontro utile nel caso in cui i personaggi si siano dimenticati degli orchetti o non ne riescano a trovare il covo). Ciascun orchetto porta con sé 2d8 M.O.

22 orchetti Ragnatela Nera (Nyy-akk): CA 6; DV 1; pf 5 ciascuno (8 il capo); MV 36(12); N°ATT 1 spada o 1 ascia da lancio; F 1d8 (+1 per il capo) o 1d6; TS G1; ML 6 (8 con il capo); AM C; PX 10 ciascuno; TCCA0 19; BD39 (e ISV).

La Miniera

W12a. Fuori della Miniera

Una diga contiene l'acqua e la dirige lungo i canali di legno da dove viene estratto l'oro. Alcuni gradini conducono alle abitazioni dei nani.

W12b. Le Stanze dei Minatori

I minatori spaventati saranno ben felici di vedere arrivare la compagnia e, se gli avventurieri concederanno il loro aiuto, racconteranno volentieri tutto ciò che sanno riguardo a questo mistero (stando comunque ben attenti a non menzionare la collana). Come compenso per l'uccisione della "creatura nera" i minatori offriranno 800 M.O. (la metà dell'oro che hanno estratto finora). Se viene fatta loro richiesta, 1d6 nani accompagneranno i personaggi, ma il compenso sarà ridotto di 30 M.O. per nano presente nella spedizione che inoltre si aspetterà di ricevere una parte dei tesori eventualmente ritrovati.

I minatori vivono in semplicità. I loro mobili consistono solo in un tavolo, qualche sedia, alcuni piccoli letti e un baule chiuso

contenente l'oro estratto. La collana è ben nascosta e la compagnia non sarà in grado di trovarla. Le gallerie scavate dai nani sono sicure e sono alte circa 2 metri.

Vissaryon (gnomo) – proprietario della miniera: CA 5; DV 3; pf 12; MV 18(6); N°ATT 1 martello da guerra o 1 dardo di balestra; F 1d6; TS N3; ML 10; AM N; TCCA0 17; G 18/36/54

Indumenti: Mantello verde su una corazza di maglie.

Personalità: onesto anche se fin troppo attaccato all'oro, sempre preoccupato.

8 nani minatori: CA 4; DV 1; pf 5 ciascuno; MV 18(6); N°ATT 1 piccone o 1 dardo di balestra; F 1d6; TS N1; ML 8; AM N; TCCA0 19; G 18/36/54; BD38.

W12c. Vecchie Gallerie

Qui la galleria pulita dei nani sfocia in un passaggio vecchio e umido, così basso che tutti i personaggi, tranne quelli più bassi, devono piegarsi per procedere. Nell'oscurità echeggia il suono dell'acqua che cade a gocce in piccole pozze, accompagnate da qualche scricchiolio del legno quasi marcio.

Le vecchie gallerie sono poco più alte di 1 metro e qualche centimetro. I personaggi più alti di 1 metro e mezzo devono avanzare piegati quasi sulle ginocchia e soffrono una penalità di -1 ai tiri per colpire (gli orchetti sono abituati a queste gallerie e non soffrono nessuna penalità). Nelle gallerie, la gittata massima di tutte le armi da lancio è di 15 metri.

I minatori non si sono spinti ad esplorare oltre le zone **d** e **f**. Le altre zone particolari della miniera sono etichettate con le lettere **v-z**:

v – Orchetto paralizzato. L'orchetto è avvolto in ragnatele che sono ancora abbastanza fresche da paralizzare chiunque le tocchi (vedi Nuovi Mostri, pag. 56).

w – Scavi interrotti. Nei loro scavi, i primi minatori si sono spinti solo fin qui.

x – Crollo del soffitto. Parte del soffitto crolla su 1d3 personaggi, infliggendo a ciascuno 1d10 ferite (dimezzate tramite un tiro salvezza contro Soffio del Drago, effettuato con successo). La galleria non rimane comunque bloccata.

y – Fungoide lurido: CA può essere sempre colpito; DV 2*; pf 12; MV 0; N°ATT spore (50% di probabilità ogni volta che viene toccato – nuvola di 3x3x3 metri); F 1d6 +morte (a meno che non si effettui con successo un TS contro Raggio della Morte); TS G2; AM N; PX 25; BD34.

z – Pavimento insicuro. Il pavimento della galleria cede sotto il peso di uno dei personaggi che cade in un crepaccio poco profondo, soffrendo 1d10 ferite. Il personaggio può essere facilmente riportato a livello del pavimento.

Nota: I nani che esaminano le gallerie godono della doppia probabilità di scoprire i pericoli descritti nei punti **x** e **z** (1-4 su 1d6).

W12d. Stanza della Statua

Il soffitto di questa stanza vecchia e umida è alto 3 metri. Essa è vuota eccezion fatta per un piedistallo che reggeva la statua che i minatori hanno dato agli elfi.

W12e. Guardiani Antichi

La galleria vi porta in una stanza che una volta doveva essere molto bella ma che ora è completamente rovinata. Le infiltrazioni d'acqua e la muffa hanno sciolto gli affreschi delle pareti e gli stucchi del soffitto sono ormai rovinati al suolo e giacciono frammisti alle ossa di tre creature umanoidi. Addossate alle pareti della stanza ci sono delle panche di pietra che reggono circa una dozzina di statuette d'argento alte 30 centimetri, apparentemente intatte.

Le statuette raffigurano degli umanoidi dalla testa di sciacallo che indossano ampie vesti. In realtà esse sono statue animate d'argento che attaccheranno tutte insieme anche se solo una viene toccata o disturbata. Le statue non possono essere danneggiate da armi che non siano di metallo o dal fuoco non magico, e soffrono solo la metà delle ferite inflitte dalle armi da taglio. Ciascuna statua, una volta uccisa, contiene dell'argento per un valore di 50 M.O.

12 statue animate d'argento: CA 4; DV 1+1*; pf 6 ciascuna; MV 36(12); N°ATT 1 morso; F 1-4; TS G2; ML 12; AM N; PX 19 ciascuna; TCCA0 18; BD43 (e pag. 55).

Gli scheletri sono di orchetti. Ciascuno ha una saccoccia contenente 9 M.O. Il passaggio bloccato alla estremità opposta della stanza era l'entrata alla vecchia miniera.

W12f. Grande Caverna

La stretta galleria sfocia in una grande caverna dove le infiltrazioni d'acqua hanno formato moltissime stalattiti e stalagmiti alcune delle quali si incontrano per formare delle sottili colonne. In una parte della caverna, alcune di queste colonne formavano una specie di gabbia, ma ora sono in frantumi.

Al centro della caverna il soffitto è alto 15 metri. L'entrata alla tana del ragno tessitore (zone **g-i**) è una galleria oscura a 9 metri dal pavimento della caverna.

W12g. Gnammi!

Questa umida galleria laterale è la tana di una ameba paglierina. Non appena la compagnia si avvicina, essa scivola fuori per attaccare. Non possiede tesori.

1 ameba paglierina: CA 8 (danneggiabile solo dal fuoco o dal freddo); DV 5*; pf 17; MV 9(3); N°ATT 1; F 2d6; TS G3; ML 12; AM N; PX 300; TCCA0 15; BD29.



W12h. Tana del Ragno Tessitore

Il pavimento della tana del ragno è ingombro di ossa mangiucchiate e frammenti di vestiti. Addossato ad una parete c'è uno scheletro umano che indossa ancora una cintura d'oro e d'argento (valore 450 M.O.).

W12e. Magazzino del Cibo

Cinque corpi completamente avvolti in ragnatele pendono dal soffitto, attaccati a ciò che sembrano delle funi: due orchetti, due nani minatori e lo gnomo Tekaryon. Sono tutti vivi anche se paralizzati e si rianimeranno dopo 2 turni dalla rimozione delle ragnatele.

Se gli avventurieri riportano all'esterno Tekaryon e i nani vivi, i minatori doneranno loro la collana trovata nella grande caverna (valore 3.000 M.O.) oltre all'oro pattuito (se uccidono il ragno).

W12j & k. Caverne Piccole

Queste caverne sono alte 9 metri. La stretta galleria che le collega può essere trovata solo se i personaggi la cercano specificatamente (ritrovamento automatico). Nella zona k ci sono 2-5 guardie orchetti.

W12l. Entrata nascosta

Le due pareti di detriti che sembrano bloccare la galleria nascondono le entrate al covo degli orchetti (trattate come porte segrete). Nella galleria tra le porte segrete ci sono 2-5 guardie orchetti.

W12m-p. Covo degli Orchetti

Qui sono riuniti tutti gli orchetti che non sono già stati incontrati in altre zone. Il covo degli orchetti è squallido e sporco, il soffitto è alto poco più di 2 metri. Ci sono pochi mobili e le pareti sono dipinte in nero, con motivi ornamentali simili a delle ragnatele.

Al centro della zona m (la stanza del capo degli orchetti) c'è un leone imbalsamato molto rovinato. All'interno del leone c'è il tesoro del capo ed esso può essere raggiunto attraverso la bocca del finto felino. La bocca nasconde una trappola e a meno che non venga rimossa, le fauci si chiudono (infriggendo 1-8 ferite) se il tesoro viene disturbato o se il leone viene rimosso. Una volta chiusa la bocca può essere riaperta solo ricorrendo alla normale abilità di scassinare. Il leone contiene 2.000 M.O., una cavigliera incisa d'argento (valore 350 M.O.), uno stivale (la parte mancante del paio di stivali elfici, vedi zona 9 pag. 9) e una pergamena contenente gli incantesimi cura ferite leggere, blocca persone e resistenza al freddo. La pelle del leone è poco resistente e se viene lacerata con un'arma da taglio, sia la pergamena che lo stivale possono rovinarsi (50% di probabilità per oggetto).

W13-W15. Tombe sul Crinale

Questi tre antichi tumuli che si ergono su un alto crinale, sono avvistabili fino alla distanza di 9 chilometri. Ciascuno è circondato da una zona circolare di terreno arido e bruciato (Mappa W13-W15). I personaggi che entrano nella zona bruciata sperimente-

ranno uno strano cambiamento del territorio circostante (vedi in seguito). Tali cambiamenti sono percepibili solo da coloro che si trovano all'interno della zona arida.

Se gli avventurieri passano la notte all'interno di una delle zone bruciate, i loro sonni saranno disturbati da sogni terribili e spaventosi. Il giorno successivo, i chierici, i maghi e gli elfi non saranno sufficientemente riposati per memorizzare i nuovi incantesimi.

W13. Cerchio della Notte

Non appena entrate nella zona di terreno bruciato, improvvisamente il mondo attorno a voi sembra diventare scuro come la notte. Di fronte a voi, le colonne che guardano l'entrata del tumulo sembrano brillare e inondando la zona di una debole luce verdastra.

I personaggi che entrano nella zona circolare sono attaccati da 5 ombre spettrali che godono della sorpresa con un risultato di 1-5 su 1d6.

5 ombre spettrali*: CA 7; DV 2+2*; pf 10 ciascuno; MV 27(9); N°ATT 1 tocco; F 1d4 +risucchio di 1 punto di Forza per 8 turni; TS G2; ML 12; AM C; PX 35 ciascuno; TCCA0 17; BD39.

W13a. Entrata

Nel passare tra le pietre brillanti dell'entrata, i personaggi percepiranno un'aura malefica. All'interno della tomba, tutti gli incantesimi di protezione (come **protezione dal male**) vengono dispersi automaticamente e tutti gli oggetti magici da difesa cessano temporaneamente di funzionare (cioè gli **anelli di protezione** non conferiscono protezione, le armature magiche diventano armature ordinarie del tipo corrispondente).

W13b. Passaggio dei Cadaveri

All'interno del portale, una galleria scende verso il basso perdendosi nell'oscurità. Su entrambe le pareti, sembra che gli affreschi di antichi preti che indossano delle maschere da sciacallo guardino verso di voi. Sebbene il passaggio sia freddo come il ghiaccio, i brividi che percorrono la vostra schiena non sono dovuti alla temperatura ma al senso di pericolo che incombe su di voi.

I 10 affreschi sono in realtà degli schermi di stucco dipinto che nascondono delle alcove. Nove alcove contengono degli scheletri ormai marciti (nessun tesoro) ma la decima (segnata con una ✕) nasconde un pericoloso ghoul. Se lo schermo di stucco viene spaccato, esso attaccherà all'istante. Altrimenti esso uscirà dal nascondiglio e attaccherà solo se gli avventurieri cercheranno di uscire portandosi appresso la mazza magica della zona c (vedi in seguito).



1 ghoul speciale: CA 5; DV 5**; pf 27; MV 27(9); N°ATT 2 artigli/1 morso; F 1d4/1d4/1d6; TS G5; ML 11; AM C; PX 425; TCCA0 15; BD35 (speciale).

Il ghoul può normalmente paralizzare le sue vittime, ma esso è così orribile alla vista che ogni personaggio che lo vede deve effettuare con successo un controllo di Saggezza (su 1d20) o combattere la creatura soffrendo una penalità di -2 ai tiri per colpire e di -1 alle ferite inferte a causa del terrore che incute. I chierici possono scacciare il ghoul come se si trattasse di uno spettro.

W13c. Bara di Cristallo

Al centro della stanza, circondata da un debole chiarore e coperta da uno spesso strato di polvere, c'è una bara di cristallo su un piedistallo di pietra nera. All'interno della bara, una figura supina avvolta in ampie vesti blu stringe al petto una mazza ingioiellata.

La figura all'interno della bara è uno zombi che attaccherà se il coperchio viene spaccato o rimosso. La mazza è una **mazza +1, +2 contro i non-morti**.

1 zombi: CA 8; DV 2; pf 12; MV 27(9); N°ATT 1 artiglio (perde sempre l'iniziativa); F 1d8; TS G1; ML 12; AM C; PX 20; TCCA0 18; BD46.

W14. Tomba dei Guerrieri

Questa tomba è stata parzialmente saccheggiata da Golthar nella sua ricerca di un altro arazzo, ma egli è scappato quando i wyrd (vedi **Nuovi Mostri**, pag. 56) sono compar-

Non appena entrate nel cerchio di terra bruciata, l'aria viene improvvisamente contaminata dal puzzo di morte e notate che il terreno è ingombro dei cadaveri putrefatti di orchetti, goblin e uomini, come se fosse stata combattuta una terribile battaglia.

Se i personaggi lo desiderano, essi possono spogliare i cadaveri (essi trovano 1d8 M.O. su ciascuno dei 210 corpi). Tale tesoro svanisce non appena i personaggi lasciano il



Non appena mettete piede nel cerchio di terra bruciata, l'aria si riempie del canto degli uccelli, sebbene non ve ne siano in vista, e il terreno si copre di fiori primaverili e di erba verde. La porta coperta di licheni che dava accesso al tumulto ora è diventata di bronzo lucidato e la grigia pietra erosa dal tempo che fiancheggiava la porta è ora mutata in marmo bianco.

W15a. Trappola

Non appena un personaggio oltrepassa la soglia della stanza, la porta di bronzo (X) si chiude immediatamente (anche se era stata fermata) e fa scattare la propria serratura. La porta può essere riaperta solo con la procedura descritta nella zona **b**.

La galleria oltre l'entrata piega verso il basso fino ad una stanza austera di marmo bianco. Più di una dozzina di scheletri di uomini e altre creature giacciono sconnessi sul pavimento o schiantati contro le pareti. Vicino ad uno di essi, sulla parete, è stata graffiata la scritta "attenti al tocco".

Qui ci sono 13 scheletri, sei umani (un ladro, quattro guerrieri, un chierico), due elfi, un halfling, tre orchetti e un bugbear, tutti vittime della trappola. Tra i loro vestiti ed equipaggiamento, gli avventurieri possono trovare ancora degli oggetti utilizzabili (i rimanenti sono corrosi dalla ruggine o comunque marciti): tre spade, due pugnali, un arco lungo, tre scudi, due corazze di maglie (una di taglia elfica e l'altra halfling) e una corazza di piastre (di taglia umana). Il ladro (tale fino all'ultimo), ha raccolto i seguenti oggetti nel suo zaino: un simbolo sacro d'argento (valore 150 M.O.), un incensiere d'argento (valore 100 M.O.), monete per 110 M.O., tre gemme (del valore di 25 M.O. ciascuna) e una **spada corta** +1.

W15b. Il Viso Beffardo

Sul pavimento di questa stanza laterale ci sono altri tre scheletri, orchetti probabilmente. Le pareti sono decorate con dei bassi rilievi, tra cui uno raffigurante un viso contorto in una smorfia beffarda.

Il viso altro non è che una scultura di notevole fattura. Le altre sculture sulle pareti sono solo dei motivi ornamentali eccezion fatta per ciò che sembra essere una processione di figure stilizzate umanoidi. Ci sono 16 figure (il numero delle precedenti 16 vittime) più una per personaggio intrappolato (calcolate il numero totale prima di descrivere il basso rilievo). Se i personaggi esaminano le sculture essi notano che "alcune

figure verso la fine della processione" (esattamente tante quanti sono i personaggi intrappolati) sembrano essere state scolpite più recentemente delle altre. Se i personaggi cancellano (o decapitano) tali ultime figure (compito facile da effettuare dato che il marmo è tenero), la porta di bronzo si aprirà e la compagnia potrà fuggire.

I personaggi che cercano nella stanza delle porte segrete troveranno automaticamente l'uscita nascosta. Gli scheletri degli orchetti non hanno alcunché di valore o di utilizzabile.

W15c. Tocco della Morte

Nella stanza oltre la porta non c'è più il marmo finemente lucidato, solo pietra grigia e l'odore dell'umidità. Notate un movimento in un angolo lontano e una figura grigia si stacca dall'ombra, assumendo le proporzioni di un uomo.

La stanza rappresenta un'uscita alternativa dalla trappola, anche se pericolosa. La figura grigia è una statua di roccia animata che spruzza una melma grigia (vischiosa) invece di magma. I personaggi colpiti dallo spruzzo di melma soffrono 2d4 ferite (oltre agli effetti del fluido) per round finché la melma non viene uccisa. La statua non possiede tesori.

1 statua di roccia/melma animata: CA 4; DV 5**; pf 29; MV 18(6); N°ATT 2 spruzzi di melma grigia; F 2d4/2d4 e vedi in seguito; TS N5; ML 11; AM N; PX 425; TCCA0 15; **BD31** (e pag. 55).

schizzi di melma grigia (vischiosa): CA 8; pf 4 ciascuna; F 2d4 per round (automatiche) + dissolve il metallo in 1 round (1 turno per gli oggetti magici); TS G1; ML 12; PX 25 ciascuna; **BD37**.

I TESCHIO DI LUPO ALLA RESA DEI CONTI

La ricerca di Stephan, il fratello di Pyotr, conduce infine i nostri eroi presso il covo dei goblin Teschio-di-Lupo (Kloss-lunk), la cui locazione è stata scoperta durante le esplorazioni ad est di Sukiskyn. Anche se Stephan è stato portato qui subito dopo la sua cattura, ora è stato condotto presso le rovine di Xitaqa (pronuncia "zit-HA-ka", vedi pag. 24).

W16. Covo dei Teschio-di-Lupo Vedi Mappa K e W16.

La Foresta Pietrificata

Nelle profondità della foresta Dymrak giace una valle colpita secoli fa da una magica maledizione che ha trasformato ogni essere vivente (pianta o animale) in pietra:

terreno bruciato ma i predatori subiscono la maledizione di trasportare il peso di quell'oro per un anno e un giorno (cioè il peso delle monete rubate ai corpi deve essere incluso nel calcolo dell'Ingombro). Tale maledizione può essere rimossa solo da un chierico di 8° livello o superiore. Se i PG raccontano della loro disgrazia a Sukiskyn, Pyotr (o Stephan, una volta ritrovato) indicherà loro La Soglia come il posto ideale dove trovare un chierico che lanci per loro l'incantesimo **scaccia maledizioni** (vedi zona T2, pag. 37).

W14a. Stanza Saccheggiata

La porta di pietra che dà accesso a questa stanza è aperta e dall'interno proviene un puzzo ancor peggiore di quello appena sperimentato. Sparse sul pavimento di lastre di pietra ci sono ossa, armi arrugginite e frammenti di armature contorte. Sulla parete opposta c'è un arco di pietra che contorna una passaggio un volta sigillato con delle stucchi che ora è stato frantumato.

Le ossa sono tutto ciò che rimane degli scheletri distrutti da Golthar. Se gli avventurieri si avvicinano al passaggio che è stato aperto con la forza, i due wyrd della stanza poco oltre attaccheranno. Ciascun wyrd indossa una normale corazza di maglie, un elmo in cui è incastonata una gemma (valore 150 M.O. per gemma) e una cintura da cui pende un fodero contenente una spada ingioiellata (valore 250 M.O.).

2 wyrd: CA 4; DV 4*; pf 21 ciascuno; MV 36(12); N°ATT 2 sfere rilucenti; F 1d6/1d6 (1d6+3/1d6+3 contro gli elfi); TS E4; ML 12; AM C; PX 175 ciascuno; TCCA0 16; G 9/18/27; Nuovi Mostri.

W14b. Cripta

Oltre a due bare fracassate (che contenevano i wyrd), la cripta contiene centinaia di armi spezzate, armature e corazze inservibili e scudi spaccati.

W15. Oro degli Stolti

Questa tomba falsa e tentatrice fu costruita come trappola per i saccheggiatori. L'uscita segreta (dalla zona c) non può essere trovata dall'esterno:

La foresta pietrificata è un posto silenziosamente irreale, senza nessun altro colore che il grigio della pietra. Gli alberi furono trasformati mentre i loro rami erano carichi di foglie ed ora essi formano una coltre densa e opaca che disegna strani giochi di ombre sul terreno. Le uniche cose viventi sono le chiazze di licheni e muschi presenti sui tronchi e tra i rami degli alberi, simili a strane ragnatele.

In altre parti della valle, i personaggi possono trovare uccelli e animali pietrificati (daini, volpi, cinghiali, ecc.). Le macchie di sottobosco e cespugli aggrovigliati e pietrificati sono alte fino a 2,5 metri e per riuscire a passarle occorre infliggere 40 ferite per ogni zona di 1 metro quadrato.

La foresta pietrificata è così densa, oscura e aggrovigliata che la visibilità è ridotta a 30 metri. Sebbene durante le ore del giorno non occorra fare uso delle torce, per i combattimenti e gli incontri si deve far uso delle velocità e gittate del movimento sotterraneo (nel dungeon). All'interno della foresta i goblin non subiscono la penalità di -1 ai tiri per colpire dovuta alla luce del giorno (BD35).

All'interno della valle si intrecciano diversi sentieri, la maggior parte dei quali conduce al covo dei Teschio-di-Lupo (vedi **Pattuglia Goblin**, in seguito), nel cuore della zona pietrificata. Indipendentemente dal sentiero scelto dai personaggi, dopo due turni di marcia nella foresta essi vengono attaccati da 5 affamatissimi pipistrelli giganti.

5 pipistrelli giganti: CA 6; DV 2; pf 6 ciascuno; MV 9(3), in volo 54(18); N°ATT 1 morso; F 1d4; TS G1; ML 8; AM N; PX 20 ciascuno; TCCA0 18; BD40.

Pattuglia Goblin

Quando gli avventurieri si trovano a 4,5 chilometri dal covo, essi incontrano una pattuglia goblin:

Vi imbattete in un sentiero che si perde nel grigiore degli alberi senza vita. Guardando in tale direzione scorgete un gruppo di goblin e lupi che cammina verso di voi. I goblin stanno discutendo animatamente tra di loro e sembra che non vi abbiano scorto.

La pattuglia consiste in **10 goblin Teschio-di-Lupo** e **3 lupi neri** (vedi in seguito). Se gli avventurieri cercano immediatamente un riparo, essi saranno successivamente in grado di tendere un'imboscata (successo automatico) al gruppo, non appena si avvicina. Se essi però esitano per più di un round, la pattuglia li avvista e li attacca. I goblin si arrendono se falliscono un controllo del morale.

I goblin sono facilmente riconoscibili come appartenenti al clan Teschio-di-Lupo (vedi ISVI). La compagnia non incontrerà particolari difficoltà nel ripercorrere il sentiero seguito dalla pattuglia di goblin, fino al loro covo.

Il Covo

La tribù dei Teschio-di-Lupo ha costruito il proprio covo erigendo delle mura tra i cespugli e gli alberi pietrificati (vedi **Mappa W16**). Alcuni degli alberi più grandi erano cavi e i goblin ne hanno ovviamente approfittato (vedi zone **b**, **g** e **i**). Qui la coltre di foglie ed alberi forma un tetto impenetrabile che varia in altezza dai 5 ai 9 metri. La maggior parte delle mura è nascosta da arbusti pietrificati.

Le stanze del covo sono sporche e mal tenute, ma sono meglio ventilate di quelle tipiche dei goblin (e perciò puzzano meno). Alcune torce fumose emanano una luce tremolante. Dato che in questa zona della foresta non esiste il legno, i goblin hanno costruito tavole, panche e scaffali utilizzando le radici e i tronchi pietrificati.

Il Clan Teschio-di-Lupo

Il re goblin Kloss è al comando dei Teschio-di-Lupo (Kloss-lunk) ed è protetto da alcune guardie del corpo. Il clan possiede numerosi lupi neri.

Kloss (re goblin): CA 6; DV 3; pf 15; MV 27(9); N°ATT 1 ascia da battaglia; F 1d8+1; TS G3; ML 10; AM C; PX 35; TCCA0 17; BD35 (e ISVI).

Goblin Teschio-di-Lupo guardie del corpo: CA 6; DV 2; pf 9; MV 27(9); N°ATT 1 ascia da battaglia o giavellotto; F 1d8 o 1d6; TS G2; ML 10; AM C; PX 20; TCCA0 18; G 6/12/18; BD35 (e ISVI).

Goblin Teschio-di-Lupo: CA 6; DV 1-1;

pf 4; MV 27(9); N°ATT 1 ascia o 1 giavellotto; F 1d6; TS UC; ML 8 (10 col comandante); AM C; PX 5 ciascuno; TCCA0 19; G 6/12/18; BD35 (e ISVI).

Lupi Neri: CA 6; DV 4+1; pf 16 ciascuno; MV 45(15); N°ATT 1 morso; F 2d4; TS G2; ML 8; AM N; PX 125 ciascuno; TCCA0 15; BD37.

Tesori Personali: Ciascun goblin ordinario possiede 6 M.O. e ciascuna guardia 25 M.O.. Il mantello di pelliccia di Kloss vale 75 M.O.. Inoltre egli indossa una cintura trapuntata d'oro (valore 150 M.O.) e un anello ingioiellato (valore 350 M.O.); ha con sé 45 M.O.

W16a. Fiumi Neri

Nel totale grigiore, i fiumi fangosi che scorrono vicino al covo sembrano neri. Essi sono infestati da piranha (vedi **Nuovi Mostri**, pag. 56). Qualsiasi creatura entri nel fiume, essa viene immediatamente attaccata da 1d4+6 piranha.

branco di piranha: CA 7; DV 1 pf ciascuno; MV 27(9); N°ATT 1 morso per branco; F 1d4 o 3d4 (se è già stato spillato del sangue); Nuovi Mostri.

W16B. Ponte

La parte spianata del tronco che funge da ponte è larga abbastanza da consentire il passaggio solo di una persona alla volta.

W16c. Stanza di Guardia

La luce delle torce della stanza delle guardie è visibile alla distanza di 60 metri. A meno che gli avventurieri non palesino la loro presenza, essi non verranno notati finché non attraverseranno il ponte:

Dopo il grigiore della foresta, la stanza illuminata dalla torcia sembra offrirvi un più caldo benvenuto. Uno ancor più caldo sembrano offrirvelo i goblin e i lupi che corrono verso di voi, ad armi sguainate!

Nella stanza di guardia ci sono **10 goblin** e **2 lupi neri**. Quando avvistano la compagnia, 3 goblin corrono nel recinto di lupi (area **d**) per liberarne altri (ce ne sono ancora 6) mentre le altre guardie attaccano col supporto di due lupi. Ciascun goblin nel recinto (che non combatta) riesce a liberare un lupo in 1d4 round. Se questo combattimento dura più di tre round, i goblin delle zone **e** e **g** saranno messi in allarme (vedi in seguito).

W16d. Recinto dei Lupi

Qui ci sono **6 lupi neri**, tutti incatenati all'albero centrale. La lunghezza delle catene permette ai lupi di arrivare fino alla porta ma non oltre. Se vengono attaccati mentre sono incatenati essi si infuriano e c'è il 20% di probabilità che spezzino le catene.



W16e. Guardie della Prigione

Qui ci sono **7 goblin normali** e un **goblin guardia del corpo**. Essi sentiranno il combattimento con le guardie (zona c) se questo dura più di 3 round e si nasconderanno dietro il grande albero al centro della stanza. Se si sono nascosti, i goblin sorprenderanno la compagnia con un risultato di 1-3 su 1d6; altrimenti la sorpresa verrà determinata nel solito modo.

W16f. Cella

All'interno della cella, visibile tra le sbarre, c'è una vecchia donna, Babushka (UC; pf 1). Un ladro godrà di un bonus del 60% nello scassinare la serratura del cancello chiuso a chiave (in alternativa, il lucchetto può essere fracassato). Qui di seguito ci sono le informazioni che Babushka (una volta fuori dal covo) può fornire alla compagnia (vedi **Il Racconto di Babushka**).

W16g. Stanza del Capo

All'estremità opposta di questa grande stanza rivestita di tappeti, seduto su un trono, c'è un grosso goblin che vi osserva. Di fronte a lui c'è un gruppo di guardie del corpo pronte ad attaccare.

Il **re goblin Kloss** è circondato da **5 goblin guardie del corpo** e da **5 goblin normali**. Se il combattimento con le guardie (zona c) dura più di tre round, i goblin di questa stanza ne verranno attratti e vinceranno automaticamente l'iniziativa del primo round di combattimento. Altrimenti, l'iniziativa verrà determinata nel modo solito.

Quasi tutte le pellicce appese alle pareti sono vecchie e sporche. Le migliori, messe assieme, valgono 250 M.O. in totale. Sotto il sedile del trono c'è il tesoro di Kloss: 500 M.O. racchiuse in un sacco, un diadema che mostra solo una gemma rimasta (valore 250 M.O.), una **pozione dell'inganno** e uno **scudo +2**.

W16h. Stanza

In questa stanza non c'è nessuno e contiene solo materassi, lenzuola e coperte. La porta circolare che si trova alla fine del ponte-galleria (i) è decorata con una rozza rappresentazione pittorica di un cranio spaccato. Se

gli avventurieri non entrano nella stanza del capo (g) prima di avventurarsi nelle zone occupate da Vlack (zone i-k), Kloss e gli altri goblin della zona g potranno sia attendere qui il ritorno degli avventurieri che seguirli (a scelta del DM).

Stanze di Vlack

Vlack e la sua truppa di hobgoblin e pipistrelli, hanno lasciato il covo dei Teschio-di-Lupo per riferire gli ultimi avvenimenti a Golthar (vedi WE5).

W16i. Tronco Cavo

Una galleria di un metro e mezzo di diametro corre attraverso il centro di questo ponte cavo. A metà del tragitto c'è una trappola sotto forma di botola (individuabile normalmente). Se un personaggio cade nella trappola, egli deve effettuare con successo un controllo della Destrezza (su 1d20) per non piombare in mezzo ai piranha del fiume (vedi W16a). Se il controllo ha successo, ciò significa che il personaggio è riuscito ad aggrapparsi all'orlo della botola.

W16j. Stanza degli Hobgoblin

La stanza che si para di fronte a voi sembra migliore delle altre finora trovate. Sembra più pulita ed è arredata in legno: un tavolo, qualche letto e qualche sedia. Si sente un fruscio e improvvisamente, da un foro alla base del tronco d'albero, fuoriescono tre creature, denti snudati, simili a furetti, ma lunghe quanto il braccio di un uomo.

Le creature sono furetti giganti, ovvero gli "animaletti" di Vlack. Essi vivono in una tana (segnata con una x) all'interno del tronco cavo, e sono abituati ad essere nutriti dai goblin. Se la compagnia getta loro della carne, essi non attaccheranno (se non per difendersi) ma la loro pazienza è molto limitata. Se non vengono nutriti entro due round i furetti attaccheranno. Nel round seguente gli altri cinque furetti si uniranno alla battaglia.

8 furetti giganti: CA 5; DV 1+1; pf 6 ciascuno; MV 45(15); N°ATT 1 morso; F 1d8; TS G1; ML 8; AM N; PX 15 ciascuno; TCCA0 18; BD34.

I mobili sono utilizzati dalle guardie hobgoblin di Vlack e sono più grossi dei mobili dei goblin.

W16k. Stanza di Vlack

Un gruppo di alti umanoidi armati vi blocca la strada. Essi sembrano hobgoblin, ma il loro sguardo sembra più vago e assente.

Le creature sono thoul, qui lasciate a guardia del tesoro di Vlack. Essi attaccheranno a vista gli intrusi, ma non attraverseranno il ponte (i).

3 thoul: CA 6; DV 3**; pf 15 ciascuno (rigenera 1 pf/round); MV 36(12); N°ATT 1 spada; F 1d8; TS G3; ML 10; AM C; PX 65 ciascuno; TCCA0 17; BD44.

La stanza di Vlack è ancor meglio arredata di quella degli hobgoblin: un letto, una sedia confortevole e un tavolo.

Il tesoro di Vlack è nascosto in uno scomparto all'interno di uno dei tronchi d'albero. La porta dello scomparto è mimetizzata (se cercata viene trovata automaticamente) e nasconde una trappola (ma non è chiusa a chiave). Se la trappola non viene rimossa prima che la porta venga aperta, un grosso ramo pietrificato piomba dall'alto nella stanza. Tutti i personaggi nella stanza subiscono 2d4+2 ferite a meno che non si effettui con successo un tiro salvezza contro Soffio del Drago.

All'interno dello scomparto c'è una cassa chiusa a chiave contenente 2.000 M.O., 5 gemme (del valore di 500 M.O. ciascuna) e una faretra con **5 frecce +2**.

Il Racconto di Babushka

Finché rimane nel covo dei goblin, Babushka è troppo spaventata per parlare. Una volta al di fuori, comunque, risponderà volentieri alle domande dei PG:

- Ella fu catturata dai goblin assieme ad una ragazza giovane, durante il loro assalto a Cherkass (W6).
- Esse furono portate al covo dei Klosslunk e messe in cella. Più tardi furono raggiunte da altri cinque prigionieri tra cui il fratello di Pyotr, Stephan.
- Sembrava che i goblin fossero sotto il comando di un grosso hobgoblin che chiamavano Vlack.
- Sia i goblin che gli hobgoblin volevano sapere dove si trovasse la "grande mappa", ma nessun prigioniero lo sapeva.
- Qualche giorno fa, giunsero alcuni goblin che portavano un collare d'acciaio e portarono via i prigionieri, alle "vecchie rovine di Xitaqa", dove il "Vecchio Gambe-Secche" avrebbe strappato loro certe informazioni. Babushka ("una vecchietta che ci farebbe perdere solo del tempo") fu lasciata qui.

Accordo con Loshad

Per giungere fino a Stephan, gli avventurieri devono prima trovare le "rovine di Xitaqa" ma, a chiunque essi chiedano, nessuno ne saprà alcunché. Comunque, tornati a Sukiskyn, uno degli uomini più anziani (Kuzma o Stellios) quasi per scherzo suggerisce alla compagnia di chiedere all'uomo-cavallo delle colline (cioè Loshad, il chevall).

Le altre persone ridono di questo suggerimento, dato che il loro lavoro non si è certo guadagnato l'amicizia del cavallo! Kuzma (o Stellios) comunque insiste, dicendo che "l'uomo-cavallo" può essere chiamato "per tre notti fischiano a mezzanotte sulla collina più alta, correndo su una gamba sola!"

Incontro sulle Colline

Il consiglio dell'anziano non è così pazzesco come potrebbe sembrare. Se gli avventurieri escono di notte sulle colline e fischiano (non ha importanza se proprio a mezzanotte e se correndo su una gamba sola!), Loshad farà la sua comparsa durante la seconda o la terza notte (a scelta del DM).

Loshad si avvicina alla compagnia in forma di centauro, assieme ai suoi tre cavalli da guerra guardie del corpo (vedi ISIV per le loro caratteristiche), chiedendo ai personaggi cosa vogliano da lui. Se i PG rispondono che vogliono sapere la locazione delle "rovine di Xitaqa", Loshad promette loro le corrette informazioni ma alle seguenti condizioni:

1. Entro quattro notti a partire da questa, la compagnia dovrà portare proprio in questo luogo le teste dei lupi mannari Bailakask e suo figlio Kalkask, acerrimi nemici dei cavalli. Loshad fornisce le necessarie indicazioni per raggiungere la tana dei lupi (W17, vedi in seguito) e consiglia di attaccare di notte quando cioè la maggior parte dei lupi è fuori a caccia. Se i PG riescono ad uccidere i lupi rimasti nella tana, potranno in seguito tendere un'imboscata a quelli di ritorno dalla caccia.
2. Gli avventurieri devono lasciare liberi i loro cavalli entro un mese (25 giorni).

W17. Tana dei Lupi

La tana dei lupi mannari (Bailakask e suo figlio Kalkask) e della loro muta di lupi è composta da caverne (segnate con W17 sulla **Mappa K** e mostrate in dettaglio sulla **Mappa W17**) situate all'interno di una escrescenza rocciosa vicino al fiume Volaga. L'entrata alla tana è una galleria naturale (a) molto stretta, individuabile solo se indicata da Loshad stesso (vedi in precedenza).

Se la compagnia ignora il consiglio di Loshad e si avventura durante il giorno, nella tana ci saranno sia i lupi mannari che la muta di lupi; gli eventuali attacchi saranno di conseguenza molto pericolosi.

Se gli avventurieri seguono il consiglio di Loshad ed attaccano la tana durante la notte, Bailakask, Kalkask e la maggior parte dei lupi saranno fuori a caccia; soltanto **5 lupi** saranno lasciati a guardia della tana e si troveranno tutti nella zona aperta (b). Una volta sopraffatti gli animali, la compagnia sarà in grado di tendere un'imboscata al resto della muta (**Bailakask, Kalkask e 6 lupi**) che sarà di ritorno in 2d4 ore. Qualsiasi cavallo lasciato fuori della tana verrà ucciso dalla muta al suo ritorno.

Sia in viaggio che in combattimento, Bailakask e Kalkask adottano la forma di lupo. Kalkask sembra un lupo normale ma Bailakask è un grosso animale grigio facilmente individuabile. Essi adotteranno la forma umana solo nei periodi di riposo o se viene data loro una buona opportunità di attaccare a distanza ricorrendo ad armi da lancio o a incantesimi. Nè loro nè i lupi normali trasportano tesori. Se i lupi mannari falliscono il controllo del morale e cercano di fuggire dalla tana, voi dovrete fornire alla compagnia una seconda opportunità di ucciderli, per esempio nella giornata successiva, reimpegnando in un'imboscata (a danno dei personaggi, questa volta) i lupi mannari accompagnati da quattro lupi evocati (vedi BD36).

Muta di Lupi

Bailakask (lupa mannara):

in forma di lupo: CA 5; DV 5*; pf 30; MV 54(18); N°ATT 1 morso; F 2d4+2; TS G5; ML 10; AM C; PX 300; TCCA0 15; BD36.

in forma umana: CA 9; G 5; MV 36(12); N°ATT 1 fionda; F 1d4; TCCA0 17; G 12/24/48.

Kalkask (lupo mannaro):

in forma di lupo: CA 5; DV 4*; pf 18; MV 54(18); N°ATT 1 morso; F 2d4; TS G4; ML 8; AM C; PX 125; TCCA0 16; BD36.

in forma umana: CA 7 (incluso bonus De); C 4; MV 36(12); N°ATT 1 fionda; F 1d4; TCCA0 17 (incluso bonus De); G 12/24/48.

Incantesimi:

1° livello: cura ferite leggere (x2)

2° livello: blocca persone

lupi: CA 7; DV 2+2; pf 10 ciascuno; MV 54(18); N°ATT 1 morso; F 1d6; TS G1; ML 8; AM N; PX 25 ciascuno; TCCA0 17; BD37.

La Tana

I personaggi non avranno difficoltà a scalare i pendii rocciosi che si trovano attorno alla tana. I ladri li scaleranno automaticamente e i personaggi appartenenti alle altre classi avranno le stesse probabilità di un ladro di pari livello. Entro i 100 metri dalla tana, l'odore dei licantropi e dei lupi farà scartare i cavalli, rendendo difficile cavalcarli.

W17a. Galleria d'Entrata

La galleria è alta poco meno di 2 metri. Piantati su entrambe le pareti ci sono dei pali che reggono dei teschi di cavallo.

W17b. Zona Aperta

All'interno del covo, i cavalli saranno molto nervosi e spaventati, difficili da cavalcare. Chiunque insista nel volerlo fare deve effettuare con successo, per ogni round, un controllo della Destrezza su 1d20 per non essere sbalzato di sella subendo 1d6 ferite per la caduta.



Oltre le pareti rocciose di questa fortezza naturale, c'è una depressione polverosa e spoglia, insozzata da frammenti di ossa mangiucchiate. La scena è dominata da una statua di pietra che raffigura un umanoide dalla testa di sciacallo; dall'alto di un pinnacolo di roccia, essa sembra intenta ad osservare la scena sottostante.

La statua si erge su una piattaforma naturale raggiungibile seguendo un tortuoso sentiero. La statua in sé non ha valore, ma le gemme incastonate nei suoi occhi valgono 750 M.O. ciascuna.

W17c-g. Caverne

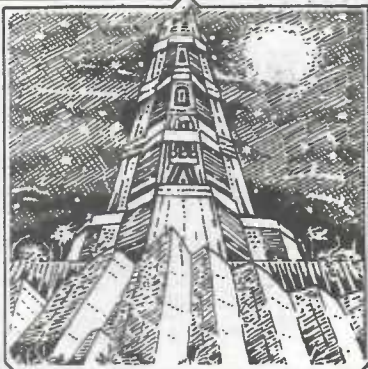
Tutte le caverne sono molto simili l'una all'altra: sporche e polverose ingombre di ossa mangiucchiate. All'interno delle caverne i cavalli riconosceranno per certo il forte odore dei lupi e combatteranno i personaggi che cercheranno di trascinarli all'interno.

La caverna g è la caverna dei lupi mannari ed è leggermente più pulita delle altre. Essa contiene una cassa mezza rovinata (non ha serratura e non nasconde trappole) il cui contenuto consiste in vestiti sporchi, 500 M.O., una collana di gioielli (2.500 M.O.), e un sacchetto contenente 10 gemme (5x100 M.O.; 3x200 M.O.; 2x500 M.O.). Nella caverna d ci sono i resti di una sella ormai inservibile ma le cui staffe decorate e morsi d'argento valgono 350 M.O. in tutto.

Adempiere all'Accordo

Se gli avventurieri ritornano in tempo al punto d'incontro sulle colline, portando con sé le prove dell'uccisione dei lupi mannari, Loshad fornirà le dovute indicazioni per raggiungere le Rovine di Xitaqa (vedi pag.24). Le sue indicazioni sono chiare ed accurate ed inoltre descriverà brevemente la torre crollata di Xitaqa e le rovine nelle gole che le stanno attorno.

Se in seguito gli avventurieri non manterranno la promessa di liberare i cavalli, Loshad inseguirà la compagnia ed intraprenderà le azioni dovute per liberarli (vedi WE4). Se Loshad riesce a liberare i cavalli, gli avventurieri verranno attaccati 1d6 ore più tardi; prima da una carica di 30 cavalli (1d20 ferite derivate dagli zoccoli ad ogni personaggio senza tirare per colpire) e poi da Loshad stesso con la sua guardia del corpo.



LE ROVINE DI XITAQA



La ricerca di Stephan, seguendo le indicazioni di Loshad, conduce gli avventurieri alle rovine di Xitaqa, dove dovranno affrontare Golthar, il mago Maestro dell'anello d'Acciaio. Golthar è un personaggio intelligente e probabilmente riuscirà a sfuggire al gruppo, ma gli avventurieri avranno

l'opportunità di incontrarlo nuovamente nel prosieguo dell'avventura. Nel caso in cui dovesse essere sopraffatto, la storia non perderebbe comunque di interesse in quanto i suoi seguaci continuerebbero il suo malefico piano.

Attraversare il Fiume

Dopo aver risalito il fiume da Sielo (W5), il Volaga può essere facilmente attraversato ad un guado o a nuoto o addirittura a cavallo. Tra la sponda nord del fiume e il luogo su cui sorge Xitaqa c'è un tratto pianeggiante.

Una squadra di Guerrieri dell'Anello d'Acciaio (un Rapinatore e 7 Mastini, vedi ISIV) ha la propria base a Xitaqa (X9 pag.26) e perlustra la zona per individuare eventuali infiltrati. Squadra e compagnia si avvistano a vicenda (a quasi un chilometro di distanza) poco dopo che gli avventurieri hanno attraversato il fiume. Come un sol uomo i guerrieri dell'Anello d'Acciaio galoppino all'attacco della compagnia, scagliando una nuvola di frecce prima di giungere al corpo a corpo.

Il Rapinatore trasporta 50 M.O., ma i Mastini non hanno con sé alcunché di valore. Nessuno di loro, se preso prigioniero e interrogato, rivelerà informazioni, dato che tutti temono Golthar ben più che il dolore o la morte stessa.

1 Rapinatore dell'Anello d'Acciaio (guerriero): CA 4 (corazza di maglie & scudo); G 3; pf 17; MV 27(9), 72(24) a cavallo; N°ATT 1 spada; F 1d8+2 (incluso bonus Fo); TS G3; ML 10; AM N; PX 50; TCCA0 17 (incluso bonus di Forza).

7 Mastini dell'Anello d'Acciaio: CA 7 (armatura di cuoio); DV 1+1; pf 6 ciascuno; MV 36(12), 72(24); N°ATT 1 spada corta o 1 freccia (arco corto); F 1d6 o 1d6; TS G1; ML 12; AM N; PX 19 ciascuno; TCCA0 16 (incluso bonus per la ferocia); G 15/30/45.

8 cavalli palafreni: CA 7; DV 2; pf 9 ciascuno; MV 72(24); N°ATT nessuno quando cavalcati; TS G1; ML 7; AM N; PX 20; EX50.

Le Rovine

Seguendo le istruzioni di Loshad la compagnia non avrà difficoltà a trovare Xitaqa:



Di fronte a voi, così come l'uomo-cavallo l'aveva descritta, c'è una torre in parte crollata che si erge al di sopra della scarpata. Ai suoi piedi, nascoste da una rete di gole, giacciono le rovine di Xitaqa.

L'antico e vago insediamento Hutaakano di Xitaqa (**Mappe K & X**) fu costruito in una rete di gole profonde e tortuose, erose nella scarpata sopra il fiume Volaga. Eccezion fatta per la torre che domina la scena, le rovine sono di costruzioni in blocchi di pietra ad un solo piano, e sono scavate nelle pareti di pietra delle gole. Tutti gli oggetti utilizzabili o di valore che appartenevano agli abitanti originari, sono da tempo scomparsi.

Qui vivono parecchie tribù di babbuini delle rocce e il clan goblin Zanna Gialla (Faz-plak; vedi **ISVI**) che ha addestrato qualche scimmione per farsi servire. Il covo dei Zanna Gialla è in uno dei vecchi edifici pubblici (**X1-3**), ma molti vivono all'interno delle rovine più piccole (**G**).

Golthar, i suoi hobgoblin Testa Insanguinata (Vlackkag; vedi **ISVI**) e una squadra di guerrieri dell'Anello d'Acciaio (un Rapinatore e sette Mastini, pag.24), risiedono nella torre in rovina (**X5-X12**, pag.26).

Un Benvenuto Selvaggio

Mentre vi trovate vicino alle rovine, sentite un urlo bestiale provenire da una zona punteggiata di macigni alla vostra destra, e un gruppo di scimmioni vistosamente colorati escono allo scoperto e corrono verso di voi.

Abitanti delle Rovine Esterne

Plak (re goblin): CA 6; DV 3; pf 15; MV 27(9); N°ATT 1 **spada** +2 (lancia una volta al giorno l'incantesimo **cura ferite leggere**); F 1d8+2; TS G3; ML 10; AM C; PX 35; TCCA0 17; **BD35**.

Goblin Zanna Gialla (Faz-plak) guardie del corpo: CA 6; DV 2; pf 9; MV 27(9); N°ATT 1 spada o 1 freccia (arco corto); F 1d8 o 1d6; TS G2; ML 10; AM C; PX 20; TCCA0 18; G 15/30/45; **BD35**.

Goblin Zanna Gialla (Faz-plak): CA 6; DV 1-1; pf 4 ciascuno; MV 27(9); N°ATT 1 spada corta o 1 freccia (arco corto); F 1d6; TS UC; ML 8 (10 col comandante); AM C; PX 5 ciascuno; TCCA0 19; G 15/30/45; **BD35**.

Babbuini delle rocce: CA 6; DV 2; pf 8 ciascuno (14 per i capi); MV 36(12);

Gli scimmioni (che si trovano ad una distanza di 50 metri) sono una squadra di foraggiamento di selvaggi babbuini delle rocce. I babbuini caricano la compagnia correndo all'attacco, urlando e scagliando pietre.

6 selvaggi babbuini delle rocce: CA 6; DV 2; pf 8 ciascuno (14 per il capo); MV 36(12); N°ATT 1 pietra o 1 clava/1 morso; F 1d3 o 1d6/1d3; TS G2; ML 8; AM N; PX 20 ciascuno; TCCA0 18; G 3/6/9; **BD30**.

Le Strade di Xitaqa

Se il tragitto scelto dalla compagnia la porta sul fondo delle gole:

Percorrendo il tortuoso fondo della gola, una strada di lastre sconnesse vi conduce tra le lugubri rovine. Da dietro un angolo di un edificio proprio di fronte a voi proviene il rumore di passi di più individui.

I passi sono di una squadra di perlustrazione di **6 goblin Zanna Gialla** e di **5 babbuini delle rocce schiavi**. Se gli avventurieri si nascondono immediatamente, essi possono tendere un'imboscata al gruppo (la sorpresa è vinta con un risultato di 1-4 su 1d6). Altrimenti i goblin e i babbuini li vedranno e li attaccheranno.

Il Terreno Sopraelevato

Se gli avventurieri attraversano il terreno al di sopra delle gole, essi vengono attaccati da **5 pipistrelli giganti**:

N°ATT 1 bastone/1 morso; F 1d6/1d3; TS G2; ML 8; AM N; PX 20 ciascuno; TCCA0 18; **BD30**.

Pipistrelli giganti: CA 6; DV 2; pf 7 ciascuno; MV 54(18) in volo; N°ATT 1 morso; F 1d4; TS G1; ML 8; AM N; PX 20 ciascuno; TCCA0 18; **BD40**.

Ognuno dei goblin Zanna Gialla (Faz-plak) possiede monete per un valore totale di 15 M.O., le guardie del corpo possiedono ciascuna 35 M.O. e Plak ha 50 M.O. e un paio di bracciali d'oro (valore 120 M.O. ciascuno). La parola di comando (*silmar*) della spada è incisa sulla lama. Tutti i goblin indossano collari e bracciali di ferro. I babbuini (selvaggi e non) non possiedono tesori ma gli schiavi indossano collari di ferro come i loro padroni.



Anche se ridotta a quasi un moncherino, la torre di Xitaqa è pur sempre impressionante. Mentre vi avvicinate all'edificio crollato, un gruppo di scure creature alate esce in volo dalle rovine dei piani superiori e si dirige verso di voi.

Edifici Minori (B. G. S. & E.)

Tutti gli abitanti di Xitaqa attaccheranno la compagnia a vista, ma, a meno che gli avventurieri non entrino negli edifici o palesino intenzionalmente la propria presenza, gli occupanti degli edifici più piccoli non li noteranno:

B. Covo dei Babbuini Selvaggi

C'è il 70% di probabilità che qui ci siano **2d4 babbuini delle rocce selvaggi**. I covi dei babbuini non contengono tesori, solo i loro stracci e cibo.

G. Covo dei Goblin

Qui ci possono essere **1d4+1 goblin Zanna Gialla** (80% di probabilità) e/o **1d4 babbuini delle rocce schiavi** (50% di probabilità). I covi dei goblin contengono coperte, pagliericci, cocci, cibo e così via.

S. Stalle

Questo piccolo edificio viene utilizzato come stalla del Rapinatore e dei Mastini che servono Golthar.

E. Vuoto

Covo Principale dei Zanna Gialla (X1-X3)

Questo edificio ospita il re goblin Plak e i componenti la sua guardia, le cui voci possono essere udite dall'esterno. L'edificio è abbastanza grande e sulle porte è stato graffiato il simbolo dei Zanna Gialla, una torre crollata. All'interno, i mobili originari sono andati distrutti e le decorazioni (mosaici, affreschi e intarsi) sono state deturpate dai goblin. Le stanze sono invase dal fumo proveniente dai fuochi accesi in fosse scavate nel pavimento.

X1. & X3. Anticamera Fronte e Retro

In ciascuna delle stanze ci sono **8 guardie goblin ordinarie**. A meno che non venga ridotto al silenzio, il rumore del combattimento proveniente da una qualsiasi delle anticamere richiamerà i goblin presenti nella sala (**X2**) che accorreranno dopo 5 round, nonchè i goblin dell'anticamera opposta i quali accorreranno dopo 5 round ulteriori.



X2. Sala

Contro una parete giace una piattaforma di legno dalla quale il re goblin **Plak** osserva **5 goblin ordinari** e **4 guardie del corpo** che sono raccolti attorno ad un tavolo, occupati a scommettere su una corsa tra rospi. Oltre ai tesori personali dei goblin, sul tavolo ci sono monete per un valore di 200 M.O. complessivo. Appesi ad un telaio sotto la piattaforma di legno ci sono i trofei del clan: 10 teschi umani in elmi rugginosi, una bandiera sporca e lacerata (senza valore), un corno da caccia decorato (60 M.O.), un paio di speroni ingioiellati (250 M.O. ciascuno) e un bellissimo calice (350 M.O.).

LA TORRE DI GOLTAR

I personaggi che si arrampicano all'esterno della torre di Golthar verranno attaccati da **3 pipistrelli giganti** e scopriranno che sulla cima della torre non vi è via d'accesso. Per ordine di Golthar, i goblin non entreranno nella torre in nessuna circostanza.

X4. & X5. Piazza e Salone d'Ingresso

La torre sormonta un basso edificio molto largo che guarda su una piazza molto ampia (X4). L'accesso agli edifici è sbarrato da massicce e impressionanti porte di bronzo alte quasi 6 metri. La porta centrale è aperta e le guardie hobgoblin Testa Insanguinata, presenti nella **zona X5**, noteranno ed attaccheranno (prima con le balestre) qualsiasi avventurieri capiti nella loro visuale.

5 hobgoblin Testa Insanguinata (Vlackag): CA 6; DV 1+1; pf 6 ciascuno; MV 27(9); N°ATT 1 spada o 1 dardo; F 1d8 o 1d6; TS G1; ML 8; AM C; PX 15 ciascuno; TCCA0 18; G 18/36/54; **BD35**.

Gli hobgoblin vivono nel salone d'ingresso (X5). Essi possiedono 25 M.O. ciascuno. I rozzi mobili di legno contrastano visibilmente con l'opulenza ormai svanita della sala, il cui pavimento è uno splendido mosaico e il cui soffitto e pareti sono ricoperti di stucchi colorati.

X6. Cripta

Una volta la cripta conteneva molte cose ma ormai è stata ripulita da 2 cubi gelatinosi:

La stanza sembra essere una cripta ma se a questo doveva servire allora non è mai stata utilizzata dato che ogni alcova è completamente vuota.

I cubi trasparenti sono nascosti nelle alcove segnate con una **g** e, se possibile, aspetteranno per attaccare simultaneamente gli avventurieri da entrambe i lati. All'interno dei cubi ci sono 3 gemme che valgono 330 M.O. complessivamente.

2 cubi gelatinosi: CA 8; DV 4; pf 18 ciascuno; MV 18(6); N°ATT 1 tocco; F 2d4 + paralisi (2d4 turni negati con un TS contro Paralisi coronato dal successo); TS G2; ML 12; AM N; PX 125; TCCA0 16; **BD31**.

X7. Vecchia Biblioteca

Alle pareti sono allineati scaffali colmi di libri marci e pergamene polverose, la maggior parte dei quali è appena visibile sotto un pesante velo simile ad una ragnatela.

La biblioteca è la tana di due ragni giganti. Uno attacca non appena la compagnia entra nella stanza ma l'altro rimane nascosto coi suoi piccoli tra le ragnatele (segnate con una **s**), ed attaccherà solo se avvicinato o minacciato. I ragni piccoli non sono pericolosi. Con loro, nel nido dei ragni, c'è l'occorrenza per scrivere in ebano intarsiato d'avorio (valore 370 M.O.). I libri e le pergamene (scritti in Hutaakano) riportano innumerevoli nascite, matrimoni e morti, e per leggerli occorre un incantesimo **lettura dei linguaggi**.

2 ragni giganti vedove nere: CA 6; DV 3; pf 14 ciascuno; MV 18(6); N°ATT 1 morso; F 2d6 + veleno (TS contro Veleno o 4d4 ferite aggiuntive); TS G2; ML 8; AM N; PX 50 ciascuno; TCCA0 17; **BD40**.

X8. Stanza di Vlack

Le pareti di marmo ed il pavimento lastricato della stanza hanno sofferto per il tempo trascorso. Le statue degli uomini dalla testa di sciacallo che guardano con occhi spenti dai loro piedistalli posti vicino alle pareti, sono ricoperte di polvere e la fontana al centro della stanza si è ormai seccata; la vasca è ingombra di immondizia. Il posto sembra abbandonato, ma un basso ringhio proveniente da una zona protetta da una tenda vi fa cambiare velocemente parere.

Questo è un lupo dei ghiacci nascosto in una delle alcove, pronto ad attaccare. Il re hobgoblin Vlack ed il lupo dei ghiacci che lo serviva come cavalcatura sono nascosti nell'altra alcova, sempre che siano riusciti a fuggire durante l'attacco a sud del fiume (vedi WE5, pag.14). Anch'essi attaccheranno la compagnia.

1 lupo dei ghiacci: CA 4; DV 4+1*; pf 23; MV 45(15); N°ATT 1 morso o 1 soffio; F 1d10 o 4d4; TS G5; ML 10; AM C; PX 275; TCCA0 15; Nuovi Mostri.

Nascosti sotto l'immondizia della fontana ci sono 10 piccoli lingotti d'oro del valore di 150 M.O. ciascuno. Le alcove contengono i pagliericci dei lupi e il letto di Vlack.

X9. Dormitorio

Come la stanza al piano inferiore, anche questa sembra essere abbandonata. Sembra essere una specie di dormitorio, con letti semplici ed austeri addossati alle pareti. Sopra ciascun letto pende un paio di manette d'acciaio attaccate a delle catene. Stranamente, queste sono quasi lucide.

Nella stanza non vi è davvero nessuno. Essa è il dormitorio utilizzato da Rapinatore e dai Mastini dell'Anello d'Acciaio (vedi ISIV) che sono al servizio di Golthar e che la compagnia ha già incontrato dopo aver attraversato il fiume (vedi pag.24).

In tutto ci sono otto letti. Uno di essi (quello del Rapinatore) è più confortevole degli altri e ai suoi piedi c'è una piccola cassa. La cassa (che è chiusa a chiave ma non nasconde trappole) contiene 150 M.O., una cintura d'argento (75 M.O.), un'armatura di cuoio di taglia umana, una spada, un arco corto e 15 frecce. Armi e armatura sono state rubate a Stephan (vedi X10). Le manette lucide accuratamente sono il simbolo della lealtà degli occupanti all'Anello d'Acciaio, ed il loro scopo non è quello di essere indossate.

X10. "Stanza Vuota"

La stanza sembra vuota dato che tutto ciò che contiene (comprese le pareti interne che sono delle spesse lastre di vetro) è invisibile. Non appena oltrepassano la soglia, creature ed oggetti diventano invisibili e ritornano normali uscendo dalla stanza. Diversamente dall'incantesimo **invisibilità**, l'invisibilità prodotta nella stanza non svanisce se si attacca o se si lancia un incantesimo.

Il mago Golthar sta interrogando Stephan (che è fermamente legato) nel cubicolo centrale (**a**), facendo ricorso alla minaccia di un minotauro invisibile. Prima di iniziare l'interrogatorio (due turni dopo l'ingresso della compagnia), Golthar lancia l'incantesimo **individuazione dell'invisibile**. Non appena giunge la compagnia, Golthar fugge attraverso la porta più lontana (dato che è invisibile gode automaticamente della sorpresa), diventando per un attimo visibile prima di chiudere la porta dietro di sé. Stephan, sebbene non conosca l'esatta natura del mostro, avverte la compagnia della sua presenza, proprio nell'istante in cui il minotauro attacca. Gli eventi che seguono avranno come testimoni solo i personaggi in grado di vedere oggetti e creature invisibili:

Non appena la porta si apre, voi sentite delle voci, una minacciosa e l'altra stranamente familiare. Ma la stanza è completamente vuota, le voci sembrano originarsi dall'aria stessa! Immediatamente la conversazione cessa, la porta più lontana si apre e nello specchio della porta compare improvvisamente una figura ammantata in vesti gialle. Senza un attimo di esitazione, essa fugge per la rampa di scale sbattendo la porta. La voce familiare urla "Attenzione!", proprio mentre l'aria viene riempita da un basso grugnito minaccioso.

Il minotauro attacca immediatamente la compagnia e combatterà fino alla morte per coprire la fuga del suo padrone. Esso può vedere la compagnia dato che brandisce una **spada +1** che rende il suo possessore in grado di utilizzare una volta al giorno l'incantesimo **individuazione dell'invisibile** (raggio d'azione 18 metri, BG41). Ricordate ai giocatori che i loro personaggi, essendo invisibili, non riescono a vedersi l'un l'altro, almeno finché rimangono nella stanza.

1 minotauro: CA 0 (4 se visibile, indossa armatura di cuoio); DV 6; pf 26; MV 36(12); N°ATT 1 **spada +1**; F 1d8+3; TS G6; ML 12; AM C; PX 275; TCCA0 14; BD38.

Stephan (vedi ISIV per ulteriori dettagli): CA 8; G 5; pf 13 (26); MV 36(12); N°ATT disarmato; F disarmato (+1 con ogni arma da mischia); TS G5; ML 10; TCCA0 16.

Indumenti: Veste blu lacerata.

Aspetto: Maschio; età 37 anni; alto; capelli rossi; ferito e contuso; legato con una corda.

I personaggi che hanno incontrato Stephan a Kelvin ne riconosceranno la voce mentre incita i nostri eroi durante il combattimento. A scontro terminato, egli inciterà la compagnia ad inseguire subito il mago. Le informazioni che Stephan può fornire alla compagnia (ora o più avanti) sono elencate in seguito (**Il racconto di Stephan**). Egli non è mai stato nei piani superiori della torre.

X11. Galleria d'Arte

Golthar avrà chiuso a chiave la porta che conduce alla galleria dal piano inferiore. Essa può essere aperta da un ladro o ricorrendo all'incantesimo **scassinare** o ancora forzandola (trattata come CA 9, occorre infliggerle 35 ferite):

Una galleria di glorie dimenticate! Alcuni ritratti scrostati ammiccano dalle loro cornici in una stanza polverosa i cui soli occupanti sono due statue rosa dalla testa di sciacallo, di due personaggi colti, e per sempre congelati, nell'esercizio di una profonda meditazione.

I ritratti nascondono delle trappole. Sebbene le tele possano essere squarciate facilmente ricorrendo ad una qualsiasi arma affilata, chiunque compia questa operazione subirà 1d8 ferite derivate dall'elettricità (ferite dimezzate effettuando con successo un tiro salvezza contro Incantesimi) e sarà incapace di agire razionalmente per 1d3 round (nessun tiro salvezza). Le tele dei ritratti **a-d** sono forate in alcuni punti (visibili solo se ispezionate attentamente) fatto che permette a chiunque si trovi nel corridoio esterno di lanciare incantesimi all'interno della stanza senza essere visto. Golthar (vedi ISV) si nasconde dietro il ritratto **d** ed attenderà il momento opportuno (cioè quando un avventuriero si avvicinerà ad un ritratto forato) per giocare la propria mossa lanciando un incantesimo d'attacco e attivando le sculture (statue animate di giada).

Mentre le statue attaccano il gruppo, Golthar passa velocemente da un ritratto forato all'altro, lanciando incantesimi contro la compagnia.

Le statue animate di giada sono immuni agli incantesimi **sonno** e **charme**, godono di eccellenti tiri salvezza (come un Guerriero del 10° livello) e annullano i bonus delle armi magiche che sono utilizzate contro di loro.

2 statue animate di giada: CA 4; DV 3+1*; pf 16 ciascuna; MV 18(6); N°ATT 2 mani; F 1d6/1d6; TS G10; ML 12; AM N; PX 100 ciascuna; TCCA0 16; BD43 & pag.55.

Se Golthar finisce i suoi incantesimi d'attacco, o se la compagnia sconfigge le statue o passa attraverso un ritratto o sembra che stia per scoprire la porta segreta, egli cercherà di fuggire correndo su per le scale (vedi poi).

X12. Stanza di Golthar

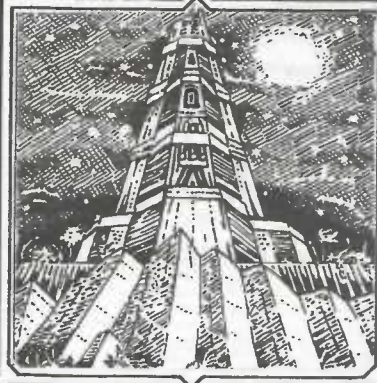
Per fuggire da questa stanza, Golthar lancia l'incantesimo **volare** e poi attiva un magico meccanismo esplosivo che perfora una parete. Afferra il proprio libro degli incantesimi, vola fuori attraverso il foro della parete e lancia su sé stesso l'incantesimo **immagini illusorie**. Gli avventurieri odono l'esplosione mentre stanno salendo le scale. Non appena giungono in cima alla rampa:

Attraverso il fumo dell'esplosione intravedete un foro aperto su una parete della stanza. Attraverso di esso potete vedere 4 figure vestite di giallo che volano in lontananza.

La stanza di Golthar è ammobiliata in modo confortevole anche se non proprio con buon gusto: qui si trovano un letto (molto danneggiato dall'esplosione) ricavato dalle mascelle di un drago, un tavolo triangolare in legno di quercia macchiato di grigio e due sedie arancioni scolpite in modo da assomigliare a due umanoidi rattappiti. Su una parete c'è una mappa che indica le località delle fattorie attaccate.

Nella fretta di fuggire, Golthar si è lasciato dietro la maggior parte dei suoi tesori in una cassa rinforzata da barre di ferro (è chiusa a chiave ma non nasconde trappole):

- 2 grossi sacchi contenenti 550 M.P. ciascuno
- 1 **pozione dell'inganno**
- un **amuleto anti sfera di cristallo ed ESP**
- un piccolo scrigno d'argento incastonato di gioielli (1.400 M.O.) contenente 15 gemme (1x5.000 M.O., 4x1.000 M.O., 12x500 M.O.)
- In una piccola scatola d'ebano: il magico **ago d'argento e filo d'oro** che possono essere utilizzati per attivare l'arazzo.



- Una scatola d'avorio riccamente inciso, studiata per contenere pergamene. Al suo interno si trova una antica pergamena Hutaakana. Essa è molto fragile e deve essere maneggiata con cura. Essa può essere letta utilizzando l'incantesimo **lettura dei linguaggi** o ricorrendo all'abilità di un ladro di almeno 4° livello (probabilità 80%):

"Io Baistqet, alta chierica, ordino e comando il vostro ritorno ad Hutaaka. Le stelle sono cambiate ed il nostro potere vacilla. Strane creature ci scacciano dalle montagne ed il nostro popolo è in agitazione. Le nostre possibilità hanno raggiunto il limite. Portate con voi i tesori dei templi e la gente delle colline per nutrire l'uno. Gli arazzi sacri e gli aghi d'argento vi mostreranno il cammino."

Racconto di Stephan

Non appena Stephan ha la possibilità di parlare agli avventurieri, egli chiederà per prima cosa notizie dei suoi parenti a Sukiskyn. Una volta rassicurato, fornirà al gruppo le seguenti notizie riguardo la sua cattura:

- Dopo essere stato catturato durante l'attacco dei goblin ad Ilyakana, egli fu portato prima al covo dei Teschio-di-Lupo (Kloss-lunk) e da lì, in seguito, a Xitaqa.
- A Xitaqa, Golthar interrogò i prigionieri chiedendo dove fossero nascosti gli "arazzi dorati".
- Stephan realizzò che l'arazzo che si trovava a Sukiskyn era uno di quelli cercati e, pur intendendo non rivelarlo, non riuscì però nel suo intento.
- Comunque nessuno degli altri prigionieri sapeva qualcosa degli arazzi ed essi furono portati via dalla torre; Stephan non sa dove.
- Nei lunghi giorni precedenti l'arrivo della compagnia, Golthar lo interrogò assiduamente e Stephan riuscì a carpire il segreto degli arazzi magici e delle ricchezze alle quali essi avrebbero condotto.

Ora che è libero, Stephan è deciso a trovare i magici aghi per svelare il segreto racchiuso nell'arazzo che si trova a Sukiskyn.

IN VIAGGIO VERSO LA SOGLIA



Golthar e l'Anello d'Acciaio

La maggior parte degli avvenimenti di questa parte del modulo coinvolge i membri dell'Anello d'Acciaio (vedi ISIV) nei loro tentativi di carpire l'arazzo in mano alla compagnia o, quanto meno, di scoprire dove gli avventurieri si stanno dirigendo.

Se Golthar è riuscito a fuggire da Xitaqa (vedi X12), egli si sarà recato a Kelvin per mettere sull'avviso l'Anello d'Acciaio. Se Golthar è stato ucciso, la sua morte è stata comunque scoperta e la notizia portata all'Anello d'Acciaio da un altro dei Maestri, Karllag (vedi ISV), che si trovava in viaggio verso Xitaqa e vi è giunto ore dopo la partenza della compagnia.

Apprendendo che Stephan e gli avventurieri con tutta probabilità posseggono l'arazzo, l'Anello d'Acciaio mobilita le sue forze:

- Due Rapiatori (**Bors & Hermann**) e sette Mastini vengono inviati al Traghetto di Misha nel caso in cui gli avventurieri decidano di attraversare il fiume in quel punto (vedi W1-W18, pag.29).
- Un Rapiatore (**Askel**) e due Mastini si mettono in viaggio alla volta di Selenica per portare notizie ed unirsi ad un gruppo di schiavisti dell'Anello d'Acciaio (vedi WE7, pag.30).
- Due Rapiatori (**Jolenta & Gactis**) e due Mastini vengono inviati a nord verso La Soglia (vedi Rifilian, pag.32).
- Altri Rapiatori vengono inviati verso Krakatos e Specularum ma non verranno incontrati dalla compagnia.

Ritorno a Sukiskyn

Di ritorno a Sukiskyn, Stephan e i suoi liberatori ne incontrano gli abitanti i quali raggiungono il colmo della gioia nel vedere Stephan sano e salvo. Pyotr, in particolare, accorre per incontrare suo fratello, col volto rigato da lacrime di gioia. Subito dopo, Pyotr ringrazia vivamente gli avventurieri ed organizza una festa per celebrare l'avvenimento (vedi in seguito).

Dopo aver salutato parenti ed amici, Stephan chiede con impazienza a Pyotr e alla compagnia di recarsi con lui nella sala, per svelare il mistero dell'arazzo. Non appena il magico ago viene avvicinato al tessuto:

Non appena l'ago tocca l'arazzo, esso inizia a scintillare intensamente ed il filo d'oro brilla di luce propria. Muovendosi di propria volontà, l'ago magico intesse il filo lungo tutto l'arazzo dorato, cambiando leggermente le zone che attraversa. Ben presto i disegni geometrici scompaiono, rimpiazzati da una bellissima mappa che illustra una linea costiera, fiumi ed un zona che brilla di una luce dorata pulsante, all'interno di una catena montuosa.

La mappa illustra la zona ora conosciuta con il nome di Granducato di Karamaikos (mostrate ai giocatori l'arazzo Colorato dell'inserito cartonato). La mappa fu disegnata prima che comparissero i moderni insediamenti del Ducato, ma sia Xitaqa che la Valle Perduta di Hutaaka (la zona che brilla di luce pulsante) sono chiaramente indicate. Stephan riconosce la maggior parte dei tratti geografici della zona illustrata ed indica con sicurezza dove ora sorgono La Soglia, Kelvin ed altre città (**Mappa K**).

Sapendo tutto ciò, la Valle Perduta può essere localizzata nelle montagne a nord di La Soglia, in una zona che Stephan ricorda essere selvaggia ed inesplorata.

Ora che i goblin sono stati sconfitti, nulla trattiene Stephan e gli avventurieri a Sukiskyn. In verità Stephan non vede l'ora di unirsi in viaggio alla compagnia per raggiungere la Valle Perduta. Il suo vecchio spirito d'avventura è stato risvegliato dal miraggio di una civiltà perduta e della sua ricchezza. Ma soprattutto, egli vuole defraudare Golthar delle ricchezze che va cercando. Comunque, ogni piano e discussione viene rimandato a dopo la festa.

Una Festa Gioiosa

La celebrazione si risolve in una vera e propria sagra della danza e della musica. Essa si svolge in modo molto simile a quella già celebrata dopo l'assedio (pag.14) ma l'atmosfera è molto più allegra: Pyotr è di ottimo umore e, come gran parte della combriccola, leggermente contaminato dai fumi dell'alcol. Egli dichiara che gli avventurieri sono i suoi migliori amici e che saranno sempre i benvenuti a Sukiskyn. Pyotr offre un regalo molto speciale a ciascuno dei nostri eroi: una gemma da 100 M.O. Stephan invece non riesce a pensare ad altro se non all'arazzo magico e propone il piano seguente. Dato che gli avventurieri devono ancora adempiere all'incarico di scortare i cavalli bianchi destinati agli elfi, egli suggerisce di raggiungere il villaggio elfico a Rifllian, ad ovest di Kelvin (dove è possibile contrattare per un buon prezzo), seguendo la strada che passa presso il Traghetto di Misha così da evitare la stessa Kelvin. Stephan ha studiato bene il suo piano:

- Rifllian è favorevolmente situata sul Fiume Ventoso a ovest di Kelvin, sulla strada che congiunge Sukiskyn a La Soglia.
- Scortando i cavalli a Rifllian, gli avventurieri possono non solo guadagnare il 50% dell'incasso così come promesso da Pyotr (pag.14), ma anche tenere segreta la vera natura della missione.

- Taras (o un altro membro del clan) può venire con loro fino a Rifllian per poi ritornare a Sukiskyn con la parte di incasso destinata a Pyotr.
- Golthar o i suoi uomini (Stephan non sa nulla di particolare sull'Anello d'Acciaio) possono benissimo trovarsi a Kelvin e anche se non ci sono, può essere rischioso portare i cavalli in città dove potrebbero attirare l'attenzione di eventuali ladri.
- Stephan teme che non passerà molto tempo prima che Golthar (se è ancora vivo) cerchi nuovamente di impadronirsi dell'arazzo; la rapidità d'azione è essenziale.

Se i personaggi giocanti preferiscono seguire un'altra strada o temporeggiano, Stephan cercherà di dissuaderli ma si atterrà alla decisione della maggioranza. Ad esempio, gli avventurieri potrebbero voler recarsi a Kelvin per contattare un chierico di alto livello (per lanciare magari un incantesimo **scaccia maledizioni**) ma Stephan obietterebbe che a La Soglia potrebbero trovare aiuto al Tempio (T2, pag.37).

Se, alla fine, i personaggi insistono nel voler passare per Kelvin, voi dovrete inventare un numero sufficiente di dettagli e descrizioni del posto. Descrivete Kelvin molto brevemente, insistendo più sull'atmosfera che sul dettaglio, e aggiungete qualche incontro di secondaria importanza (per avere delle idee leggete **La Soglia**, pag.34). L'avventura non procederà nel suo corso finché gli avventurieri non si troveranno sulla strada di La Soglia.

Dopo che i dettagli sono stati discussi, Pyotr si lancia nuovamente nel rendere lode ed onore agli avventurieri, poi le sue parole si fanno lente e strascicate finché non viene portato nel letto dai suoi stessi figli che proseguono poi verso le proprie camere.

DA SUKISKYN A RIFLLIAN

Quando Stephan e i personaggi giocanti partono, tutti gli abitanti di Sukiskyn (tranne qualche perdigiorno) si raccolgono per salutarli ed augurare loro buona fortuna. Cibo e provviste possono essere presi dai magazzini di Sukiskyn, e gli avventurieri avranno con loro sia i 24 cavalli bianchi destinati agli elfi che quelli di loro possesso.

Incontri ed Eventi

Tra Sukiskyn e Rifllian solo due incontri sono strettamente legati a determinati luoghi (W18 & W19) mentre il resto dell'azione è sotto forma di eventi (WE6-WE8). Comunque, alcuni di questi *eventi* possono avere luogo solo in determinate zone più generali e le azioni del gioco sono sempre determinate dalle scelte dei personaggi, così come lo sono le azioni ed il comportamento di alcuni PNG. Prima di far giocare questa parte dell'avventura siate certi di aver letto tutte le parti riguardanti gli incontri e gli eventi.

W18. Traghetto di Misha

Il Traghetto di Misha (vedi anche W1, pag.6) giace proprio sulla strada dei perso-



naggi ed è il punto dove si può attraversare più facilmente il Fiume Volaga. Il posto è lo stesso di quello già visitato ed il traghetto è funzionante. Il traghetto è in grado di trasportare fino a 10 personaggi o 5 cavalli (o una giusta combinazione dei due) alla volta.

Se la compagnia è giunta qui dopo non più di due giorni dalla sua ultima tappa a Sukiskyn, gli avventurieri incontreranno ancora l'orso di Misha (se è ancora vivo). Se vi giunge più tardi, l'orso sarà scomparso ma ad aspettarla al suo posto ci saranno i membri dell'Anello d'Acciaio che tenderanno un'imboscata:

L'orso di Misha

Mentre il gruppo sta caricando i cavalli sul traghetto, l'orso fa la sua comparsa da dietro i cespugli e avanza lentamente verso i personaggi. Sta ancora cercando Misha e attacca solo per difendersi; fuggirà se viene ridotto a 12 punti ferita o meno. Se non viene molestato, esso avanzerà fino a 3 metri di distanza dagli avventurieri, muoverà la testa come per bene inquadrare il viso dei presenti e poi tornerà a vagabondare allontanandosi dal traghetto.

1 orso delle caverne: CA 5; DV 7; pf 30; MV 36(12); N°ATT 2 artigli/1 morso + stritolamento (se colpiscono entrambe gli artigli); F 2-8/2-8/2-12 +2-16; TS G4; ML 11; AM N; TCCA0 13; **BD39**.

Imboscata dell'Anello d'Acciaio

Alcuni membri dell'Anello d'Acciaio sono stati mandati qui ad attendere nel caso in cui la compagnia decidesse di ritornare sul posto. Essi cercano di tendere un'imboscata alla compagnia non appena questa si avvicina al traghetto, godendo della sorpresa con un risultato pari a 1-3 su 1d6. Se i Rapinatori falliscono il controllo del morale, essi cercheranno di fuggire lasciando i Mastini a combattere fino alla morte.

Bors & Hermann, Rapinatori dell'Anello d'Acciaio (Guerrieri): CA 4 (corazza di maglie e scudo); G 3; pf 17 ciascuno; MV 27(9); N°ATT 1 spada; F 1d8+2 (incluso bonus Fo); TS G3; ML 10; AM N; PX 50 ciascuno; TCCA0 15 (incluso bonus Fo).

7 Mastini dell'Anello d'Acciaio: CA 7 (armatura di cuoio); DV 1+1; pf 6 ciascuno; MV 36(12); N°ATT 1 spada corta o 1 freccia (arco corto); F 1d6 o 1d6; TS G1; ML 12; AM N; PX 19 ciascuno; TCCA0 16 (incluso bonus per la ferocia); G 15/30/45.



Ciascun Rapinatore possiede 45 M.O., e in più uno di loro possiede una piccola bottiglia contenente un raro profumo (del valore di 75 M.O.). I Mastini non hanno valori con sé.

Schiavisti dell'Anello d'Acciaio

Gli eventi WE6 e WE7 coinvolgono il cavallo Loshad e un gruppo di schiavisti dell'Anello d'Acciaio e goblin che si stavano dirigendo ad ovest verso la Baronía dell'Aquila Nera (vedi EX40) con un gruppo di schiavi catturati durante le scorrerie dei goblin. Il cruccio principale di Loshad sta nel fatto che gli schiavisti maltrattano i cavalli; finora non è riuscito a liberarli. Ora cercherà di fare in modo che sia la compagnia a farlo in sua vece.

WE6. Loshad Avvistato

Questo evento ha luogo un'ora dopo che i personaggi hanno attraversato il Fiume Volaga (presso il Traghetto di Misha o in un altro punto). Loshad (vedi ISIV) in forma di stallone e tre delle sue guardie del corpo vengono avvistati in lontananza per qualche minuto, prima di scorgerli galoppare via verso le colline.

Dopo mezz'ora, essi vengono avvistati di nuovo. Questa volta Loshad è in forma di centauro e galoppa verso i nostri eroi senza apparenti intenzioni battagliere. Se viene attaccato fugge, altrimenti saluta i cavalli della compagnia prima di parlare ai personaggi.

Il suo scopo è far sì che i personaggi liberino i cavalli degli schiavisti e così invece di ricordare agli avventurieri il loro patto, narri loro cosa è accaduto:

- Poco distante (fornirà le dovute indicazioni) c'è un accampamento di uomini malvagi, un luogo dove regnano morte e violenza, in cui "non solo gli uomini sono in catene ma anche i cavalli".
- L'accampamento è di 30 umani e 15 goblin. Circa la metà degli esponenti di ciascuna razza giace in catene e viene maltrattata rudemente.
- Scoprendo le condizioni in cui versavano i cavalli, Loshad ha cercato di liberarli ma senza riuscirci, dato che ogni notte gli uomini incatenano e impastoiano i cavalli.
- Loshad è riuscito però a fare in modo che i cavalli siano non cavalcabili. Egli sperava che ciò potesse indurre gli uomini a libe-

rarli ma l'unico risultato è stato che le frustate si abbatterono più violentemente.

- Il gruppo si è accampato e gli esseri malvagi stanno cercando di ridurre a ragione i cavalli frustandoli. Di sicuro, gli avventurieri non possono permettere una cosa simile, vero?

Se gli avventurieri si dimostrano riluttanti a voler intervenire, Loshad ricorderà loro che anche gli uomini vengono frustati. Se anche questa annotazione non smuove la situazione, Loshad chiederà minacciosamente dove stanno conducendo i cavalli bianchi. In effetti non ha alcuna obiezione riguardo al fatto che essi vengano condotti presso gli elfi (sa che saranno trattati con ogni riguardo), la sua ultima carta da giocare è di mostrarsi riluttante all'idea in modo da indurre alla cooperazione così che i personaggi possano guadagnarsi il suo benessere. I personaggi Legali dovrebbero mostrarsi pronti a liberare gli schiavi; se così non si comportano, essi possono essere eventualmente penalizzati (a vostra discrezione).

Sebbene la locazione dell'accampamento dell'Anello d'Acciaio sia già segnata sulla mappa, essa può essere spostata in un qualsiasi punto più conveniente, a non più di 2-3 ore di cavallo.

Anche se la compagnia accetta subito di attaccare il campo, Loshad chiederà egualmente dove i personaggi stiano portando i cavalli bianchi.

WE7. Accampamento degli Schiavisti (Mappa WE7)

Gli schiavisti dell'Anello d'Acciaio sono accampati in una radura all'interno di un boschetto abbarbicato sulle rocce. Alcuni rozzi sentieri conducono verso la radura mentre il resto della zona è cosparsa di rocce e roveti che, nel caso, rendono impossibile il percorso.

In tutto ci sono 19 schiavisti: tre Rapinatori (Rucker - C5, Sydnor - G4 e Sgagast - un bugbear), otto Mastini dell'Anello d'Acciaio e otto goblin Zanna Gialla (Faz-plak) quest'ultimi provenienti da Xitaqa. Askel, il Rapinatore inviato da Kelvin (vedi pag.28 e 31), non è ancora giunto. Ci sono 34 schiavi: 19 sono umani, catturati durante le scorrerie condotte da Vlack contro gli insediamenti (e questi erano i prigionieri condotti a Xitaqa assieme a Stephan) mentre gli altri 15 sono i rimasugli sbandati dei goblin Lama Rossa (Gnhasska, vedi ISVI).

Gli schiavisti devono levare il campo la mattina dopo il giorno in cui la compagnia incontra Loshad. Fino a quel momento gli schiavi vengono tenuti incatenati agli alberi attorno alla radura. Gli schiavisti hanno deciso che, prima di partire, uccideranno i cavalli e proseguiranno a piedi.

Durante il giorno, i goblin dormono e ciascuno dei tre sentieri che attraversano il bosco è guardato da un Mastino. Sydnor sarà occupato a domare un cavallo con la sua frusta mentre gli altri stanno a guardare.

Durante la notte, i goblin sono svegli ed ogni sentiero è guardato da due di loro. Tutti i Rapinatori e i Mastini dormono e non beneficiano della protezione dell'armatura.

Qualsiasi sia la guardia, essa grida l'allarme non appena intravede qualcuno. Subito dopo l'allarme, gli altri umani e goblin muovono all'attacco.

Schiavisti

Rucker, Rapinatore dell'Anello d'Acciaio (chierico): CA 5 (corazza di maglie); C 5; pf 19; MV 27(9); N°ATT 1 mazza; F 1d6; TS C5; ML 10; AM C; PX 300; TCCA0 17; ISIV.

Incantesimi:

1° livello: cura ferite leggere, tenebre magiche

2° livello: maledizione I, blocca persone

Tesori: un bastone guaritore; due fiale di acqua santa; 3 gemme (del valore di 250 M.O. ciascuna); 75 M.O.

Sydnor, Rapinatore dell'Anello d'Acciaio (guerriero): CA 4 (corazza di maglie e scudo); G 4; pf 25; MV 27(9); N°ATT 1 spada; F 1d8+2 (incluso bonus Fo); TS G4; ML 10; AM C; PX 125; TCCA0 15 (incluso bonus Fo); ISIV.

Tesori: 5 piccoli lingotti d'oro (valore 150 M.O. ciascuno) che recano stampato il simbolo di due manette intrecciate; 50 M.O.

Sgagast, Rapinatore dell'Anello d'Acciaio (bugbear): CA 5; DV 3+1; pf 16; MV 27(9); N°ATT 1 ascia da battaglia; F 1d8+1; TS G3; ML 9; AM C; PX 75; TCCA0 16; BD30 e ISIV.

Tesori: una pesante catena d'oro (valore 350 M.O.); 35 M.O.

8 Mastini dell'Anello d'Acciaio: CA 7 (armatura di cuoio); DV 1+1; pf 6 ciascuno; MV 36(12); N°ATT 1 spada corta o 1 freccia (arco corto); F 1d6 o 1d6; TS G1; ML 12; AM N; PX 19 ciascuno; TCCA0 16 (incluso bonus ferocia); G 15/30/45; Nuovo mostro e ISIV.

Tesori: ciascuno possiede monete di tipo diverso per un valore di 2d20 M.O.

8 goblin Zanna Gialla (Faz-plak): CA 6; DV 1-1; pf 4 ciascuno; MV 27(9); N°ATT 1 spada corta o 1 freccia (arco corto); F 1d6 o 1d6; TS UC; ML 8; AM C; PX 5 ciascuno; TCCA0 19; G 15/30/45; BD35 e ISVI.

Tesori: ciascun goblin possiede 2d6 M.O.

Schiavi

19 schiavi umani: CA 9; UC; pf 1 (3); MV 36(12); N°ATT/F Disarmati; TS UC; ML 6; AM N o L.

15 schiavi goblin Lama Rossa (Gnhasska): CA 8; DV 1-1; pf 1 (4) ciascuno; MV 27(9); N°ATT/F Disarmati; TS UC; ML 2; AM C; PX 1 ciascuno; BD35 e ISVI.

11 cavalli palafreni: CA 7; DV 2; pf 3 (7) ciascuno; MV 72(24), 1(30 cm) se impastoati; N°ATT 2 zoccoli (nessuno se impastoati); F 1d4/1d4; TS G1; ML 4; AM N; TCCA0 18; EX50.

Dopo che gli umani sono stati liberati (Sydnor possiede le chiavi delle catene), essi cercheranno di uccidere tutti i goblin sopravvissuti (sia schiavisti che schiavi), a meno che non vengano trattenuti.

Loshad non partecipa ad alcun tipo di attacco ma osserva (invisibile) la scena in distanza. Dopo che l'Anello d'Acciaio è stato sconfitto, egli compare richiedendo che i cavalli vengano liberati anche se permette che questi aiutino a trasportare gli schiavi fino a Sukiskyn. Una volta arrivati a Sukiskyn, i cavalli diventeranno incalcabili ed indomabili.

W19. Il Traghetto degli Gnomi

Qui il fiume Shutturga può essere attraversato da un traghetto condotto da un gruppo di 5 gnomi. Esso è simile a quello di Misha ma in più gli gnomi gestiscono anche un ostello, una costruzione in pietra sulla sponda est del fiume; esso è composto da un bar, una cucina e numerose stanze. Qui gli gnomi fanno buoni affari (vedi ISVII) e i *prezzi base* sia dell'ostello che del traghetto dipendono dal loro giudizio sulla ricchezza degli avventori. Quando ad uno gnomo viene richiesto il prezzo di qualsiasi cosa, egli prima rimarrà assorto per un po' dai propri pensieri mentre giudicherà l'interessato, infine dichiarerà il prezzo.

Qui di seguito sono elencati i *prezzi base* tipici per gli avventurieri. Se gli avventurieri hanno fatto di tutto per nascondere la loro ricchezza o se la ostentano palesemente, sentitevi liberi di modificare tali prezzi in più o in meno, a seconda della situazione:

- attraversare il fiume: 5 M.O. per avventuriero, 10 M.O. per cavallo
- un letto per la notte: 20 M.O.
- posto nella stalla per un cavallo: 5 M.O.
- un pasto: 15 M.O., birra: 2 M.O., vino (un bicchiere): 1 M.O.

5 gnomi traghettatori/gestori: CA 7 (armatura di cuoio); DV 1; pf 5 ciascuno; MV 18(6); N°ATT 1 spada corta; F 1d6; TS N1; ML 8; AM L; TCCA0 19; BD35.

Altri Avventori

Il Rapinatore Askel, accompagnato da due Mastini, giunge cavalcando fino al traghetto poco dopo l'arrivo della compagnia. Egli sta cercando il Rapinatore chierico Rucker e la carovana di schiavi (vedi WE7):

Se gli avventurieri vanno all'ostello, Askel e i suoi uomini entrano poco dopo e ordinano da bere. Askel riconosce subito i personaggi e, realizzando che un eventuale scontro li vedrebbe vincitori, cerca di andarsene il più presto possibile. Se, per una ragione qualsiasi, si ingaggia un combattimento, Askel abbandona i Mastini lasciandoli a coprire la sua fuga.

Se gli avventurieri non entrano nell'ostello, Askel giungerà proprio mentre i nostri eroi stanno attraversando il fiume. Egli li riconosce immediatamente ma continua la sua cavalcata.

A meno che la compagnia non lo impedisca, Askel troverà l'accampamento degli schiavisti dell'Anello d'Acciaio (WE7). Se la compagnia non li ha agguantati, Askel invia Rucker con un altro Rapinatore o Mastino sulle tracce degli avventurieri. Altrimenti Askel ritorna a Kelvin per denunciare il loro fallimento.

Askel, Rapinatore dell'Anello d'Acciaio (ladro): CA 4 (armatura di cuoio +bonus De); L 3; pf 9; MV 36(12), 72(24) a cavallo; N°ATT 1 spada o 1 pugnale da lancio; F 1d8 o 1d4; TS L3; ML 9; AM C; PX 50; TCCA0 19 o 16; G 3/6/9; ISIV.

Tesori: 8 gemme nella scarsella (del valore di 50 M.O. ciascuna).

7 Mastini dell'Anello d'Acciaio: CA 7 (armatura di cuoio); DV 1+1; pf 6 ciascuno; MV 36(12), 72(24) a cavallo; N°ATT 1 spada corta; F 1d6; TS G1; ML 12; AM N; PX 19 ciascuno; TCCA0 16 (incluso bonus per la ferocia); ISIV.

Tesori: ciascuno possiede monete miste per un valore di 2d20 M.O.

WE8. Mercanti

Dove il tragitto che parte dal traghetto di Misha si unisce a quello a nord di Kelvin, la compagnia incontra una carovana di mercanti in viaggio verso Selenica:

Davanti a voi giace la strada che unisce Kelvin e Selenica, proprio lungo la sponda del fiume Shutturga. In lontananza potete scorgere un gran numero di carri e cavalieri che si avvicinano dalla direzione di Kelvin. Alla loro testa cavalcano tre figure in armatura.

I tre cavalieri sono guardie (G1) della carovana. Vedendo la compagnia, due di loro si bloccano mentre il terzo torna indietro ad avvertire gli altri. Le guardie, pur sospettando un attacco, salutano amichevolmente gli avventurieri. Essi raccontano di far parte della carovana di Ahiktos in viaggio verso Selenica; la loro prudenza è il risultato di un incremento dell'attività dei banditi lungo questa rotta commerciale.

Il resto della carovana di Ahiktos si spiega lungo la strada a 5 minuti di distanza. Essa consiste di 20 carri coperti (ciascuno tirato da quattro muli) che trasportano spezie, sete e velluti. La carovana è protetta da 45 guardie a cavallo. Se la compagnia dovesse attaccarla, tutte le guardie si getteranno nella mischia mentre i conducenti baderanno ai carri.

Ahiktos il mercante: CA 9; G 3; pf 15; MV 36(12); N°ATT 1 spada; F 1d8; TS G3; ML 8; TCCA0 19.

Aspetto: Maschio; età 58 anni; capelli neri, un po' sovrappeso.

Indumenti: una bellissima tunica di seta ricamata in oro.

Personalità: AM N; Estremamente amichevole ma pur sempre calcolatore.



5 Guardie in capo: CA 4 (corazza di maglie e scudo); G 4; pf 22 ciascuno; MV 27(9), 72(24) a cavallo; N°ATT 1 spada; F 1d8; TS G4; ML 10; AM L; TCCA0 17.

40 guardie normali: CA 5 (corazza di maglie); G 1; pf 6 ciascuno; MV 27(9), 72(24) a cavallo; N°ATT 1 spada o 1 freccia (arco corto); F 1d8 o 1d6; TS G1; ML 9; AM L; TCCA0 19; G 15/30/45.

20 conducenti: CA 9; UC; pf 3 ciascuno; MV 36(12); N°ATT 1 spada corta; F 1d6; TS UC; ML 7; AM N; TCCA0 20.

Ahiktos trae ulteriori profitti dalla sua attività di informatore a pagamento ed è bene informato sugli avvenimenti di Kelvin. Sa, ad esempio, che certe persone stanno cercando un particolare gruppo di avventurieri (vedi in seguito).

Quando la carovana è abbastanza vicina, Ahiktos (il cui carro occupa uno dei primi posti) nota i cavalli bianchi degli avventurieri ed ordina alla carovana di fermarsi; egli inviterà i personaggi a cena. Ben presto si accorge che i personaggi sono gli avventurieri così tanto cercati a Kelvin, individuando così un'opportunità di guadagnare un bel po' di soldi.

Esaurite le solite gentilezze formali, Ahiktos chiede se i cavalli sono in vendita e si offre di comprarli. La sua *offerta base* (vedi ISVII) è di 75 M.O. per cavallo. Sia che la compagnia venda o meno i cavalli, Ahiktos lascia supporre di possedere determinate informazioni di sicuro interesse per gli avventurieri. Il suo *prezzo base* per le informazioni è 90 M.O. ("un prezzo stracciato per delle informazioni di alta qualità") ma potrebbe anche accettare il baratto con un cavallo bianco. Le sue informazioni sono accurate:

- Recentemente a Kelvin è comparso un mago che indossa delle vesti gialle.
- Subito dopo è comparsa una donna molto alta dal colorito scuro che è stata vista anche in compagnia di tale mago; ella ha cominciato a girare per bar e taverne facendo domande riguardanti un particolare gruppo di personaggi, gruppo che "stranamente" assomiglia molto alla compagnia qui presente.
- Si vocifera che la figlia del Duca sia fuggita col capitano delle guardie.



– Ci sono sempre più notizie che riguardano l'attività dei banditi sulla strada che va da Kelvin a La Soglia ed alcune carovane non hanno completato il loro viaggio.

RIFLLIAN (Mappa R)

Rifllian è un piccolo villaggio elfico di 170 abitanti situato sulla sponda *destra* del Fiume Ventoso. Il villaggio è un avamposto degli elfi Callarii e serve da punto di contatto per coloro che vogliono commerciare con gli elfi o semplicemente da punto di ristoro per i viaggiatori. Tutti gli edifici sono in legno e a due piani.

Osservatori dell'Anello d'Acciaio

Alla ricerca degli avventurieri, i Rapinatori Jolenta e Gactis (si veda **ISV**), accompagnati da due Mastini, sono arrivati a Rifllian il giorno prima della compagnia. Jolenta e i Mastini sono entrati nel villaggio ma, non avendo saputo nulla della compagnia, si sono riuniti con Gactis e i quattro si sono poi nascosti su un pendio boscoso da cui si può tenere d'occhio il villaggio.

I Rapinatori vedono arrivare la compagnia ed attendono che questa se ne vada prima di spedire un piccione viaggiatore a Kelvin perché informi l'Anello d'Acciaio. Poi Jolenta galoppa vertiginosamente verso nord ad organizzare un gruppo di briganti per attaccare la compagnia (vedi **WE12**) mentre Gactis rimane indietro e segue i nostri eroi (vedi **WE11**).

Abitanti

La maggior parte degli abitanti del villaggio è composta da elfi Callarii (vedi **ISVI**) di livello 1-4. Chiunque di loro venga interrogato può facilmente ricordarsi della "donna oscura" che ha visitato il villaggio ed alcuni di loro (il 20%) hanno notato che si è poi diretta a nord.

Gli elfi ammirano enormemente i cavalli bianchi ed 1d20 di loro si mostreranno molto interessati alla vendita degli animali. Ciascun elfo vuole comprare solo un cavallo e la sua *offerta base* sarà di 150 M.O. Se gli avventurieri vogliono vendere tutti i cavalli in blocco, essi devono trattare con il mercante Prestelle (vedi **R3**).

Elfi Callarii: CA 5 (corazza di maglie) o 9; E 1-4; pf 4-16; MV 36(12); N°ATT 1 pugnale, 1 spada e/o una freccia (arco lungo); F 1d4, 1d8 e/o 1d6; TS E1-4; ML 9; AM N; TCCA0 19 o 17; **BD33**.

Stubbs Plattermann (halfling): CA 9; H 5; pf 17; MV 36(12); N°ATT 1 pugnale; F 1d4; TS H5; ML 8; AM N; TCCA0 17.

Il Villaggio

R1. Arrivo a Rifllian

Per coincidenza, quando gli avventurieri giungono a Rifllian, la Galea del Duca con la sua Guardia Elfica (vedi **EX40**) sta partendo per continuare il suo viaggio verso Specularum:

Nell'entroterra a lato del Fiume Ventoso, circondato dal bosco Radlebb, giace il villaggio elfico di Rifllian. Proprio ora una bellissima imbarcazione lunga almeno 15 metri si sta staccando dal molo. Muovendosi lentamente verso il centro del fiume, esso spiega le vele, rivelando il simbolo di un unicorno rampante. A prua della nave c'è un elfo che indossa un'armatura scintillante ed una sopravveste che reca anch'essa il simbolo dell'unicorno. Ben presto le vele prendono il vento e la galea scivola sull'acqua in direzione di Kelvin.

Sulla sponda est del fiume c'è un piccolo molo; lì vicino c'è una traversa di legno da cui pende una campanella di bronzo. Se viene suonata, essa attira l'attenzione del traghettatore il quale, per la traversata, richiederà dei prezzi fissi: 1 M.O. per persona e 2 M.O. per cavallo. Il traghettatore rimane estasiato alla vista dei cavalli dei personaggi e chiede se sono in vendita; ne vorrebbe uno per sé e si offre di comprarlo (*offerta base* 135 M.O.).

R2. La Taverna del Cigno d'Argento

Il Cigno d'Argento è gestito da Stubbs Plattermann, un halfling molto amichevole che fa sempre di tutto perché i suoi ospiti si sentano i benvenuti. La taverna è molto pulita ed accogliente ed è ben vista dagli elfi locali e dai mercanti di passaggio. Stubbs è estremamente orgoglioso della varietà dei piatti che può offrire a qualsiasi ora del giorno. I suoi prezzi sono fissi e sono più alti del 20% di quelli standard (vedi **EX20**).

Stubbs conosce Stephan ed è contento di vederlo. Egli versa da bere per la compagnia e chiede se gli avventurieri hanno già incontrato i loro "strani amici". Se gli viene richiesto di spiegarsi meglio, egli racconterà che, ieri, una donna tenebrosa, alta, dai penetranti occhi blu, stava chiedendo in giro se qualcuno avesse visto Stephan e i suoi compagni (che era in grado di descrivere più o meno in dettaglio). Con lei c'erano altri due uomini che indossavano delle vesti nere e che non hanno mai parlato. Tutti e tre sono partiti a cavallo questa mattina presto, ma Stubbs non sa dove si siano diretti.

R3. Il Mercante

Prestelle (una donna elfica) è il mercante principale e la persona da contattare per

chiunque voglia vendere merci a Rifllian. Ella è un elfa accorta che contratterà insistentemente con la compagnia per i cavalli. La sua *offerta base* è di 120 M.O. per cavallo. Se nella compagnia c'è un elfo coinvolto nelle trattative, allora si potrà aggiungere un 1 al tiro di dado (vedi **ISVII**).

Qui sono inoltre disponibili provviste, armi ed armature il cui prezzo è più alto del 20% rispetto a quello standard (vedi **EX20**). Qui Stephan comprerà per sé una corazza di maglie.

Partenza da Taras

Una volta che i cavalli sono stati venduti, Taras (o chiunque abbia preso il suo posto) tornerà a Sukiskyn con la metà dei soldi. Egli attenderà la prima barca diretta a sud e, passando per Kelvin, arriverà a casa sano e salvo.

VERSO LA SOGLIA

Partenza da Rifllian

I personaggi possono lasciare Rifllian per strada normale o via fiume:

Via fiume

L'imbarcazione per i passeggeri, il cui passaggio è a cadenza settimanale, arriverà il giorno dopo l'arrivo della compagnia ed avrà spazio per tutti i personaggi ma non per le cavalcature. Se già non lo è stato fatto, questo è un ottimo momento per tener fede alla promessa fatta a Loshad e lasciar liberi i cavalli (vedi pag.22).

La tariffa per il viaggio fino a La Soglia è di 16 M.O. a personaggio (non trattabili); l'arrivo è previsto *entro due giorni*. Il battello fluviale (il cui nome è Mudlark) è comandata dal Capitano Scylla e sta trasportando un carico da vendere a La Soglia (vedi **EX40**).

Il Mudlark e il suo Equipaggio

Scylla (padrone/capitano del vascello): CA 7 (armatura di cuoio); G 3; pf 11; MV 36(12); N°ATT 1 spada; F 1d8; TS G3; ML 8; AM L; TCCA0 19.

10 membri dell'equipaggio: CA 9; UC; pf 4 ciascuno; MV 36(12); N°ATT 1 spada corta; F 1d6; TS UC; ML 8; AM N; TCCA0 20.

Il Mudlark: lunghezza 9 metri; traversa 6 metri; pescaggio 1 metro; MV 18/round; Punti Scafo 35; CA 8; **EX45**.

Carico: 10 casse di vestiti (per lo più camice a scacchi) e pesanti stivali da lavoro; quattro casse di pesanti e grosse asce da boscaiolo.

Per Strada Normale

I personaggi possono decidere di viaggiare costeggiando il fiume, nonostante le voci riguardanti i banditi sulla strada a nord verso La Soglia. A poca distanza da Rifllian il

paesaggio diventa brullo e collinare, difficoltoso da percorrere a cavallo (1/2 o 2/3 della normale capacità di movimento). L'unica strada percorribile facilmente (a normale capacità di movimento) rimane quella che segue e costeggia il percorso del fiume.

Eventi

Durante il viaggio da Rifllian a La Soglia potete utilizzare la maggior parte degli eventi che seguono nel momento più opportuno (ed in un ordine qualsiasi). Il viaggio di Golthar verso La Soglia a bordo del tappeto volante (vedi EX41 e WE13), comunque, dovrebbe verificarsi durante il secondo giorno di viaggio dei nostri eroi.

WE9. Memoria gentilmente rinfrescata

Se gli avventurieri decidono di cavalcare alcuni dei cavalli bianchi sulla strada verso La Soglia, essi incontreranno ancora una volta Loshad, il chevall. Loshad è preoccupato del fatto che i personaggi possono portare i cavalli nelle pericolose zone selvagge del nord e ricorderà ai personaggi che i cavalli dovevano essere venduti agli elfi.

WE10. Vittima degli Scange

I personaggi si imbattono nel corpo senza vita di una donna, uccisa da 3 frecce dalle piume nere. A seconda della via seguita dalla compagnia, (terra o fiume), il cadavere viene ritrovato o mezzo nascosto tra i cespugli a lato del sentiero oppure mentre sta galleggiando trascinato dalla corrente del fiume. La donna è stata uccisa durante un attacco degli Scange (vedi in seguito) contro una carovana di mercanti. Non possiede tesori.

WE11. Inseguitore

Gli avventurieri intravedono in lontananza dietro di loro la figura tagliata contro l'orizzonte di un cavaliere. Egli è Gactis (vedi pag.32 e ISV) che sta inseguendo la compagnia. Se gli avventurieri fanno dietro-front, Gactis li noterà e li eviterà. Se, invece, gli avventurieri gli tendono un'imboscata egli potrebbe cadere nella trappola (a vostro giudizio).

WE12. Guai in Vista (Mappa WE12)

Tutti i viaggiatori che seguono il corso del Fiume Ventoso tra Rifllian e La Soglia vengono considerati facile preda da parte di un gruppo di umani tagliagole che si fanno chiamare gli Scange. Questi uomini assaltano i viaggiatori per derubarli e per venderli poi come schiavi.

Jolenta, che si era diretta a nord da Rifllian, ha stretto un patto con il capo dei briganti, Hrothgar, e si è accordata per far attaccare la compagnia. Jolenta sarà in grado di dire agli Scange se la compagnia sta viaggiando via fiume o via terra e, dato che gli Scange hanno catturato ultimamente un battello fluviale, essi saranno in grado di attaccare in ogni caso.

Sul Fiume

La barca degli Scange esce allo scoperto da un corso d'acqua secondario e si affianca al Mudlark. Mentre 8 uomini cercano di abbordare la nave utilizzando dei rampini (vedi EX47), gli altri 10 scagliano frecce ai PG e ai membri dell'equipaggio. Se il Mudlark viene abbordato con successo, gli Scange si lanciano all'arrembaggio. L'equipaggio del Mudlark parteciperà attivamente allo scontro.

Sulla Strada

Gli Scange sono nascosti in cespugli ad entrambe i lati della strada attraverso la quale hanno disteso e mimetizzato una corda. Se essi godono della sorpresa (con un risultato pari a 1-3 su 1d6), la corda viene tesa proprio mentre i primi cavalli la stanno oltrepassando; i cavalli si imballeranno e si impenneranno. I cavalieri sorpresi dovranno effettuare con successo un tiro salvezza contro Bacchette o essere sbalzati di sella subendo 1d6 ferite per la caduta, e comunque non potranno attaccare il round successivo. Se i PG non vengono sorpresi,

Gli Scange

Hrothgar (capo): CA 1 (corazza di piastre +1 e scudo; G 3; pf 14; MV 18(6), 36(12) a cavallo; N°ATT 1 spada; F 1d8+1 (incluso bonus Fo); TS G3; ML 9; AM C; PX 35; TCCA0 18 (incluso bonus Fo).

Cavallo destriero di Hrothgar: (attacca solo se Hrothgar lo comanda) CA 7; DV 3; pf 16; MV 36(12); N°ATT 2 zoccoli; F 1d6/1d6; TS G2; ML 9; AM N; PX 35; TCCA0 17; EX49.

Arcieri Scange: CA 7 (armatura di cuoio); G 1; pf 4 ciascuno; MV 36(12); N°ATT 1 freccia (arco corto) o 1 spada; F 1d6 o 1d8; TS G1; ML 9; AM C; PX 10; TCCA0 19; EX60.

Spadaccini Scange: CA 6 (armatura di cuoio e scudo); G 1; pf 4 ciascuno; MV 36(12); N°ATT 1 spada o 1 pugnale; F 1d8 o 1d4; TS G1; ML 9; AM C; PX 10 ciascuno; TCCA0 19; EX60.

Tesoro personale: ciascun Scange possiede 30 M.O. ed in più Hrothgar possiede una collana di gioielli (valore 300 M.O.) e un anello d'oro (valore 175 M.O.). Nascosta nello stivale c'è la chiave che apre la cassa situata nella sua tenda.

Battello Fluviale degli Scange: lunghezza 8 metri; traversa 6 metri; pescaggio 1 metro circa; MV 18/round; Punti Scafo 30; CA 8; EX45.

L'imboscata, cui prendono parte 18 briganti Scange guidati da Hrothgar, ha luogo vicino all'accampamento degli Scange (vedi Mappa WE12). Se, per un qualsiasi motivo, gli Scange falliscono il controllo del morale, essi fuggiranno all'accampamento per riunirsi agli altri.



essi noteranno la corda che giace attraverso la strada ed avranno un round a disposizione per qualsiasi azione prima che la corda venga tesa.

Sia che i PG vengano sorpresi o meno, otto spadaccini nascosti sugli alberi cercheranno di saltare sui cavalli proprio dietro ai rispettivi cavalieri (riuscendoci con un risultato pari a 17 o superiore su 1d20) per poi attaccare con i pugnali. Chiunque fallisca il salto attaccherà da terra con le spade. Gli altri otto spadaccini si muoveranno a sbarrare la strada dietro ai PG mentre Hrothgar caricherà dal davanti.

L'Accampamento Scange

L'accampamento è in un piccolo bosco vicino al corso d'acqua dove era nascosto il battello fluviale. Qui ci sono altri 8 Scange (4 arcieri e 4 spadaccini). Due arcieri sono di guardia nei pressi dell'accampamento e, in caso di guai, gracchieranno come dei corvi per avvertire gli altri.

L'accampamento consiste di sei tende situate attorno ad una radura al cui centro si trova il fuoco per cucinare. La maggior parte delle tende contiene solo coperte, vasi, vestiti e così via ma una contiene invece 200 frecce dalle piume nere, 6 archi corti, 18 pugnali e 15 spade. Se l'attacco è avvenuto sul fiume, qui sarà presente anche il cavallo di Hrothgar.

La tenda di Hrothgar contiene un tappeto di pelliccia (valore 150 M.O.), una fiasca di liquore pregiato proveniente da Marilenev (valore 200 M.O.) e una cassa chiusa (non nasconde trappole) e rafforzata da fasce di ferro. Hrothgar ne conserva la chiave all'interno del suo stivale sinistro. La cassa contiene: una coppa d'argento (valore 200 M.O.), una pozione dell'eroismo e 5.000 M.O.

WE13. Il Tappeto Volante

Questo evento ha luogo durante il secondo giorno dopo la partenza da Rifllian. I PG vedono in distanza un tappeto volante che si dirige verso nord sopra le colline ad est del fiume. Il tappeto appartiene all'elfa Cardia (vedi EX41) la quale sta trasportando Golthar e Sligh a La Soglia. Ella non sa che Golthar è un membro dell'Anello d'Acciaio. Scylla (il capitano della nave) può, se gli viene richiesto, identificare il tappeto come quello appartenente a Cardia.



LA SOGLIA



La fiorente città di La Soglia (vedi **Mappa T** e **EX40**) giace sulle spiagge di un piccolo lago. Essa è costruita principalmente in legno (una delle sue maggiori risorse) ed è popolata da circa 500 umani e 50 semi-umani. Essa giace sul tragitto degli avventurieri verso la Valle Perduta ed offre loro sia molte opportunità (dal rifornirsi di equipaggiamento e cibo all'assoldare mercenari) che pericoli sotto forma di un piano tramato dall'Anello d'Acciaio.

La **Mappa T** mostra solo generalmente la pianta di La Soglia, ma a questa ci si deve riferire finché i PG rimangono in città. Dovreste inoltre leggere la sezione dedicata alle città presente sul libro *Regole Expert* (**EX39-41**) così da poter giocare al meglio la parte dell'avventura ambientata in città. La Soglia è una città tipica: affollata, sporca e maleodorante. Eccezion fatta per la zona degli edifici vicino al fiume, tutta la spazzatura viene scaricata per le strade e spesso si possono vedere cani e porci che vi frugano in mezzo. La chiave per il successo di un'avventura giocata in una città sta nell'abilità nel ricreare l'atmosfera che vi regna, i rumori e i suoni, più che nel fornire dati geografici precisi.

La maggior parte delle vicende a La Soglia è impennata sul piano di Golthar (pag.37), ma evitate di trascinare subito i giocatori nel vivo dell'avventura, poichè i PG dovrebbero beneficiare di almeno un po' di tempo per conoscere ed abituarsi alla città. I posti più importanti sono descritti a parte (pag.36) e, per rendere più reale la vita di città, sono riportati anche alcuni **Eventi Opzionali** (pag.39); essi dovrebbero essere inframezzati agli eventi connessi al piano di Golthar (TE1-TE7).

L'arrivo degli avventurieri a La Soglia (pag.36) viene descritto dopo qualche nota generale sulla città.

NOTE GENERALI

Usi e Costumi e la Legge

La Soglia è governata dal Patriarca di 14° livello Sherlane, il quale risiede nella Rocca di Tarn, nei pressi del lago. Sherlane ha decretato il carattere di La Soglia come luogo in cui la legge vige e gli abitanti possono camminare per le strade senza timore di essere assaliti. A questo scopo, le uniche armi che possono essere liberamente portate sono i pugnali, spade (tranne quelle a due mani) e bastoni. Le armi proibite vengono



confiscate dalle guardie cittadine (vedi in seguito) e conservate nel Municipio. Le armi vengono rese quando i loro proprietari lasciano la città (vengono scortati fino alle porte da un chierico di 4° livello). Inoltre, a La Soglia, non possono essere lanciati incantesimi da maghi e i trasgressori vengono portati di fronte alla corte clericale per il processo (vedi pag.37).

Portare l'armatura, sebbene non sia illegale, è comunque guardato con sospetto. Gli avventurieri possono tranquillamente entrare e uscire dalla città con indosso l'armatura, anche se appare chiaro che il motivo della loro visita non è certo fare un po' di spesa o dare un'occhiata! I personaggi che girano per la città mostrando apertamente l'armatura, verranno fermati dalle guardie cittadine, interrogati e scortati ai loro alloggi a meno che non siano in procinto di lasciare la città.

La Corte Clericale

La Corte è composta da cinque chierici nominati da Sherlane come supervisori agli affari cittadini. Essa si raduna nel municipio cittadino (T1) ed esamina i casi di infrazione alle leggi.

I maghi o gli elfi sorpresi nel lanciare incantesimi sono puniti con maledizioni (incantesimo **Maledizione**) a meno che il giudizio della corte non sia mitigato da circostanze attenuanti:

Prima trasgressione: perdita dei capelli, colorazione in verde della pelle o deturpazione della pelle con vesciche e pustole (curabile con un incantesimo **scaccia maledizioni** di qualsiasi livello).

Seconda trasgressione: insonnia (rende impossibile recuperare gli incantesimi, curabile con un incantesimo **scaccia**

maledizioni lanciato da un chierico di 9° livello o superiore).

Terza trasgressione: mutismo (removibile con un incantesimo **scaccia maledizioni** lanciato da un chierico di 14° livello o superiore).

Trasgressioni successive: incarcerazione a tempo indeterminato nelle segrete di Tarn.

Gli altri trasgressori delle leggi (ladri e così via) vengono puniti con sentenze analoghe che vanno dalla multa, al carcere fino all'esecuzione capitale.

Gli Abitanti

La maggior parte degli abitanti è costituita da Uomini Comuni o Guerrieri di 1° livello. Normalmente badano ai propri affari ma se vengono costretti a combattere si difenderanno utilizzando pugnali o qualsiasi altro oggetto a loro disposizione (sedie, sgabelli, bottiglie e così via). Un certo numero di avventurieri e cacciatori regolarmente si trova a passare per la città, ma tali personaggi variano sia in occupazione che in livello e devono essere generati appositamente quando se ne presenta la necessità.

Abitante: CA 9; UC o G1; pf 1-8; MV 36(12); N°ATT 1; F variabili; TS UC o G1; ML 6; AM L o N; TCCA0 20 o 19.

Opportunità a La Soglia

A La Soglia vengono esercitate numerose professioni (una lista completa può essere trovata in EX39), e se gli avventurieri vogliono visitare il posto di lavoro di un qualsiasi PNG, scegliete semplicemente l'ubicazione di tale posto e segnate a parte per eventuali futuri riferimenti. L'esatta posizione non è importante ma potrebbe esserlo la zona generale.



INFORMAZIONI

In una città come La Soglia praticamente è possibile raccogliere qualsiasi informazione o semplice voce, anche se gli avventurieri magari non la stanno cercando; nei bar, nelle taverne e ai mercati si può origliare ad una grande varietà di discorsi, strampalati o meno che siano (senza dubbio questo è il luogo ideale per gettare la rete che intrappolerà gli avventurieri nel prossimo scenario che sceglierete di giocare!). Non siate comunque troppo pronti a regalare le informazioni, gli avventurieri dovrebbero almeno comprare qualcosa da bere.

Localizzazioni Specifiche

Esiste, per ogni abitante, chiunque esso sia, il 40% di probabilità che conosca l'ubicazione di un qualsiasi luogo specifico (armeria, taverna e così via) compresi quelli che voi stessi avete posizionato. Tale probabilità deve essere modificata a seconda che il luogo sia ben conosciuto (ad esempio il Tempio) o particolarmente famigerato (la taverna delle Spade Incrociate, vedi TE4).

Usi Locali

La maggior parte degli abitanti di La Soglia è fin troppo pronta a passare il tempo esaltando le caratteristiche della propria città a beneficio dei nuovi arrivati. Il Patriarca è generalmente rispettato ed ammirato ed anche le guardie sono molto ben considerate (tranne che da parte dei ladri della gilda locale).

Isola Fogor

Un qualsiasi gestore di taverna può confermare il fatto che questa zona della città è abitata quasi esclusivamente da fuorilegge, dato che essa si trova sotto il controllo "non ufficiale" della locale gilda dei ladri.

Le Montagne Cime Nere

Al solo menzionare questa fin troppo nota catena montuosa, qualsiasi cittadino si mostrerà preoccupato ed ammonirà gli avventurieri di non recarsi in quel luogo. Gli abitanti sono in grado di raccontare ogni sorta di storia riguardante spedizioni di caccia che sono andate sulle montagne ma non hanno mai fatto ritorno. I pochi che sono ritornati hanno riferito resoconti di numerosi attacchi da parte di gnoll assetati di sangue.

L'Anello d'Acciaio

La gran parte degli abitanti non ha mai sentito parlare di questa segretissima organizzazione, ma ogni evidenza della sua attività

La Guardia Cittadina

Le guardie sono di stanza presso il municipio, altri contingenti più piccoli sono alle porte della città e, durante il giorno, sui moli dell'Isola Fogor (pag.36). Di notte sull'Isola non ci sono pattuglie ma vengono mantenuti dei posti di blocco in prossimità dei due ponti; nella città vera e propria vengono mantenute le pattuglie notturne di perlustrazione. Le guardie fluviali hanno le stesse caratteristiche delle guardie cittadine.

Lo scopo della guardia è quello di mantenere l'ordine e far rispettare la legge e non quello di terrorizzare cittadini e visitatori. Le guardie di solito non brutalizzano nessuno senza una buona ragione ed anzi normalmente sono gioviali e comprensive. I personaggi che si comportano in modo sospetto vengono comunque fermati ed interrogati; a coloro che sono in possesso di armi "illegali" viene chiesto gentilmente di consegnarle perchè siano conservate nel municipio; esse potranno essere riprese quando i personaggi lasciano la città.

Le pattuglie consistono di 6 guerrieri di 1° livello comandati da un sergente, guerrie-

ro di 3° livello. Esse possono essere incontrate lungo le strade principali mediamente una volta ogni 4 ore e lungo le strade secondarie una volta ogni 6 ore. Se ci sono dei tumulti o dei guai, i cittadini chiameranno le guardie ma dovrete usare discrezione nel determinare il momento del loro arrivo. In generale le pattuglie arrivano in 1d8+4 round ma questo valore deve essere modificato a seconda del luogo e dell'ora: se ci si trova vicini ad un posto di guardia, le pattuglie dovrebbero giungere molto in fretta ma di notte, in una strada laterale buia, potrebbero impiegare anche 10 o 20 minuti!

Sergente delle Guardie: CA 4 (corazza di maglie e scudo); G 3; pf 13; MV 27(9); N°ATT 1 spada; F 1d8+1 (incluso bonus Fo); TS G3; ML 10; AM L; TCCA0 18 (incluso bonus Fo).

Guardie: CA 5 (corazza di maglie); G 1; pf 5; MV 27(9); N°ATT 1 arma ad asta; F 1d10+1 (incluso bonus Fo); TS G1; ML 8; AM L; TCCA0 18 (incluso bonus Fo).

Indumenti: Sopravvesti bianche che recano il simbolo di un calice finemente inciso.



può suscitare l'interesse di persone come il sergente Arthol (ISV) che farà immediato rapporto alle "autorità competenti". Se gli avventurieri insistono col porre domande in merito, certamente la voce arriverà all'orecchio di Golthar.

L'Arrivo di Golthar e di Jolenta

Le guardie cittadine sono molto lige al dovere e non sveleranno certo "informazioni confidenziali" a meno che, ovviamente, prima non gli si offra ripetutamente da bere. E' risaputo che il Sergente Arthol e le altre guardie passano la maggior parte del proprio tempo libero alla Taverna del Gancio e dell'Accetta (vedi in seguito) vicina alle vecchie mura della città. Se viene fornita la descrizione di Jolenta, chiunque di loro può confermare il fatto di aver visto entrare in città una donna dagli occhi blu, proprio qualche ora prima della compagnia. Ella era insieme a due individui taciturni e si è incontrata con un uomo dalla faccia da topo che l'ha condotta verso l'Isola Fogor. Il Sergente Arthol aveva dei sospetti sull'uomo dalla faccia da topo, ma non è riuscito a ricordarsi dove l'aveva già visto.

ARRIVO

Un fumo nero si innalza nell'aria al di sopra della città di La Soglia per poi ammassarsi appena sopra le sue mura, in dense volute ed oscure spirali. La strada è dominata dalle torri del cancello d'ingresso ed il fiume, alla sua destra, scorre attorno ad un'isola rigurgitante di edifici. Lungo le banchine della città, i battelli fluviali beccheggiano attraccati ai loro ormeggi.

Sia che gli avventurieri siano giunti fin qui via fiume che per strada normale, il loro arrivo in città verrà salutato dal Sergente Arthol (ISV). Il Sergente, a seconda della situazione, può essere al comando di un battello (assieme ad 8 guardie più l'equipaggio, vedi EX45) oppure in servizio presso uno degli ingressi alla città. Entrambi gli ingressi alla città sono sempre custoditi da otto guardie ed un sergente. Una battello da ricognizione delle guardie ferma ed ispeziona tutte le imbarcazioni che si avvicinano a La Soglia (le guardie del fiume hanno le stesse caratteristiche delle altre guardie).

Assieme al sergente c'è uno scribe il quale chiede il nome a ciascuno degli avventurieri e lo riporta su un grosso libro rilegato in cuoio. Quando lo scribe ha terminato:

Con le sue enormi mani il sergente svolge la pergamena e, con un colpo di tosse così fragoroso da assomigliare ad un tuono, si schiarisce la voce.

"Va bene, facciamo ancora questo sforzo e poi potete entrare. La Soglia è un luogo pacifico dove regna la legge. Per mantenerlo tale, voi avete il permesso di portare con voi solo pugnali, spade e bastoni. In più, in città, non potete lanciare incantesimi da mago o dovrete vedervela con la Corte Clericale. Avete domande? Se ne avete fatemele subito, non ho tutto il giorno a disposizione!"

Lo scribe registra dettagliatamente le armi lasciate dagli avventurieri così da non commettere errori quando sarà tempo di restituirle. Per nessuna ragione Arthol permetterà ai PG di portare armi proibite in città.

Se gli viene richiesto un buon posto dove bere qualcosa, egli consiglierà la Taverna del Gancio e dell'Accetta. Egli stesso intende farvi una visitina non appena smonta e cioè nel giro di un'ora.

LUOGHI IMPORTANTI

Stallieri

Cavalli, muli, selle e finimenti vengono venduti in più punti della città (locazione a vostro piacimento); il loro prezzo base è il 200% del prezzo elencato in EX20.

Locande

Le locande sono molto comuni a La Soglia ed ogni strada ne ospita almeno una. Ogni volta che i personaggi entrano in una locanda per la prima volta, dovrete deciderne il tipo considerando le informazioni riportate qui di seguito. Assicuratevi di segnare a parte le caratteristiche delle locande già visitate.

Le locande di solito sono frequentate da 1d4x10 persone e generalmente sono posti rumorosi brulicanti di attività. Il tipo di clienti incontrati varia a seconda della locazione della locanda stessa; le locande vicine al fiume attirano molti stivatori e scaricatori di porto, quelle vicine al municipio contano un gran numero di mercanti e guardie cittadine, e così via (vedi EX39 per una lista completa delle varie professioni). Ogni volta che la compagnia entra in una locanda, tirate i dadi per controllare le reazioni dei presenti, facendo riferimento al personaggio dotato del punteggio di carisma più elevato.

Cibo e bevande sono disponibili in qualsiasi locanda, ma la loro qualità varia considerevolmente. Tirate 1d6: 1-2 significa che il cibo è terribile; 3-4 il cibo è di discreta qualità; 5-6 il cibo è eccellente. Nella maggior parte delle locande le stanze sono disponibili al prezzo di 1d10+10 M.A. per notte; molte, inoltre, possono ospitare i cavalli nelle proprie stalle al prezzo di 1d4 M.A. a notte per cavallo. Una volta assegnata una stanza, il proprietario ne fornisce la chiave al cliente, anche se, a volte, può succedere che

il proprietario stesso sia disonesto e cerchi di derubare il cliente. Ad ogni modo, i personaggi dovrebbero essere incoraggiati a depositare i bagagli più pesanti nelle proprie stanze poichè non possono fisicamente girare per le strade cittadine con addosso tutto il loro equipaggiamento. In alternativa, gli oggetti di valore possono essere depositati al municipio (T1).

Il Gancio e l'Accetta

Questa è la taverna preferita dal Sergente Arthol e dalla maggior parte delle guardie (quando non sono in servizio, ovviamente!). Essa è situata presso le vecchie mura della città (la spessa linea che corre parallela alle nuove mura cittadine e che circonda il municipio). Essa serve cibo di qualità superiore alla media (qualità - 5) e può fornire sia stanze per la notte (15 M.A. per notte) che stalle per i cavalli (2 M.A. per notte).

Assoldare Mercenari

Per ciascuna locanda esiste il 10% di probabilità che vi siano 1-2 guerrieri di 1° livello che stanno cercando un impiego. Altrimenti, i mercenari vengono assoldati tramite l'esposizione di avvisi appesi in piazza del mercato. Quando calcolate il costo per assoldare uno di questi mercenari, trattatelo come "Fante Leggero o Pesante" (EX25). Se gli avventurieri mettono gli avvisi di reclutamento o comunque spargono la voce palestando le loro intenzioni, Golthar finirà col sentirlo e spedisce uno dei suoi assassini come candidato (vedi pag.38).

Isola Fogor

L'Isola Fogor è connessa alla terra ferma tramite due ponti di pietra; essa funge da porto principale e da zona per lo stoccaggio delle merci. Nonostante gli sforzi compiuti dal Patriarca, l'isola è tuttora assoggettata al potere della Gilda dei Ladri. Durante il giorno la loro attività è praticamente inesistente ma, con le prime ombre della sera, l'isola rimane in balia dei malintenzionati e nessuna pattuglia di guardie osa avventurarsi sul posto.

Strade e vicoli dell'isola sono piccoli ed oscuri; qui si possono trovare numerose taverne e covi dove viene coltivato ogni sorta di vizio in grado di soddisfare il più morboso tra gli interessi. I piccoli gruppi di personaggi (1-3) che vi si avventurano di notte possono venire accostati (50% di probabilità) da gruppi di assassini (vedi in seguito). Anche durante il giorno, gruppi più numerosi (6+) possono trovarsi con le tasche vuotate da un ladro di livello 6-11 (1d6+5). Gli abitanti dell'isola badano essenzialmente ai propri affari e le guardie, se richiamate, scorteranno i personaggi fuori della zona senza effettuare alcun arresto: l'ultimo gruppo di guardie che ha effettuato degli arresti non è più stato visto risalire il ponte più a nord.

5-8 assassini: CA 7 (armatura di cuoio); G 1; pf 5 ciascuno; MV 36(12); N°ATT 1 spada corta o 4 pugnali da lancio; F 1d6 o 1d4; TS G1; ML 8; AM N; PX 10 ciascuno; TCCA0 19; G 3/6/9.

T1. Il Municipio Cittadino

Questo è uno dei pochi edifici in pietra di La Soglia ed ospita la Corte Clericale (vedi pag.35). Il posto è sempre custodito da almeno 1d4+1 pattuglie di guardie. I valori possono essere lasciati qui in custodia pagando il 10% del loro valore. Le armi confiscate possono essere reclamate dai personaggi in ogni momento ma tali personaggi verranno scortati fino alle porte della città da un chierico di 4° livello.

T2. Il Tempio

Il Tempio è una massiccia costruzione in pietra che si trova vicina al municipio. Esso è sempre occupato da 20 chierici i quali si preoccupano del benessere fisico e spirituale dei cittadini. Gli avventurieri che richiedono degli incantesimi devono pagare un prezzo fisso mentre i fedeli locali devono solo portare un'offerta simbolica. Il costo dell'incantesimo è di 100 M.O. per livello dell'incantesimo; al Tempio possono essere lanciati solo incantesimi fino al 4° livello mentre gli incantesimi superiori possono essere dispensati solo da Sherlane in persona, alla Rocca di Tarn.

T3. Il Tappeto di Cardia

Cardia conduce la sua attività proprio fuori il municipio cittadino. Se viene cercata si scoprirà che è partita in volo con uno degli aiutanti del Patriarca verso Specularum e che non tornerà per almeno una settimana.

IL PIANO DI GOLTHAR

Non appena arrivato a La Soglia, accompagnato dalla sua guardia del corpo Sligh, Golthar (o Karllag, se Golthar è stato ucciso a Xitaga, vedi ISV) ha contattato il covo locale dell'Anello d'Acciaio (che comprende 4 topi mannari e 10 uomini). Quando Jolenta è arrivata, egli l'ha incontrata alle porte della città. Ora sono tutti insieme nel covo segreto dei topi mannari, sull'Isola Fogor (pag. 38).

Golthar non può agire in prima persona correndo il rischio di farsi scoprire a La Soglia, e così ha deciso di attirare gli avventurieri di notte in una taverna abbandonata (la taverna delle Spade Incrociate, pag.38) vicino ai moli dell'Isola Fogor; egli spera di indurli a credere che la sua persona si trovi proprio lì. Tale taverna ora ospita un troll malvagio che Golthar suppone sia in grado di sistemare la compagnia. Nel caso non riesca, Golthar sarà in attesa nascosto fuori della taverna...

Il piano di Golthar viene descritto qui di seguito in una serie di eventi. A meno che la compagnia non sia estremamente sprovveduta, le cose non dovrebbero andare come Golthar spera ed a voi viene lasciata la decisione delle reazioni che le azioni della compagnia susciteranno. E' possibile che gli avventurieri sconvolgano completamente il piano (ad esempio se si recano in una taverna, seguono Vokos fino al covo, ne sopraffanno le guardie addormentate ed aspettano nascosti il ritorno di Golthar).

TE1. Processione Patriarcale

La mattina del secondo giorno, una processione scende dalla Rocca di Tarn fino a La Soglia, guidata dal Patriarca Sherlane:

Giù per le strade risuona il fragore di cimbali e tamburi accompagnati da squilli di tromba. Una processione di chierici vestiti di bianco che reggono incensieri si svolge per la strada principale in direzione del Tempio. Dappresso seguono un gruppo di musicisti e un drappello di guardie che indossano delle divise da cerimonia. Un bianco baldachino ornato d'oro viene portato a mano da otto persone. Sul baldachino c'è il Patriarca Sherlane che sorride caldamente alla folla.

La popolazione si raccoglie ad entrambi i lati della strada per salutare il proprio Patriarca. Durante la processione, gli avventurieri intravedono Jolenta e Golthar, dall'altro lato della strada. La processione riempie completamente la via e la compagnia non può riuscire ad attraversare la strada. Se finalmente riescono a raggiungere l'altro lato, Jolenta e Golthar sono scomparsi e nessuno ha visto dove si sono diretti.

TE2. Falso Salvataggio

Mafka, un Rapinatore dell'Anello d'Acciaio (ladro di 5° livello, vedi ISV), si è travestita da vecchia predittrice di fortuna, allo scopo di attirare i PG alla taverna delle Spade Incrociate. Fingendo di inciampare, ella è appositamente caduta sul percorso di un carro ben in vista agli avventurieri. Se essi dovessero accorrere per salvarla, ella come ringraziamento predirà il loro futuro. Ciò che dirà, servirà probabilmente ad attirare i PG nella trappola:

"Io vedo un uomo alto vestito di giallo... Egli è qui a La Soglia e sta cercando qualcosa... Lo vedo abbastanza bene: è in piedi fuori da un edificio nei pressi del fiume... un cartello che reca il disegno di due spade incrociate gli pende sul capo... Egli...la visione si oscura..."

Se gli avventurieri non accorrono in suo aiuto, Mafka si salva portandosi goffamente fuori pericolo per poi scomparire tra la folla. Nella sua recitazione, ella lascia cadere appositamente una borsa contenente una chiave appesa ad un ciondolo che reca il simbolo di due spade incrociate e un messaggio scritto da Golthar e marchiato col simbolo dell'Anello d'Acciaio:

"Vediamoci questa notte alla Taverna delle Spade Incrociate. I combina guai sono in città ed ho bisogno del vostro aiuto."
Golthar"

Nota: per salvare Mafka spingendola fuori dal percorso del carro, occorre effettuare con successo un controllo della Destrezza. Se il personaggio fallisce, egli (o ella) subirà 2d4 ferite e Mafka si salverà comunque rotolando di lato (vedi in precedenza). Se il



salvataggio non viene tentato, gli avventurieri noteranno automaticamente la borsa e Mafka sarà ormai scomparsa tra la folla. Se viene interrogato un qualsiasi abitante, questi ha il 20% di probabilità di sapere dove si trova la taverna delle Spade Incrociate.

TE3. L'Anello d'Acciaio Avvistato

Durante la prima sera in città, gli avventurieri notano il topo mannaro Vokos (pag.38) al bar di una taverna qualsiasi in cui i PG si siano recati (a scelta del DM). Vokos ha un viso molto particolare, molto simile al muso di un topo e, sollevando il boccale, le maniche scendono lungo l'avambraccio rivelando il marchio dell'Anello d'Acciaio. Vokos appoggia sul banco il boccale ormai vuoto e si dirige verso la porta. Se gli viene detto di fermarsi, egli guarderà furtivamente da sopra la spalla ma non rallenterà il passo. Vokos esce dalla porta proprio mentre entra un gruppo di quattro guardie. Le guardie bloccano momentaneamente l'uscita e, quando finalmente si libera, Vokos è ormai scomparso. Se gli avventurieri cercano di bloccare fisicamente Vokos, le guardie interverranno e li arresteranno.

TE4. Fuori della Taverna delle Spade Incrociate

La taverna porta chiaramente i segni di una assoluta negligenza. Il cartello dipinto col motivo di due larghe spade incrociate pende miseramente da un sostegno ormai marcito. La porta invece sembra massiccia e chiusa fermamente da una solida serratura. Se i PG possiedono la chiave di Mafka (vedi TE2), essi si accorgeranno che non entra nella serratura. Tutte le finestre sono chiuse da tavole inchiodate dall'esterno. Il tetto è in buono stato ed il comignolo è in mattoni. Le tavole delle finestre necessitano di 50 ferite per essere fracassate e il rumore attinerà sicuramente un bel po' di gente.

Giorno

Per fare in modo che i PG non entrino nella taverna durante il giorno, Golthar ha posizionato un gruppo di 12 scaricatori al lavoro su una barca nei pressi dell'edificio. Gli scaricatori hanno l'ordine di dissuadere chiunque voglia entrare nella taverna.



12 scaricatori (guerrieri): CA 8; G 1; pf 4 ciascuno; MV 36(12); N°ATT 1 gancio; F 1d4; TS G1; ML 8; AM N; PX 10 ciascuno; TCCA0 19.

Nota: attaccare questi scaricatori ne attirerà altri 1d6x10 che si trovano lungo il molo. Una pattuglia di guardie giungerà dopo 10 minuti per "scortare" la compagnia fuori dell'isola.

Notte

Al tramonto, gli scaricatori se ne vanno ed il molo rimane deserto eccezion fatta per Vokos, il topo mannaro, che si apposterà in un angolo buio in attesa dei personaggi. I suoi ordini sono di attendere l'arrivo della compagnia e di comunicarlo tempestivamente a Golthar, al covo dei topi mannari (vedi in seguito).

Nota: quando gli avventurieri si avvicinano alla taverna, essi noteranno automaticamente la figura nell'ombra di un uomo che gira l'angolo di un vicolo e potranno, se vogliono, seguirlo facilmente (vedi in seguito).

L'interno della taverna delle Spade Incrociate ed i suoi abitanti sono descritti in **TE7**.

TE5. Tra i Vicoli

Dopo l'avvistamento della compagnia, Vokos si getta a capofitto nella rete di vicoli dell'Isola Fogor per raggiungere il covo dei topi mannari (vedi **Mappa F**). Golthar rimane all'interno del covo (**TE8**) fino all'arrivo di Vokos. Dopo pochi minuti dall'arrivo del topo mannaro, **Golthar**, **Sligh** la sua guardia del corpo, **Jolenta**, i suoi **2 Mastini** più **4 topi mannari** (tra cui Vokos) e **5 assassini assoldati** partono alla volta della taverna, lasciando a guardia del covo **5 assassini assoldati**. Qui di seguito vengono fornite tutte le loro caratteristiche.

Nota: se gli avventurieri seguono Vokos, rimane a vostra discrezione lo stabilire se Vokos se ne accorge. Anche se li nota, Vokos andrà comunque al covo, avvertendo comunque tutti dei suoi sospetti. Se può, evita di combattere e si difenderà solo se stretto in un angolo. Se viene catturato prima che raggiunga il covo e interrogato, egli dirà che Golthar si trova nella taverna con un troll e 20 guerrieri. La sua scusa per la veloce ritirata è che preferisce evitare ogni eventuale combattimento. Non rivelerà l'esistenza del proprio covo.

38 LA SOGLIA (Eventi TE5-TE8)

Abitanti del Covo dei Topi Mannari

Golthar e Jolenta sono descritti in dettaglio in ISV.

Sligh – Rapinatore dell'Anello d'Acciaio (guerriero): CA 3 (corazza di maglie e scudo +1); G 4; pf 26; MV 27(9); N°ATT 1 spada; F 1d8+2 (incluso bonus Fo); TS G4; ML 10; AM C; PX 75; TCCA0 15 (incluso bonus Fo).

Tesori: fibbia d'argento (75 M.O.); fodero ricamato in platino (500 M.O.); 35 M.O.

4 topi mannari (incluso Vokos): CA 7 (9); DV 3*; pf 12 ciascuno; MV 36(12); N°ATT 1 morso (o 1 spada corta); F 1d4 (o 1d6); TS G3; ML 8; AM C; PX 50 ciascuno; TCCA0 17; BD36.

Nota: i topi mannari attaccano in forma di topo e le caratteristiche racchiuse tra parentesi si riferiscono alla loro forma umana. Il loro morso può causare la licantropia.

Tesori: ciascuno possiede 2d10 M.O. e Vokos ha con sé un sacchetto di cuoio contenente 4 gemme (valore 75 M.O. ciascuna) e un braccialetto inciso d'argento (valore 150 M.O.).

2 Furfanti dell'Anello d'Acciaio: CA 7 (armatura di cuoio); DV 1+1; pf 6 ciascuno; MV 36(12), 72(24) a cavallo; N°ATT 1 spada corta; F 1d6; TS G1; ML 12; AM C; PX 19 ciascuno; TCCA0 16 (incluso bonus ferocia).

Tesori: ciascun Mastino possiede un orecchino d'oro (valore 75 M.O.).

10 assassini (guerrieri): CA 7 (armatura di cuoio e scudo); G 1; pf 4; MV 36(12); N°ATT 1 spada corta; F 1d6; TS G1; ML 8; AM C; PX 10 ciascuno; TCCA0 19
Tesori: ciascun assassino possiede 2d6 M.O.

TE6. Imboscata

Il tragitto che seguirà il gruppo di Golthar è lo stesso percorso da Vokos. Una volta raggiunta la taverna, essi si sistemeranno in attesa dell'uscita della compagnia a cui tenderanno un'imboscata.

Nota: se la compagnia non esce entro un'ora, Golthar e i suoi entreranno e, scoprendo che la compagnia non è lì e/o che non è mai entrata, ritorneranno immediatamente al covo. Se Vokos ha detto a Golthar che sospettava di essere seguito, il gruppo sarà molto cauto sia all'andata che al ritorno.

TE7. La Taverna delle Spade Incrociate

All'interno, la taverna è buia anche durante il giorno. Il luogo è interamente coperto di polvere e ragnatele ed è inquinato dal lezzo del troll che si trova in cantina. Le stanze del piano di sotto contengono soltanto qualche tavolo rotto, sedie e banchi. Le stanze del piano superiore sono vuote eccezion fatta per un paio di casse fracassate.

Il Troll

L'umida cantina della taverna funge ora da abitazione per un troll maleodorante. Egli è giunto qui sotto attraverso la galleria segreta che si congiunge alle fognature di La Soglia. Se sente qualcuno al piano di sopra, egli sale attraverso la botola ed attacca.

1 troll: CA 4; DV 6+3*; pf 39; MV 36(12); N°ATT 2 artigli/1 morso; F 1-6/1-6/1-10; TS G6; ML 10 (8 se attaccato col fuoco o con l'acido); AM C; PX 650; TCCA0 13; EX59.

Il troll rigenera 3 punti ferita per round a partire dal terzo round dopo quello in cui ha ricevuto delle ferite. Esso non può rigenerare le ferite inferte col fuoco o con l'acido.

TE8. Il Covo dei Topi Mannari

Il covo dei topi mannari è sorprendentemente pulito, eccezion fatta per la stanza c

in cui i licantropi dormono su sporchi giacigli di paglia. Nella stanza **b** ci sono sempre 5 assassini ma, a meno che non vengano messi in allarme, essi staranno dormendo. La stanza **d** funge da cucina e da mensa. Le scale (zona **e**) sono malandate e i gradini scricchiolano (rendendo impossibile il muoversi in silenzio).

Golthar si è riservato il piano più in alto (**f**), così Sligh (**h**) e Jolenta (**g**). Nascosti in uno scomparto segreto dietro il caminetto della stanza di Golthar, ci sono il libro degli incantesimi di Golthar ed uno scrigno d'argento chiuso a chiave (non nasconde trap-pole, valore 1.350 M.O.) contenente:

- un pettine d'avorio intarsiato (500 M.O.) accompagnato da una spazzola (750 M.O.) e da un piccolo specchio dalla cornice di platino (1.000 M.O.)
- un sigillo d'oro col marchio dell'Anello d'Acciaio (2.500 M.O.)
- un sacchetto contenente 5 gemme (1x1.000 M.O. e 4x500 M.O.)
- una borsa di pelle contenente 50 M.P. e 200 M.O.

Partire da La Soglia

Quando i PG saranno pronti a partire, essi reclameranno le loro armi senza incontrare difficoltà e potranno così seguire la pista di nord ovest verso le Cime Nere (il fiume Fiammafuoco non è navigabile). Dopo aver oltrepassato alcune fattorie, il sentiero si perderà e il gruppo si troverà nel pieno delle zone selvagge.

Se prima di partire gli avventurieri non sono ancora riusciti a sistemare Golthar, quest'ultimo persevererà nelle sue intenzioni accompagnato dai rimasugli delle sue forze. A meno che i PG non abbiano a che fare con lui sul tragitto verso la Valle Perduta, essi lo incontreranno più avanti nella Valle stessa...



EVENTI OPZIONALI

Questi eventi assolvono alla medesima funzione che gli **Incontri Opzionali (ISVIII)** assolvono nel resto dell'avventura. Gli eventi segnati con un "*" possono verificarsi più di una volta anche se dovreste modificarli ogni successiva in cui desiderate impiegarli.

TABELLA 5 – EVENTI OPZIONALI A LA SOGLIA

Città		Isola Fogor		
Giorno	Notte	Giorno	Notte	Incontro
1	1-3	1-4	1-8	Nessun Evento
2-3	4-5	5	–	Un Cane!
4-8	6	6-10	9	Il Ladro
9	7	11-13	10	Mendicante*
10	8-10	14-15	11-12	Doccia*
11-13	11	16	13-14	Carri*
14-16	12-13	17-18	15	Orso
17	14-18	19-20	16-20	Crisi...*
18-20	19-20	–	–	Incidente*

Un Cane!

In strada, uno strano individuo trasandato si avvicina ad un personaggio giocante. Egli ha un grosso cane che conduce con un pezzo di spago. Il nome dell'uomo è Chester, un ex boscaiolo che in seguito ad un incidente occorsogli qualche anno fa, ora dorme nelle vicinanze della città. Egli crede (falsamente) di essere prossimo a morire e desidera trovare un buon padrone per il suo cane "Jackie". Egli cercherà di convincere il personaggio a prendere con sé il cane, raccomandandogli di nutrirlo bene.

1 mastino da guerra: CA 7; DV 2+2; pf 15; MV 36(12); N°ATT 1 morso; F 2d4; TS G1; ML 9; AM N; TCCA0 17.

Il Ladro

Gli avventurieri si accorgono di essere seguiti da un brutto ceffo (ladro di 3° livello). Se provano ad avvicinarlo, questi scomparirà tra la folla ma riprenderà in seguito l'inseguimento. Il ladro non proverà a derubare i PG ma si limiterà a scoprire dove si dirigono. Se i personaggi depositano i loro averi al municipio, il ladro li lascerà perdere. Se invece dovessero tenere con sé i propri averi per depositarli in una taverna, il ladro farà rapporto alla Gilda dei Ladri dell'Isola Fogor; in un momento in cui i PG si siano assentati, due ladri di 8° livello (28 pf ciascuno) cercheranno di rubare i tesori incustoditi. Il successo o meno del tentativo dovrà essere deciso a seconda delle precauzioni prese dalla compagnia.

Il Mendicante

Prima Occasione: in un posto adatto, un personaggio (scelto a caso) viene avvicinato da un mendicante che, pretendendo una mano che regge una ciotola vuota, chiede l'elemosina di "qualche moneta di rame". Se uno qualsiasi dei PG gli dona qualche

moneta, tutta la compagnia sarà immediatamente circondata da 2d10 bambini tutti desiderosi di approfittare della generosità inaspettata. I bambini seguono i personaggi (danzando intorno ed intralciando il cammino) finché quest'ultimi non donano loro qualche altra moneta oppure li distanziano.

Seconda Occasione: l'inizio di questo evento è identico a quello precedente ma questa volta, sia che i PG donino qualche moneta o meno, la compagnia verrà comunque circondata da un'orda di bambini urlanti. Inoltre, questa volta l'orda schiamazzante nasconde **3 ladri di 1° livello** i quali, approfittando della confusione, cercano di borseggiare tutti i PG (+20% al Borseggiare).

3 ladri da strada: CA 7 (incluso bonus De); L 1; pf 2 ciascuno; MV 36(12); N°ATT/F Nessuno; TS L1; ML 6; AM N; PX 10 ciascuno.

Abilità da Ladro: Borseggiare 20%; Muoversi in silenzio 20%; Nascondersi nelle Ombre 10%.

Doccia Inaspettata

Camminando lungo una qualsiasi strada laterale, la compagnia sfortunatamente passa sotto una finestra di un secondo piano dalla quale un'anziana signora ha deciso di svuotare il contenuto del suo vaso da notte. I personaggi che falliscono un controllo della Destrezza puzzeranno così tanto (almeno finché non si ripuliscono) che tutti i tiri di reazione che li riguardano anche solo in parte subiranno una penalità di -2.

Carro

In un momento opportuno, un carro coperto molto grosso e pesante oltrepassa i PG con un gran fracasso mentre il conducente frusta e incita i cavalli ed il veicolo ondeggia pericolosamente. Sia che il conducente non veda la pozzanghera fangosa che giace proprio sul suo cammino, sia che decida di ignorarla, il fatto è che la sua folle corsa vi si getta in pieno. A meno che i personaggi non si scansino appena vedono il carro, 1-2 di loro verranno investiti da capo a piedi da un'onda di acqua fangosa e puzzolente.

Orso

La compagnia viene praticamente investita da una folla di persone che corrono nella direzione opposta. Tra il frastuono generale di urla e grida, gli avventurieri riescono a capire che c'è un animale selvaggio in libertà. Infatti la creatura è un orso ballerino che stava intrattenendo i visitatori del mercato. Ora invece sta lacerando l'aria (nel negozio di un panettiere) col suo urlo di battaglia e nessuno sa dove sia il suo proprietario.

Se gli avventurieri riescono a catturare l'orso (particolarmente ghiotto di dolci con l'uva sultanina), essi possono restituirlo al



suo legittimo proprietario che attualmente si trova in una taverna lì vicino, in preda ad uno stato catalettico derivato dalla gran quantità di vino ingerito. Il generoso proprietario li ricompenserà con un anello d'oro ornato di un granato (valore 200 M.O.). Se i PG uccidono l'orso, il proprietario (una volta ripresosi) sarà furioso e cercherà la compagnia per farsi rifondere il danno, valutato 500 M.O.

1 orso nero: CA 6; DV 4; pf 24; MV 36(12); N°ATT 2 artigli/1 morso; F 1-3/1-3/1-6; TS G2; ML 7; AM N; PX 75; TCCA0 16; BD39.

Crisi d'Identità

Mentre la compagnia si trova a passare di fronte all'ingresso di una taverna, un tizio ubriaco esce fuori all'improvviso urtando uno dei PG scelto a caso. Sul momento l'uomo si scusa moltissimo ma poi inizia a tastarsi le tasche come se stesse cercando qualcosa. Improvvisamente il sorriso gentile si deforma mentre urla: "Ladro! Mi hai rubato i soldi! Ridammeli subito prima che chiami una guardia!"

L'uomo si sta sbagliando, può sia aver lasciato i soldi a casa, sia essere stato derubato prima di scontrarsi col PG; comunque, se non viene subito calmato, chiamerà veramente le guardie. In questo caso voi dovete decidere quale sia la storia più convincente e giocare di conseguenza il ruolo del sergente della pattuglia.

Incidente

Mentre la compagnia si avvicina ad un incrocio affollato, un grosso carro carico di barili investe un gruppo di giocolieri, acrobati, mangiafuoco, ecc. A causa della gran folla, nessuna delle due parti può riprendere il proprio lavoro facilmente e così si origina una discussione assai accaldata. Gli animi si surriscaldano e, quando ormai i PG si sono avvicinati, essi assistono ad una vera e propria rissa. I più scalmanati tra i combattenti non badano a preoccuparsi di chi colpiscono e due personaggi (scelti a caso) vengono colpiti da delle bottiglie (F 1-2). Quattro pattuglie di guardie (comandate dal Sergente Arthol) arriveranno in 1d10+6 round per cercare di arrestare quanti più combattenti possibile.



VERSO LE CIME NERE

A nord di La Soglia, sveltano le Cime Nere al cui interno, nascosta, giace la Valle di Hutaaka. Così come viene mostrato sull'arazzo, partendo da La Soglia la via più agevole da seguire è quella lungo la valle del fiume Fiammafuoco, seguendo l'antica strada degli Hutaakani. A qualche chilometro di distanza da La Soglia, la strada lungo la valle penetra nel territorio reclamato dagli gnoll Testa-di-Morte (vedi **ISVI**). Risalendo il corso del fiume, il territorio degli gnoll finisce di fronte alla maestosa cascata formata dal Fiammafuoco attraverso uno stretto passo montano. Questo passo infine conduce alle porte di Hutaaka.

Attraverso la Valle

Il territorio degli gnoll Testa-di-Morte inizia dove la valle Fiammafuoco si restringe, a nord ovest di La Soglia.

In questa parte dell'avventura non ci sono locazioni legate ad incontri fissi ma occorrono solo Eventi ed Incontri Opzionali (vedi **ISVIII**). Gli eventi riassumono le reazioni degli gnoll nei confronti degli intrusi e devono accadere nell'ordine specificato. Se la compagnia continua a spostarsi, gli gnoll non saranno in grado di coglierla prima della gola montana (**V1**, pag.42). Combattere tutta la massa di gnoll equivarrebbe ad un suicidio ed i PG, in questo senso, dovrebbero essere scoraggiati. Sebbene sia improbabile che essi vengano presi dagli gnoll, gli avventurieri potrebbero non rendersene conto e, se lo desiderate, essi possono avvistare gruppi di gnoll che corrono davanti agli altri, assetati di sangue e apparentemente guadagnando terreno.

Eventi

VE1. La Vecchia Strada

Se i PG seguono il corso del fiume, essi noteranno in più punti i resti di una antica strada lastricata.

VE2. Umani Morti

Davanti a voi avvistate una sottile spira di fumo che si innalza nell'aria. Se i PG investigano:

Subito, uno stormo di grossi corvi neri prende il volo, gracchiando forte, evidentemente disturbato dal vostro arrivo. Sparsi attorno a ciò che rimane di un grosso fuoco, ci sono alcuni tegami e pentole, stralci di coperte ed il manico rotto di un giavellotto.

Questo era l'accampamento di tre cacciatori uccisi dai Testa-di-Morte. Una perlustrazione della zona rivelerà impronte (di gnoll e umane) e macchie di sangue. Una pista facilmente individuabile conduce a nord, su per la valle. Tra le ceneri fumanti giacciono i resti delle ossa carbonizzate dei tre cacciatori, lì gettate dagli gnoll dopo essere state ben rosicchiate. Mancano invece le teste dei cacciatori.

VE3. Terreno Consacrato (vedi Mappa VE1)

Trascorsi circa 10 minuti dall'abbandono del campo, sulla valle scende una nebbia quasi impenetrabile. I rumori della natura si attenuano e si sentono solo i tonfi sordi degli zoccoli dei cavalli. Trascorsi altri 10 minuti di marcia (in qualunque direzione):

Una nebbia densa e quasi tangibile vi inzuppa i vestiti e si condensa attorno ai radi cespugli. Da tutto intorno a voi proviene un suono simile ad uno scuotere di ossa, ed il lezzo di creature ormai morte da tempo vi assale le narici. In alto di fronte a voi, si ode un lamento senza fine e tre sottili creature dalle teste insanguinate vi osservano da oltre il muro di nebbia.

Questo è il terreno consacrato dove gli gnoll conservano i loro morti. Questa zona è impestata da una lezzo degno di un ossario, dato che gli gnoll non seppelliscono i loro morti ma invece preferiscono impalarli su legni acuminati per poi lasciarli decomporre all'aperto. La zona è simile ad un cerchio irregolare. I cadaveri dei capi e delle loro guardie del corpo formano un anello centrale mentre quelli dei valenti condottieri e degli altri gnoll formano altri anelli più esterni, tutti pressappoco concentrici. Proprio a nord del cerchio c'è la capanna di Krasgat, lo gnoll femmina sciamano dei Testa-di-Morte (vedi pag.41).

Il terreno consacrato ospita anche alcuni ghouls che ne abitano una rete di gallerie sotterranee (vedi **Mappa VE1**).

Le alte creature altro non sono che le teste dei tre sfortunati cacciatori, impalate su pali di 2 metri dagli gnoll per propiziarsi gli spiriti dei loro compagni defunti. Il lamento proviene da Krasgat concentrata nelle sue preghiere; al momento non sa della presenza della compagnia. Il suo lamento sembra non finire mai e rende gli animali nervosi; anche i PG si sentono i nervi a fior di pelle. Ella smetterà di lamentare solo quando i PG combatteranno i ghouls (qui di seguito).

Ghouls

La nebbia si dirada un poco, lasciando vedere fino a 9 metri, così da permettere ai PG di vedere alcuni corpi impalati. Essi si trovano a differenti stadi di decomposizione: alcuni sono molto vecchi e ne rimangono solo poche ossa, mentre in particolare altri due sembrano piuttosto recenti (essendo stati uccisi dai cacciatori). Ad eccezione dei due sopracitati, tutti i cadaveri sono stati mangiucchiati dai ghouls. Se gli avventurieri perlustrano la zona essi potranno trovare delle impronte che conducono all'entrata segreta delle gallerie dei ghouls (vedi in seguito).

Prima che la compagnia possa esplorare ulteriormente il luogo, due ghouls all'improvviso sbucano fuori da un'entrata segreta alle gallerie ed attaccano (godendo della sorpresa con un risultato pari a 1-3 su 1d6 ma solo se gli avventurieri non ne hanno scoperto le impronte). Altri due ghouls cercheranno di aggirare la compagnia prima di unirsi al combattimento. Udendo il rumore del combattimento, Krasgat cessa il lamento.

4 ghouls: CA 6; DV 2*; pf 10,7,12,9; MV 27(9); N°ATT 2 artigli/1 morso; F 1-3/1-3/1-3 +paralisi; TS G2; ML 9; AM C; PX 25 ciascuno; TCCA0 18; **BD35**.

Nelle Gallerie

Se i ghouls vengono scacciati o falliscono il controllo del morale, essi si ritirano attraverso le gallerie fino alla stanza centrale dove combatteranno fino alla distruzione. Le gallerie ospitano 20 topi giganti. Per ogni turno in cui gli avventurieri si trovano nelle gallerie, essi vengono attaccati da 1d6 topi.

20 topi giganti: CA 7; DV 1/2; pf 2 ciascuno; MV 36(12); N°ATT 1 morso; F 1-3 +malattia; TS UC; ML 8; AM N; PX 6 ciascuno; TCCA0 19; **BD44**.



I punti nascosti d'entrata alle gallerie sono segnati sulla mappa e sono tanto difficili da trovare quanto delle porte segrete. Dato che le gallerie sono alte solo 1 metro, i personaggi possono combattere efficacemente solo con le asce e i pugnali. La stanza centrale, comunque, è alta 2 metri e mezzo.

Su un rozzo scaffale nella stanza dei ghouls ci sono due recipienti ricavati da due teschi umani. Ciascuno di essi contiene una **pozione del controllo dei non-morti**.

Lo Sciamano

Krasgat, lo gnoll sciamano, si accorge della presenza della compagnia sentendo il rumore della battaglia con i ghouls e manda uno dei suoi servitori in cerca di aiuto. Il servitore troverà un gruppo consistente di **uno gnoll capo e 10 gnoll ordinari** e con essi tornerà sul luogo della battaglia dopo 4 turni dalla sua partenza.

Krasgat lo Gnoll Sciamano

Krasgat è il chierico (sciamano) degli gnoll Testa-di-Morte ed è la responsabile nonché custode del terreno consacrato. Ella è assistita da altri **4 gnoll ordinari**.

Aspetto: femmina, vecchia, calva, sia lei che i suoi assistenti si tingono di bianco il corpo ricorrendo alla cenere.

Indumenti: un mantello sporco fatto di pelli appartenenti ai nemici della tribù (inclusi alcuni umani, nani, goblin e orchetti); una collana di ossa delle dita tagliate ai nemici uccisi.

Nota: il suo rito per lanciare gli incantesimi è molto più animato di quello di un chierico normale; mentre lancia un incantesimo, Krasgat salta intorno alla vittima, urla ed agita i suoi strumenti d'osso. Un ululato da lacerare i timpani conclude l'esecuzione.

CA 6; DV 3**; pf 14; MV 27(9); N°ATT 1 clava dotata di punte; F 1d4+2; TS C6; ML 9 o 12; AM C; PX 65; TCCA0 17.

Incantesimi:

1° livello: **incantesimo del terrore, tenebre magiche**

2° livello: **maledizione I, blocca persone**

3° livello: **maledizione II** (riduce De a metà del normale)

Equipaggiamento: clava dotata di punte (ricavata da un teschio di goblin in cui sono state conficcate delle punte di ferro); strumento d'osso (ricavato dal teschio di un elfo); una saccoccia di pelle di elfo contenente 4 pietre colorate utilizzate per le divinazioni, un coltello di pietra da cerimonia, un rotolo di spago e due teschi di coboldo sigillati. Uno dei teschi contiene **2 pozioni di guarigione** e l'altro una **pozione della velocità**.

Sebbene preferisca non attaccare almeno fino all'arrivo di altri gnoll, Krasgat non vuole certo che i "profanatori" sfuggano al giusto castigo e li osserverà attentamente nascosta nella nebbia. Gli avventurieri si sentiranno osservati ma non riusciranno a capire da dove. Alcuni strani rumori (del tipo lo scuotere delle ossa, lo zampettare di

topi non visti) possono aggiungere molto all'atmosfera.

Krasgat ed i suoi servitori attaccheranno solo se gli avventurieri si avvicineranno alla capanna o saranno sul punto di abbandonare il terreno consacrato. Prima, lo sciamano lancerà l'incantesimo **maledizione I**. Poi, mentre i suoi tre aiutanti correranno dentro al riparo, lancerà il **blocca persone** seguito dall'**incantesimo del terrore**. Solo allora si scatenerà la sua furia battagliera e si lancerà nella mischia brandendo la sua clava accuminata. Se la battaglia volge al peggio, ella lancerà l'incantesimo **tenebre magiche** e fuggirà.

Capanna di Krasgat

All'interno della capanna di legno di Krasgat c'è una selezione di vari teschi animali ed umanoidi ed un letto di pellicce pulciose. Nascosto sotto i teschi c'è uno zaino di pelle contenente delle erbe essiccate, un sacchetto e un contenitore per pergamene. Il sacchetto contiene 5 gemme (ambre, valore 100 M.O. ciascuna) e nel contenitore c'è una pergamena clericale che reca scritti gli incantesimi **cura ferite leggere, blocca persone, incantesimo del colpire e neutralizza veleno**. A fianco della capanna c'è una specie di tettoia dove vivono i servitori. Al suo interno ci sono 4 letti di pelliccia, uno dei quali nasconde 23 M.E.

Fuggire dalla Valle

VE4. Fumo e Tamburi

Tre ore dopo che i personaggi hanno lasciato il cimitero, la nebbia si dirada ed essi possono notare alcune volute di fumo nero innalzarsi alle loro spalle. Sono dei fuochi di segnalazione degli gnoll che informano i gruppi di cacciatori gnoll del fatto che alcuni stranieri hanno profanato il terreno consacrato; essi vogliono riunire tutti i gruppi per formare un unico esercito.

Durante le ore successive, i PG notano segnali di fumo sempre più frequenti alle loro spalle ed inoltre avvistano un gran numero di umanoidi che si muovono su per la vallata, 3 o 4 chilometri dietro a loro. Essi sono la compagnia da guerra (**1 gnoll capo, 1 orco e 30 gnoll ordinari**). Gli gnoll sono all'inseguimento della compagnia urlando come degli ossessi.

Continuando a risalire la vallata, i personaggi colgono a volte l'immagine della grossa compagnia da guerra, quando si trova in cima ad uno dei vari crinali. Di giorno i segnali di fumo sono sempre presenti e di notte l'intera valle risuona dell'eco dei tamburi.

VE5. Imboscata

L'imboscata viene tesa da un gruppo di gnoll cacciatori, consistente di **uno gnoll capo e 12 gnoll ordinari**. Gli gnoll intendono scagliare di sorpresa i loro giavellotti per poi sguainare le spade ed attaccare la compagnia. Essi godono della sorpresa secondo le normali probabilità. Se la compagnia non viene sorpresa i personaggi avvisteranno gli gnoll a 100 metri di distanza.



Gli Gnoll Testa-di-Morte

Gli gnoll Testa-di-Morte (Galt-kalat vedi ISVI) sono una tribù molto potente guidata da Gragszt, il loro condottiero. Gragszt e le sue guardie del corpo cavalcano grossi cinghiali.

Morale: all'inizio il morale degli gnoll era 9 ma, dopo che gli avventurieri hanno profanato il terreno consacrato, esso sale a 12. I numeri tra parentesi indicano il morale degli gnoll ordinari dopo l'uccisione del loro capo.

Gragszt (gnoll condottiero): CA 3 (corazza di maglie e scudo +1); DV 3; pf 20; MV 27(9), 36(12) a dorso di cinghiale; N°ATT 1 giavellotto o 1 ascia da battaglia +1; F 1d6+2 o 1d8+3; TS G4; ML 11; AM C; PX 35; TCCA0 16 o 17; G 6/12/18; BD35.

4 gnoll guardie del corpo: CA 4 (corazza di maglie e scudo); DV 2+1; pf 17 ciascuno; MV 27(9), 36(12) a dorso di cinghiale; N°ATT 1 giavellotto o 1 ascia; F 1d6+1 o 1d8+1; TS G3; ML 11 o 12; AM C; PX 25; TCCA0 17; G 6/12/18; BD35.

5 cinghiali (grossi): CA 6; DV 5; pf 18 ciascuno; MV 36(12); N°ATT 1 zanna; F 3d4; TS G5; ML come il cavaliere o 10; AM N; PX 175 ciascuno; TCCA0 15; BD31 (versione maggiore di un cinghiale normale).

8 capi gnoll: CA 5 (corazza di maglie); DV 2; pf 16 ciascuno; MV 27(9); N°ATT 1 ascia da battaglia; F 1d8+1; TS G2; ML 9 o 12; AM C; PX 20 ciascuno; TCCA0 17; BD35.

170 gnoll ordinari: CA 5; DV 2; pf 8 ciascuno; MV 27(9); N°ATT 1 giavellotto (3 ciascuno) o 1 spada; F 1d6+1 o 1d8+1; TS G2; ML 9(7) o 12(10) (vedi in precedenza); AM C; PX 20; TCCA0 18; G 6/12/18; BD35.

4 orchici: CA 5; DV 4+1; pf 19 ciascuno; MV 27(9); N°ATT 1 grossa clava; F 1d8+2; TS G4; ML 10; AM C; PX 125 ciascuno; TCCA0 15; BD39.

Tesoro: Gragszt possiede monete di tipo diverso e gioielli di poco conto per un valore totale di 150 M.O.. Anche le guardie del corpo possiedono tesori misti per un valore totale di 75 M.O., i capi gnoll e gli gnoll ordinari possiedono 2d10 M.O. ciascuno.



V1. La Gola (Mappe V e V1)

Qui, all'entrata di una stretta gola, il fiume cade dal passo montano in una cascata di 96 metri verso la valle. Alla base della cascata, l'antica strada Hutaakana si immette in una galleria che salendo si avvolge a spirale fino al passo:

Dove il fiume tonando si riversa in una cascata salgono spruzzi bianchi e l'acqua spumeggia. L'aria è molto umida e l'acqua si raccoglie in rivoli su qualsiasi superficie. Ai piedi della cascata, la massa d'acqua è bianca di spuma ribollente. Sulla sponda ovest del fiume si può vedere l'antica strada che serpeggiando si dirige verso l'imboccatura di una galleria. In cima alla cascata si nota una tozza struttura in pietra.

Quando gli avventurieri sono prossimi alla gola all'entrata della valle, il gruppo di gnoll è cresciuto così tanto da comprendere ormai l'intera tribù. La distanza tra compagnia e gnoll dipende dalla velocità con cui la compagnia si è spostata. I personaggi a piedi o a cavallo di destrieri sono ormai inseguiti da vicino dal gruppo di testa della tribù (vedi in seguito), ad una distanza di circa 200 metri. I personaggi che montano cavalli palafreni hanno distanziato gli inseguitori che comunque rimangono sempre in vista.

Se gli gnoll sono abbastanza vicini, essi inseguono le loro prede fino all'interno della gola, bloccando così ogni via di fuga. L'intento degli gnoll è quello di spingere gli avventurieri all'interno delle gallerie poiché sono sicuri che le statue d'acciaio della torre del ponte (vedi in seguito) faranno il lavoro al posto loro.

A meno che la compagnia non si diriga direttamente all'entrata della galleria, il gruppo di testa degli inseguitori, composto da **40 gnoll ordinari**, **2 gnoll capi** e guidato da **3 orchi**, la incalzerà cercando di spingerla nella galleria. Se l'azione dovesse fallire, la massa di gnoll avanzerà senza sosta contro la compagnia. Dato che gli gnoll non possiedono armi magiche, essi sono terrorizzati dalle statue nella torre e per nessuna ragione entreranno nella galleria.

Passaggio degli Antichi

Il profondo ruggito della cascata vi segue all'interno della galleria ed il suo eco rimbalza sulle umide pareti. Poco più avanti la galleria piega bruscamente verso destra dove inizia una salita di larghi scalini. Il fango del pavimento non reca tracce di impronte, nessuno è più passato di qui da anni.

La galleria è alta 6 metri e larga altrettanto e si avvolge a spirale fino al ponte sopra la cascata.

Torre sul Ponte

Alla sommità, la galleria si apre direttamente sopra il fiume ruggente, solo a qualche metro di distanza dal punto in cui esso si getta nella valle sottostante. Il fiume è attraversato da un ponte di pietra al cui centro si erge una bassa torre di pietra in parte crollata. Tra voi e la torre ci sono tre cadaveri ridotti quasi a degli scheletri che giacciono riversi sulle lastre di pavimentazione. All'estremità opposta del ponte, sul fianco del passo, è stata tagliata una sorta di strada che si arrampica rapidamente alla vostra sinistra.

Gli scheletri appartengono a degli gnoll uccisi dalle statue animate (vedi in seguito). Se la compagnia esamina i cadaveri, noterà che tra il loro equipaggiamento non esiste il più piccolo frammento di ferro o di acciaio.

Il ponte è largo 6 metri e lungo 24. La torre è di base quadrata di 6 metri di lato ed occupa tutta la larghezza del ponte; il passaggio è consentito tramite due porte di bronzo, una per ciascuno dei due lati che si affacciano sul ponte. Le porte sono sbarrate dall'interno. Un attento esame delle medesime rivelerà un'incisione che disegna un intreccio di fili e di aghi.

Solo il piano terra della torre è intatto. Esso consiste di un'unica stanza vuota e senza finestre che ospita due statue animate d'acciaio qui lasciate di guardia dagli Hutaakani.

2 statue animate d'acciaio: CA 1; DV 5**; pf 22 ciascuna; MV 9(3); N°ATT 2 pugni; F 1d8/1d8; TS G5; ML 12; AM N; PX 425 ciascuna; TCCA0 15; Nuovi Mostri.

Nota: Se la statua viene colpita da armi di ferro o d'acciaio non magiche, l'arma non infliggerà alcuna ferita ma rimarrà incastrata nella statua e verrà assorbita nel giro di 1 round (la statua guadagna 1d4+1 pf). Le armi magiche infliggono le normali ferite.

Le statue attaccano chiunque entri nella stanza a meno che non venga loro mostrato uno dei magici aghi d'argento (vedi **Gli Arazzi Hutaakani**, pag.4). Così facendo, le statue rimarranno in disparte e si inchineranno al passaggio degli avventurieri. Sul pavimento della torre giacciono una **bacchetta delle trasformazioni** (3 cariche) e

una pergamena contenente gli incantesimi **fulmine magico**, **velocità**, **confusione** e **dardo incantato** (3 dardi).

Il Passo Montano

Sopra la cascata, l'antica strada Hutaakana si arrampica attraverso un angusto passo montano fino alle porte di Hutaaka, La Valle Perduta. Questa parte dell'avventura è composta da **Eventi**, **Incontri Fissi** ed **Incontri Opzionali** (vedi ISVIII).

Muli e Cavalli

In certi punti la strada non è sicura sia per i cavalli che per i muli. Quando si verifica la possibilità di caduta di un animale (vedi in seguito), viene data la probabilità di base e i seguenti modificatori cumulativi al tiro di dado dovrebbero essere usati a seconda delle circostanze:

L'animale è	Modificatore al Dado
un mulo	+2
un cavallo	0
carico	-2
cavalcato*	-2
non carico e non cavalcato	0
condotto a mano**	+2

* Chi cavalca può portarsi in salvo effettuando con successo un tiro salvezza contro Bacchette. I personaggi che falliscono cadono per 1d3x3 metri prima di atterrare su un cornicione di roccia subendo 1d6 ferite per ogni 3 metri di caduta. Le loro cavalcature trovano la morte in fondo al precipizio.

** L'animale che viene condotto a mano può essere trascinato in salvo se i personaggi che lo conducono ottengono su 3d10 un risultato pari o inferiore alla somma dei loro punteggi di Forza. Altrimenti l'animale cade e trova la morte in fondo al precipizio.

Eventi

La Strada Alta

La strada è tagliata sul fianco del passo e sale rapidamente. Sopra di essa si erge una liscia parete di roccia e dall'altra parte c'è uno strapiombo di centinaia di metri che si affaccia sul fiume Fiammafuoco. La strada non è in buone condizioni e in alcuni punti è parzialmente nascosta dalla vegetazione, rimanendo pur sempre visibile più innanzi. Gli eventi qui descritti possono essere ripresi più volte ed utilizzati in qualsiasi momento opportuno.

VE6. Corso d'Acqua

La strada è attraversata di quando in quando da alcuni corsi d'acqua. Alcuni sono attraversati da piccoli ponti, mentre altri si sono scavati un canale naturale nella roccia.

VE7. Strada Interrotta (Mappa VE7)

Alcune sezioni della strada sono collassate, lasciando al loro posto una zona di rocce e pietrisco pericolosamente inclinata verso un precipizio di quasi 300 metri. I personaggi non avranno difficoltà ad attraversare tale zona ma i cavalli e i muli precipitano con un risultato modificato pari a 1-4 su 1d20 (vedi in precedenza).

VE8. Frana (Mappa VE8)

Sparsi sulla strada giacciono numerosi macigni e pietre e, all'avvicinarsi degli avventurieri, dall'alto cadono alcuni ciotoli innocui. I personaggi possono oltrepassare la frana senza conseguenze se smontano e procedono in fila indiana. Oltrepassare la zona in gruppo (a piedi o a cavallo) è pericolosissimo e dà origine ad una frana: personaggi ed animali devono effettuare con successo un tiro salvezza contro Bacchette o subire 2d6 ferite causate dalle rocce che cadono dall'alto. Inoltre gli animali precipitano con un risultato modificato pari a 1-4 su 1d20 (vedi in precedenza).

VE9. Strettoia (Mappa VE9)

Qui la strada è collassata e tutto ciò che rimane è uno stretto cornicione largo da 30 a 60 centimetri. I destrieri possono essere condotti a mano senza pericolo ma le altre cavalcature e i muli saranno difficili da convincere e richiederanno l'intervento di 20 punti di Forza (somma minima dei punteggi di Forza di coloro che conducono). Gli animali che attraversano il cornicione precipitano con un risultato modificato pari a 1-7 su 1d20 (vedi in precedenza).

Incontri Fissi

V2. Il Ponte Alto

Un alto ponte ad arco, largo 6 metri, si estende per 60 metri al di sopra di una gola. Sebbene sia dotato di parapetti su entrambe i lati, esso non sembra molto sicuro poiché alcune parti sono già collassate. Mentre la compagnia lo attraversa, alcuni ciotoli si staccano dalla costruzione e precipitano nell'abisso sottostante. Nonostante le apparenze il ponte è sicuro. Quando però i personaggi si trovano a metà strada, le loro cavalcature vengono attaccate da due grifoni che compaiono da una gola laterale.

I grifoni si trovano ad una distanza di 200 metri ed impiegheranno 2 round per raggiungere le loro prede. I loro stridii causano il panico nelle cavalcature e nei muli (i destrieri non sono influenzati). I personaggi che conducono muli o cavalli devono ottenere un risultato inferiore alla somma dei punteggi di Forza applicati ad ogni animale su 3d10 o gli animali si libereranno della cavezza. I personaggi a cavallo devono effettuare con successo un tiro salvezza contro Bacchette per non essere sbalzati di sella e cadere sul pavimento del ponte subendo così 1d6 ferite.

Gli animali liberi correranno lungo il ponte per raggiungerne l'estremità opposta e i grifoni, ignorando il resto della compagnia, li attaccheranno cercando di artigliarli per portarli via.

2 grifoni: CA 5; DV 7; pf 38,23; MV 36(12), 108(36) in volo; N°ATT 2 artigli/1 morso; F 1-4/1-4/2-16; TS G4; ML 8; AM N; PX 450 ciascuno; TCCA0 13; EX54.

V3. Ponte Crollato (Mappa V3)

Un'altra gola (60 metri di larghezza) interrompe il passo. Anche questa era attraversata da un ponte ma questo è crollato tempo

fa. I fianchi della gola sono percorsi da numerosi e stretti cornicioni (vedi **Mappa V3**). Le pareti della gola sono molto frastagliate ed un ladro che tenti di scalarle gode di un bonus del 10% all'Arrampicarsi. Gli altri personaggi (che non indossano corazze di metallo) hanno una probabilità pari al 10%. I tiri di dado devono essere effettuati per ogni passaggio da un cornicione ad un altro. I personaggi che cadono atterrano sul cornicione sottostante subendo 1d6 ferite per ogni 3 metri di caduta. I personaggi che sono assicurati a delle corde tenute dall'alto non subiscono ferite per le cadute.

Sauro Gigante

Sul fondo della gola, i personaggi notano una vicina caverna:

Un'oscura imboccatura di una caverna dà accesso all'interno della superficie rocciosa. Da essa si affaccia un rettile disgustoso dalla pelle chiazzata ed olivastro. Il dorso è dotato di lunghe punte bianche. Esso vi osserva stupidamente per un secondo e poi si lancia all'attacco.

Il rettile gigante è un tuatara. Se esso fallisce un controllo del morale si ritirerà all'interno della caverna dove, se inseguito, combatterà fino alla morte.

1 tuatara (sauro gigante): CA 4; DV 6; pf 26; MV 27(9); N°ATT 2 artigli/1 morso; F 1-4/1-4/2-12; TS G3; ML 6; AM N; PX 275; TCCA0 14; BD41.

La caverna è un piccolo meandro ripugnante. Alcune carcasse in decomposizione di animali giacciono sparse sul pavimento in una confusione che offende vista ed olfatto. Chiunque frughi sul pavimento deve effettuare con successo un tiro salvezza contro Veleno o contrarre una malattia che temporaneamente abbassa di 1 punto alla settimana le caratteristiche di Forza e Costituzione per 1-3 settimane.

Serpente delle Rocce

Il primo personaggio che si arrampica sull'altro versante della gola, incontra, a metà strada, un velenoso serpente delle rocce. Chi si arrampica può sentire il serpente (richiede un Sentire Rumori per un Ladro ed un risultato pari a 1 su 1d6 per le altre classi) e può cercare di evitarlo (richiede un Muoversi in Silenzio per un Ladro, le altre classi hanno una probabilità del 10%). Se il tentativo fallisce il serpente attacca. I personaggi che attaccano il serpente devono effettuare con successo un controllo della Destrezza per non cadere sul fondo della gola.

1 serpente delle rocce: CA 7; DV 1*; pf 3; MV 27(9); N°ATT 1 morso +veleno; F 1 +veleno (2-5 ferite aggiuntive); TS G1; ML 7; AM N; PX 13; TCCA0 19; Nuovo Mostro.

V4. Porte di Hutaaka (Mappa V4)

L'unica via, percorribile dagli avventurieri, che conduce alla Valle Perduta di Hutaaka è quella alla fine dell'antica strada che inizia nelle terre degli gnoll. In ogni altro punto attorno alla valle le montagne sono impenetrabili.



Fuori delle Porte

Dietro una curva la strada finisce improvvisamente di fronte ad un precipizio. Dall'altra parte della gola c'è la strada sbarrata da un muro di pietra. Sul muro si trova un doppio portale di pietra, una volta raggiungibile tramite un ponte che ora però è crollato. Tutto ciò che ne rimane sono alcuni malconci pilastri di pietra che si innalzano dalle profondità della gola.

Il precipizio è profondo 60 metri e largo altrettanto (vedi **Mappa V4**). Le pareti della gola offrono sporgenze in abbondanza facilitando così l'arrampicata (vedi **V3**).

Le Porte

Dall'altra parte della gola, ai piedi del muro alto 12 metri, c'è un piccolo cornicione (largo 60 centimetri). Le porte sono alte 4 metri e larghe 6 metri e sono decorate con disegni geometrici di nessun significato apparente. Esse sono chiuse dall'interno con pesanti barre di ferro e si aprono verso l'interno.

Appena dietro le porte ci sono due statue animate di roccia alte 3 metri e mezzo con la testa di sciacallo. Esse attaccheranno chiunque apra le porte (ad esempio con l'incantesimo **scassinare**) o si avvicini a meno di 6 metri di distanza a meno che non venga loro mostrato uno dei magici aghi d'argento (vedi **Gli Arazzi Hutaakani**, pag.4).

2 statue animate di pietra: CA 4; DV 5*; pf 28,36; MV 18(6); N°ATT 2 spruzzi di magma; F 2-12/2-12; TS G5; ML 12; AM N; PX 300 ciascuna; TCCA0 15; BD43.

La parete può essere scalata da un ladro (normali probabilità) ed ha una cima piatta larga 3 metri. Qui c'è, però, il nido di 12 corvi che cercheranno di spaventare i personaggi che si arrampicano, gracchiando e piombando su di loro. Essi non attaccano e fuggiranno se muore anche solo uno di loro. Le statue sono ben visibili dall'alto del muro e possono così essere facilmente evitate nella discesa dall'altra parte.

12 corvi: CA 7; DV 1/4; pf 1-2 ciascuno; MV 3(1); N°ATT 1 becco; F 1; TS UC; ML 5; AM N; PX 5 ciascuno; TCCA0 19; Nuovi Mostri.

LA VALLE PERDUTA DI HUTAAKA



Hutaaka ora rispecchia solo debolmente gli antichi fasti della sua civiltà. La maggior parte della valle è deserta e i suoi edifici sono ridotti a degli ammassi di pietra in rovina. La metà est (la prima incontrata dagli avventurieri, vedi **Prima Impresione**, pag.45) è assolutamente desolata ma nella metà ovest furoreggia una guerra in cui i personaggi si troveranno a giocare un ruolo molto importante. Inoltre i personaggi dovranno affrontare Kartoeba (vedi **Nuovi Mostri**) un antico essere maligno in continua caccia degli ultimi abitanti della valle; solo dopo la sua distruzione i personaggi potranno scoprire la ricchezza nascosta di Hutaaka.

Le Fazioni in Guerra

Per tutto il corso della guerra tribale (vedi **Ambientazione dell'Avventura**, pag.4) la principale fortezza degli Hutaakani è stata negli edifici vicini al Tempio di Pflarr. Qui essi hanno sventato gli attacchi Traldariani ed hanno officiato cerimonie atte a tenere a bada i più oscuri abitanti del Tempio. Il più temuto tra questi era la mostruosità senza mente conosciuta col nome di Kartoeba ma anche i morti degli Hutaakani non trovavano facilmente riposo e dovevano essere ricacciati.

Cinque mesi fa, gli Hutaakani sono stati scacciati dal Tempio dai Traldariani che lo hanno depredato spogliandolo delle ultime ricchezze della civiltà di Hutaaka. Oltretutto i Traldariani nulla sapevano sui riti da officiare per ricacciare le mostruosità che da lì in poi hanno iniziato a vagare di notte per la valle.

I Traldariani si rendono conto che le creature che di notte li costringono a chiudersi a chiave provengono dal Tempio, ma non sanno come sconfiggerle. D'altra parte gli Hutaakani vorrebbero compiere i riti che credono necessari a respingere le creature, ma non hanno la possibilità di raggiungere il Tempio...

Sia i Traldariani che gli Hutaakani parlano un dialetto che è una variante del Comune. L'arrivo della compagnia fornisce ad entrambe le fazioni l'opportunità di guadagnare dei preziosi alleati. Sebbene il primo incontro con gli abitanti può non avvenire nei termini migliori (vedi **Incontrare gli**



Abitanti, pag.46), entrambe le fazioni ben presto intuiscano il potenziale degli stranieri e ricorreranno ad ogni mezzo (persuasione, contrattazione, adulazione, inganno o corruzione) perchè si schierino dalla loro parte.

Sebbene ciascuna fazione cerchi di presentarsi nella luce migliore, entrambe nascondono un lato oscuro che i personaggi possono venire a scoprire. La scelta del gruppo cui allearsi (o la scelta di non allearsi affatto) dipende esclusivamente dalla volontà dei giocatori. È addirittura possibile che la compagnia durante l'avventura cambi fazione, dato che verrà ben accolta dalla precedente nemica.

Gli Hutaakani e i Traldariani sono descritti in dettaglio alle pag. 47 e 48.

Creature del Tempio

Legioni di Non-Morti

Il Tempio di Pflarr ospitava i cadaveri degli innumerevoli precedenti abitanti di Hutaaka. In seguito all'espulsione degli Hutaakani dal Tempio, molti non-morti ora vagano di notte tra le rovine della valle, nascondendosi di giorno negli edifici abbandonati (vedi **Antiche Costruzioni**, in seguito). I non-morti sono descritti in dettaglio in **Gli Infestatori del Tempio** (pag.52).

Kartoeba

Nelle profondità al di sotto del Tempio di Pflarr, vive l'essere senza età di nome Kartoeba (vedi **Nuovi Mostri**, pag. 55). Placato per innumerevoli anni dai chierici di Pflarr, ora Kartoeba è libero di uscire dal suo nascondiglio, evitando la luce del giorno e cercando di notte le proprie vittime. Sebbene durante l'avventura gli avventurieri notino chiaramente i segni di Kartoeba, essi non dovrebbero incontrarlo prima del momento in cui lo inseguiranno fino alla sua tana (vedi **HE7**, pag.59).

Avventura in Hutaaka

Hutaaka è divisa in due metà e l'entrata alla valle giace nella metà ad est; qui la terra è desolata e si incontrano solo animali selvaggi e non-morti. Passando alla metà ovest, gli avventurieri incontreranno i Traldariani e gli Hutaakani (vedi **Incontrare gli Abitanti**, pag. 46).

Hutaaka Est

Mentre la compagnia sta esplorando la parte est di Hutaaka, voi dovrete insistere nel descriverla come un posto stranamente desolato e, al tempo stesso, cercare di far capire ai giocatori che sono ben lungi dall'essere soli. In questo periodo i personaggi si imbattono in molti edifici abbandonati e varie costruzioni. Tali costruzioni ed i loro abitanti sono descritti più avanti in **Antiche Costruzioni**.

Prima Impressione (Mappa H)

Quando gli avventurieri possono vedere la valle perduta per la prima volta (vedi **V4. Porte di Hutaaka**, pag.43):

Oltre il muro giace un'ampia vallata circondata dalle scoscese pareti delle montagne: essa si estende verso nord fino a perdersi nella foschia. Così come l'antica strada che avete seguito, anche qui l'antica gloria di quella civiltà è alquanto sbiadita. Le pietre che indicano il sentiero che serpeggia nella vallata sono in parte nascoste dalla vegetazione e fiancheggiati solo edifici deserti e malridotti. In alto, sulle mura che racchiudono la valle, ci sono altre costruzioni abbarbiccate sulle rocce ma anch'esse hanno ceduto al tempo e alle intemperie. Nulla si muove ad eccezione del vento ed un silenzio innaturale ingoia anche il suono dei vostri passi.

Nella valle non si sentono né uccelli né insetti; l'unico rumore è il suono dei passi dei personaggi, fatto che aggiunge disagio alla situazione. Tale sensazione può assumere diverse forme: un brivido alla schiena, la sensazione di essere spiati, un debole suono sentito solo da un personaggio, palmi delle mani inspiegabilmente sudati oppure un improvviso dolorino tra le scapole.

Gli eventi seguenti sono esclusivamente di atmosfera e possono essere usati più volte in un ordine qualsiasi:

Pietre Smosse: viene chiaramente udito il suono di ciotoli che cadono e di pietre smosse. La causa del rumore non è evidente e deve rimanere nascosta agli avventurieri.

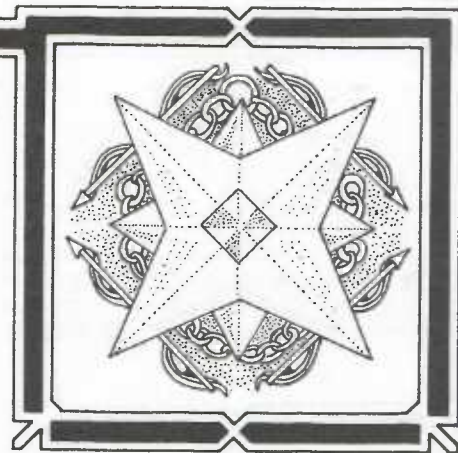
Impronte: su un fazzoletto di terreno soffice vengono scoperte delle impronte. Esse possono essere di umani, di Hutaakani (piedi umanoidi, stretti e dotati di artigli) o di sauri giganti arrampicatori.

Movimento: uno degli avventurieri nota, per un attimo, il movimento di una figura oscura, appena al di fuori del suo campo visivo. Perlustrando la zona si possono rinvenire delle impronte (o assolutamente nulla).

Trappola: un grosso masso rotola giù da un pendio in direzione dei personaggi. Ciascun PG deve effettuare con successo un tiro salvezza contro Bacchette a +4 o essere investito dal masso subendo così 2d6 ferite.

Lamento Lontano: l'eco di un lontano urlo sinistro rimbalza contro le pareti delle montagne e disturba il silenzio della valle. L'urlo è di un urlatore Traldar (vedi pag.48).

Cadavere senza riposo: durante la notte, gli avventurieri intravedranno delle sottili figure in movimento nell'oscurità. Essi sono i non-morti della valle (scheletri e zombi) che vagano nel buio compiendo



azioni senza senso e rievocano scene della loro vita precedente. Essi evitano i personaggi e combatteranno solo per difendersi.

Urlo nella Notte!: durante la notte, l'urlo agghiacciante di una vittima di Kartoeba echeggia per tutta la valle, svegliando di colpo tutti gli avventurieri addormentati. Anche se essi decidono di investigare, nulla incontreranno e nulla potranno scoprire al buio. Comunque al mattino scopriranno sul sentiero un brandello di un vestito ricoperto di melma. Le tracce di melma lasciate da Kartoeba continuano solo per qualche metro.

Antiche Costruzioni

Gli edifici sconnessi della valle sono parecchi e si possono trovare sia singolarmente che raggruppati a formare quasi un piccolo villaggio (vedi **Mappa H**). Molti di essi sono strutture ad un solo piano che contengono solo qualche stanza e possono essere sia addossati alle pareti di roccia (come in **Xitaqa**, pag. 24) o altrimenti ergersi poggiando solo sul terreno. La valle racchiude inoltre altre strutture Hutaakane, dalle statue ai tempioetti ornamentali, dalle fontane agli archi trionfali (vedi **Mappa H**).

Nella maggior parte dei casi, anche la più piccola decorazione di stampo Hutaakano è stata sfregiata o rimossa dai Traldariani. Le uniche decorazioni rimaste intatte sono quelle all'interno del Tempio di Pflarr (vedi pag.50).

TABELLA 6 – CREATURE DELLE COSTRUZIONI DESERTE

Tiro del Dado	Creatura
1-5	Nessuno
6-8	mammifero, biscia, lucertola non pericolosi
9-10	3-6 uccelli stigei*
11	1-3 mastini infernali*
12-13	1 sciame d'insetti*
14	1-2 puma*
15-16	2-4 sauri arrampic. selvaggi*
17-20	Non-Morto*

* (vedi **Incontri Opzionali** – ISVIII)



Le varie strutture sono chiaramente visibili ed è probabile che gli avventurieri ne esplorino qualcuna. Per lo più sono vuote e deserte ma altre possono contenere oggetti e creature del tipo descritto nelle **Tabelle 6** e **7**. Voi potete sia scegliere quali creature e/o oggetti utilizzare, sia determinarli a caso (per ogni tabella tirare 1d20).

TABELLA 7 – OGGETTI NELLE COSTRUZIONI DESERTE

Tiro del Dado	Oggetto
1-5	Nulla
6-9	utensili comuni (piatti, scodelle, ecc.)
10-11	statua Hutaakana sfregiata/fraccata
12-13	affreschi Hutaakani rovinati
14-15	manette/catene da schiavo rotte
16	antica armatura arrugginita
17	antiche armi arrugginite
18-20	spilloni e pettine d'osso (5 M.A.)

Incontrare gli Abitanti

Il primo incontro faccia a faccia con gli abitanti di Hutaaka avviene alla luce del giorno poco dopo essere penetrati nella parte ovest della valle.

Traldariani (o Traldar)

Gli avventurieri si imbattono in tre cadaveri di Traldariani accasciati contro un edificio vuoto. Essi sono stati sorpresi da 14 Hutaakani che velocemente hanno abbandonato la scena e si sono nascosti dietro a qualche roccia nelle vicinanze.

Sia che gli avventurieri indaghino o meno, subito avvistano **8 guerrieri Traldar** e **1 urlatore** in groppa a un **sauro gigante arrampicatore**. Essi non si comportano amichevolmente dato che pensano che gli avventurieri abbiano ucciso i loro consanguinei. Ogni parvenza di ostilità da parte degli avventurieri causerà l'attacco immediato da parte dei Traldariani i quali, d'altra parte non essendo sicuri di chi siano gli stranieri, preferirebbero prima parlamentare.

Dapprima i Traldariani accusano la compagnia di aver ucciso gente della loro razza e rimangono ben all'erta anche se uno di loro mormora che gli stranieri "sono proprio come noi, non certo come quei cani". L'esito di ogni discussione deve essere deciso sulla base del giudizio sulla bravura dei PG nel protestare la loro innocenza. Gli avventurieri possono contare su alcuni punti di forza:

- le armi dei PG non sono insanguinate.
- un giavellotto conficcato in uno dei corpi non appartiene certo ai PG (i Traldariani possono identificarlo come di fattura Hutaakana).
- gli altri due corpi sono stati colpiti con degli artigli.
- sul terreno vi sono alcune impronte di piedi artigliati umanoidi che si allontanano dall'edificio.

Se i Traldariani non si ritengono soddisfatti allora attaccheranno ma se si è stabilita una buona relazione e si sono convinti che i colpevoli sono Hutaakani allora chiederanno agli avventurieri di aiutarli a rintracciare quei "cani" (Hutaakani, vedi in seguito). I Traldariani trovano le tracce anche dove gli avventurieri non riescono.

Hutaakani

Il gruppo di Hutaakani che hanno ucciso i 3 Traldar consiste di 6 chierici minori e 8 guerrieri. Essi si sono nascosti dietro delle rocce al di sopra di un piccolo burrone poco profondo, a 200 metri di distanza dall'edificio.

Se la compagnia e i Traldar combattono, gli Hutaakani ne approfittano per valutare la forza dei nuovi arrivati e poi accorrono in loro aiuto con la speranza di guadagnarsi la loro riconoscenza. Se, invece, la compagnia e i Traldar seguono le tracce degli Hutaakani (che portano nel burrone sotto la loro postazione) quest'ultimi tenderanno un'imboscata a tutto il gruppo degli inseguitori.

Di Ritorno al Villaggio

Se uno dei due gruppi guadagna la fiducia della compagnia, ad essa viene offerta ospitalità al villaggio (H1 o H2) e, se viene accettata, la compagnia viene condotta direttamente sul posto (vedi pag.47). Le guide degli avventurieri sono cortesi ma parlano poco lasciando il compito del convincimento al proprio capo (Kforedz o Guri-ben-Kaal). Ciascuna fazione cerca di presentarsi nella migliore luce possibile definendo i propri nemici o "barbari malvagi" da una parte o "schiavisti dispotici" dall'altra. Per ulteriori dettagli vedi **Attitudini e Tattiche** (pag.47). I capi possono, se è necessario, offrire incentivi di carattere monetario (vedi PNG, ISV-VI).

Hutaaka Ovest

Ognuno degli eventi descritti è analizzato secondo due prospettive, a seconda della fazione a cui i PG si sono alleati. Agli avventurieri deve essere lasciata la possibilità di cambiare fazione. Gli eventi possono essere

utilizzati al momento per voi più opportuno ma non fate accadere troppe cose in un lasso di tempo ristretto. Gli avventurieri dovrebbero disporre di tempo sufficiente a farsi un'idea delle relazioni tra le due razze ma non dovrebbero né incontrare Kartoeba né entrare nel Tempio (H5) finché rimangono eventi da giocare. Cercate di creare un'atmosfera misteriosa di male strisciante che gradualmente rivela l'aspetto nascosto di ogni razza. Fornite ai personaggi più possibilità di scelta tra le due razze. Se essi preferiscono rimanere neutrali e non godono della protezione (fortificazioni, vedette, esploratori, ecc.) di nessuna delle due fazioni, avranno un bel da fare a guardarsi dagli altri pericoli che la valle nasconde!

Guerra Tribale

La guerra tribale tra gli Hutaakani e i Traldariani rende il viaggio nella parte ovest di Hutaaka molto pericoloso. Ciò si riflette nella frequenza degli **Incontri Opzionali (ISVIII)** con gruppi di combattenti. In più hanno luogo i seguenti eventi:

HE1. Cerimonia Hutaakana

Hutaakani: un gruppo di **14 chierici minori Hutaakani** guidati da **Kforedz** cercano di placare le creature del tempio con una cerimonia della durata di tutta una notte che si svolge in un santuario abbandonato (locazione a scelta del DM). La cerimonia non ottiene gli effetti desiderati ed anzi fa sì che tutti i non-morti delle vicinanze attacchino il santuario dopo la mezzanotte. I non-morti (**12 scheletri** e **6 zombi**) sono *pedine* (vedi pag.52) dei ghouls che si trovano nel tempio.

Traldar: sebbene un esploratore abbia osservato e riportato i preparativi degli Hutaakani, gli umani non si muoveranno di notte. All'alba, invece, un gruppo di **scorridori (8 guerrieri, 1 urlatore e 9 sauri giganti arrampicatori)** partirà all'attacco dei chierici.

Azioni della Compagnia:

con gli **Hutaakani:** agli avventurieri viene chiesto di partecipare alla cerimonia. Quando giungono i non-morti, i **chierici minori** fuggono. Se la compagnia sconfigge i non-morti, Kforedz, da sola, finirà la cerimonia. Poco dopo l'alba la compagnia e le chieriche saranno attaccate dai Traldariani.

con i **Traldariani:** agli avventurieri viene riferito della cerimonia e viene chiesto di andare ad osservarla e, se possibile, interromperla. Kforedz e le chieriche scacciano/distruggono i non-morti in 6 round perdendo però 3 dei loro.

HE2. Vecchio Nemico

Gli avventurieri apprendono da un esploratore che uno "straniero" è penetrato nella valle ed ha contattato la fazione opposta.

GLI ABITANTI DI HUTAAKA

HUTAAKANI (vedi pag.48)

In tutto ci sono 247 Hutaakani: 45 chierici minori, 76 guerrieri e 126 ordinari. Il loro capo è la Chierica Kforedz (vedi ISV). Tra gli Hutaakani ci sono molti artigiani ed artisti i quali indossano ampie vesti dai colori sobri ornate occasionalmente con qualche gioiello.

Villaggio Fortificato

La maggior parte degli Hutaakani ora vive nel villaggio di Byxata (**Mappe H & H1**). Ad ogni ora ci sono 25 guardie presenti sulla mura di pietra che fortificano il villaggio e lo proteggono dagli attacchi. All'interno della cinta di pietra si trovano circa 20 edifici per la maggior parte ad un solo piano. Gli edifici segnati con una **a** sono magazzini per il cibo; quelli segnati con una **b** sono le abitazioni degli Hutaakani; quello segnato con una **c** viene utilizzato da Kforedz e dai suoi assistenti (5 chierici minori).

Tesoro

Gli Hutaakani hanno perso molta della loro ricchezza ritirandosi nella valle e molta ancora è stata sacrificata in tributo a Kartoeba (vedi H5i, pag.51). Comunque l'edificio di Kforedz contiene opere d'arte e gioielli per un valore complessivo di 5.000 M.O..

Attitudini e Tattiche

Gli Hutaakani sono una razza arrogante e senza cuore dominata dai chierici di Pflarr, una divinità dell'artigianato. Essi invece si vedono come una razza sensibile, civilizzata ed intellettuale in perenne sofferenza a causa della loro natura pacifista.

Essi si riferiscono ai Traldariani come a degli "Sbandati" e li inquadrano come dei barbari venuti dall'esterno della valle che hanno ripagato l'offerta di amicizia da parte degli Hutaakani con un'ordalia di sangue e con la distruzione di tutte le cose a loro care. Non viene fatto alcun tipo di menzione riguardante la precedente schiavitù dei Traldariani.

Gli Hutaakani sono molto preoccupati riguardo alla loro espulsione dal Tempio e al successivo rilascio delle terribili creature che avevano sempre tenuto in scacco. Essi affermano di essere le principali vittime di tali creature e che gli umani le hanno sguinzagliate per distruggere la loro razza.

Gli Hutaakani non sono apertamente aggressivi ma se vi sono costretti combat-

tono senza pietà. Se è possibile essi preferiscono tendere delle imboscate ai nemici per poi colpirli con le armi da lancio.

Chierico minore Hutaakano: CA 6; C 2; pf 9 o 12; MV 27(9); N°ATT 1 mazza; F 1-6; TS C2; ML 8; AM N; PX 25; TCCA0 19; vedi pag.48.

Incantesimi:

1° livello: cura ferite leggere o incantesimo del terrore

Tesori: ciascun chierico possiede un simbolo sacro a forma di stella (valore 10 M.O.) e 15 M.O.

Guerriero Hutaakano: CA 5; DV 1; pf 5; MV 27(9); N°ATT 1 spada corta, 1 giavelotto o 1 fionda; F 1d6, 1d6 o 1d4; TS G1; ML 9; AM N; PX 10; TCCA0 19; vedi pag.48.

Tesori: ciascun guerriero possiede monete e gioielli per un valore di 2d8 M.O. in totale.

Hutaakani Ordinari: CA 8; DV 1-1; pf 3; MV 27(9); N°ATT 1 bastone o 1 pugnale; F 1-4; TS UC; ML 6; AM N; PX 5; TCCA0 20; vedi pag.48.

Tesori: ciascuno possiede monete e gioielli per un valore di 2d4 M.O. in totale.

TRALDARIANI (o TRALDAR) (vedi pag.48)

In tutto ci sono 254 Traldariani condotti dal capo guerriero Guri-ben-Kaal: 108 guerrieri, 18 urlatori e 128 ordinari. Essi dispongono di 53 sauri giganti arrampicatori addestrati come cavalcature da guerra e animali da soma. Questi sauri sono abbastanza docili e possono essere cavalcati/condotti anche dagli avventurieri ma se non vengono controllati attaccheranno gli Hutaakani a vista.

I Traldariani ordinari vestono abiti dai colori vivaci mentre la maggior parte dei guerrieri indossa armature di pelle di sauro (trattate come armature di cuoio).

La Zona del Tempio

Dopo l'espulsione degli Hutaakani dal Tempio di Pflarr (vedi pag.50), i Traldariani ora vivono nel gruppo fortificato di edifici nelle vicinanze del Tempio (vedi **Mappa H2**). Qui si trovano circa 20 edifici circondati da un muro di pietra alto 4 metri e mezzo e da un fossato profondo 3 metri. Il capo Traldar Guri-ben-Kaal (vedi ISVI) vive nell'edificio di tre piani vicino al centro dell'agglomerato (**a**); sul tetto dell'edificio ci sono sempre due vedette appostate. Gli edifici segnati con una **b** sono le stalle per i sauri e contengono selle, finimenti e sacche per i medesimi.

Tesoro

Gli unici tesori posseduti dai Traldariani sono i gioielli e gli oggetti di valore rubati ai loro precedenti padroni. Guri-ben-Kaal è a "guardia" di questi oggetti che valgono 7.500 M.O. in tutto.

Attitudini e Tattiche

I Traldar sono un popolo crudele ed inacidito ma si presentano agli avventurieri come indefessi e convinti difensori della libertà affermando che gli Hutaakani per primi li hanno resi schiavi e li hanno trattati rudemente. Non menzioneranno ovviamente il fatto che per molti anni gli Hutaakani sono stati i loro protettori benevoli. Sebbene gli umani dispongano solo di pochi artigiani e preferiscano depredare e rubare gli oggetti fabbricati dagli Hutaakani (ai quali si riferiscono chiamandoli "quei cani"), essi affermano che il livello culturale raggiunto dagli Hutaakani è stato frutto solo e soltanto della fatica e della creatività degli umani.

In battaglia i Traldariani sono estremamente aggressivi ed assetati di sangue. Essi temono moltissimo l'oscurità e di notte si barricano all'interno delle loro abitazioni; questo fatto li ha protetti dalle orribili creature del tempio. I Traldariani non diranno di aver cacciato gli Hutaakani dal tempio ma affermeranno che essi hanno appositamente rilasciato le creature della notte e che queste attaccano soltanto gli umani.

Guerriero Traldar: CA 6; DV 1+1; pf 6; MV 36(12); N°ATT 1 giavelotto o ascia; F 1d6+1; TS G; ML 10; AM N; PX 19; TCCA0 17; vedi pag.48

Tesori: ciascuno possiede monete per un valore di 3d4 M.O. in totale.

Urlatore Traldar: CA 9; DV 1*; pf 5; MV 36(12); N°ATT 1 urlo o 1 pugnale; F speciale o 1d4; TS G1; ML 9; AM N; PX 23; TCCA0 19; vedi pag.48

Tesori: ciascuno urlatore possiede monete e gioielli per un valore di 2d10 M.O. in totale.

Traldar Ordinari: CA 9; DV 1-1; pf 3; MV 36(12); N°ATT 1 pugnale o 1 bastone; F 1d4; TS UC; ML 7; AM N; PX 5; TCCA0 20; vedi pag.48

Tesori: ciascuno possiede monete per un valore di 1d6 M.O. in totale.

Sauro Gigante Arrampicatore: CA 6; DV 2+1; pf 11 ciascuno; MV 36(12), 18(6) in arrampicata; N°ATT 1 morso; F 1d6; TS G2; ML 7; AM N; PX 25; TCCA0 17; Nuovo Mostro (pag.56).

HUTAAKANO (Uomo-sciacallo)

	Chierico	Guerriero	Ordinario
CLASSE ARMATURA:	6	5	8
DADI VITA:	2	1	1-1
MOVIMENTO:	27(9)	27(9)	27(9)
ATTACCHI:	1 arma o 1 incantesimo	1 arma	1 arma
FERITE:	a seconda dell'arma	a seconda dell'arma	a seconda dell'arma
N° DI MOSTRI:		vedi poi	
TIRO SALVEZZA:	Chierico: 2	Guerriero: 1	Uomo Comune
MORALE:	8	9	6
TIPO DI TESORI:	S	S	S
ALLINEAMENTO:	Neutrale	Neutrale	Neutrale
VALORE IN PX:	25	10	5

Gli Hutaakani sono umanoidi alti e slanciati dalla testa di sciacallo. I loro corpi sono esattamente uguali a quelli umani eccezion fatta per le mani e per i piedi che sono stretti e dotati di artigli. Tutti gli Hutaakani sono dotati di infravisione (raggio d'azione 18 metri) e possono muoversi in silenzio come un ladro del loro livello.

Le attitudini e lo stile di vita degli Hutaakani sono descritti a pag.47.

Chierici: la vita degli Hutaakani è incentrata sulla loro antica religione ed è per questo motivo che vi è un gran numero di chierici. La maggior parte dei chierici Hutaakani possiede 2 Dadi Vita e dispone di un incantesimo ma alcuni sono di più alto livello (con più Dadi Vita e incantesimi). I chierici di

maggior livello sono i capi degli Hutaakani.

Guerrieri: gli Hutaakani non si sono mai adattati a praticare l'arte della guerra ed è per questo motivo che dispongono di pochi guerrieri.

Ordinari: i rimanenti Hutaakani non sono soltanto i vecchi, i giovani e i malati ma ci sono anche gli artigiani che non possiedono alcuna abilità da combattimento. Questi Hutaakani normalmente combattono solo per difendersi.

Armi & armature: Chierici – mazza (1d6); armatura di cuoio. Guerrieri – spada corta (1d6), giavellotto (1d6) o fionda (1d4); armatura di cuoio e scudo. Ordinari –



bastone (1d4) o pugnale (1d4); nessuna armatura.

TRALDAR (Umano)

	Guerriero	Urlatore	Ordinario
CLASSE ARMATURA:	6	9	9
DADI VITA:	1+1	1*	1-1
MOVIMENTO:	36(12)	36(12)	36(12)
ATTACCHI:	1 arma	1 urlo o 1 arma	1 arma
FERITE:	a seconda dell'arma	vedi in seguito o a seconda dell'arma +1	a seconda dell'arma
N° DI MOSTRI:		vedi poi	
TIRO SALVEZZA:	Guerriero: 1	Guerriero: 1	Uomo Comune
MORALE:	10	9	7
TIPO DI TESORI:	R	R	R
ALLINEAMENTO:	Neutrale	Neutrale	Neutrale
VALORE IN PX:	19	23	5

I Traldar sono la razza resa in precedenza schiava dagli Hutaakani. Ora invece sono liberi dalla schiavitù e sono regrediti ad uno stile di vita barbaro. Per lo più sono di bassa statura e molto muscolosi; non hanno capelli e neanche peli ad eccezione del dorso delle loro mani grandi e forti.

Le attitudini e lo stile di vita dei Traldar sono descritti a pag.47.

Guerrieri: essi sono i membri più forti della tribù e tra essi vengono scelti i capi. La crudeltà delle armi dei guerrieri è un punto debole ovviato dalla forza della razza. I normali guerrieri godono di un bonus di +1 ai tiri per colpire e alle ferite inferte.

Urlatori: questi Traldar specificatamente addestrati hanno cassa toracica e collo incredibilmente sviluppati ma sono meno

muscolosi dei loro consanguinei. Il loro addestramento li rende capaci di urlare molto forte proiettando la maggior parte del suono in avanti, in un cono di ampiezza di 45 gradi. Il loro utilizzo originario era per la comunicazione. Le loro voci possono essere chiaramente udite fino a 7 chilometri di distanza nella direzione dell'urlo sebbene nelle altre direzioni il suono non raggiunga altro che il limite di un umano normale. Comunque questa abilità speciale può essere utilizzata negli attacchi, e tutti coloro che si trovano nel cono del suono possono patirne le seguenti conseguenze fisiche e mentali:

- A 6-9 metri di distanza: effettuare con successo un tiro salvezza contro Bacchette a +2 o subire un malus di -2 ai tiri per colpire, alle ferite e alla classe dell'armatura per 1 round.
- A 3-6 metri di distanza: effettuare con

successo un tiro salvezza contro Bacchette o subire un malus di -2 ai tiri per colpire, alle ferite e alla classe dell'armatura per 1 round.

- A 0-3 metri di distanza: le vittime subiscono 1-2 ferite per il volume del suono e subiscono un malus di -2 ai tiri per colpire, alle ferite, e alla classe dell'armatura per 1-3 round. Entrambe gli effetti sono automatici (nessun tiro salvezza).

Ordinari: i rimanenti Traldar (per lo più i vecchi, i giovani e i malati) condividono le stesse attitudini dell'intera tribù anche se non sono versati all'utilizzo delle armi e normalmente non combattono.

Armi & armature: Guerrieri – giavellotto (1d6+1-3) o ascia (1d6+1-3); armatura di cuoio e scudo. Urlatori – pugnale (1d4); nessuna armatura. Ordinari – pugnale (1d4) o bastone (1d4); nessuna armatura.



Dato che lo "straniero" altri non è che Golthar (o Karllag), questo evento ha luogo se Golthar (e Karllag) non è stato ucciso a La Soglia. Saranno presenti anche tutti gli alleati di Golthar ancora in vita.

Questo evento non suscita immediate conseguenze ma vi permette di sviluppare ogni tipo di incontro con i membri dell'Anello d'Acciaio. Golthar potrebbe, ad esempio, guidare un gruppo d'assalto e preparare una spedizione nel Tempio di Pflarr o addirittura nella tana di Kartoeba (vedi **HE6**, pag.52). Se ne avete la possibilità, potete rendere più eccitante l'evento finale (**HE7**, pag.50) facendo sapere ai giocatori che Golthar (o Karllag) si trova nelle gallerie. Forse potrebbero addirittura essere testimoni della sua distruzione finale, mentre urlando orribilmente viene trascinato nell'oscurità da un tentacolo coperto di melma!

HE3. Prigioniero Nemico

Un gruppo di scorridori ritorna al villaggio recando con sé un prigioniero nemico. I catturatori assicurano il prigioniero all'interno di un capanno e sono assai riluttanti all'idea di lasciare che parli con la compagnia. Se, comunque, riescono a scambiare qualche parola essi possono farsi un'idea dell'altro punto di vista. Gli "amici" dei PG negano loro il permesso di assistere al cruento interrogatorio (anche se si possono udire le urla) e fanno in modo che non vedano il corpo martoriato portato infine fuori del villaggio.

HE4. Cadavere senza Riposo

Traldariani: i non-morti della valle preoccupano seriamente i Traldar in quanto questi ultimi vivono nei pressi del Tempio e non dispongono di chierici. I Traldar possono essere attaccati sia da *bande disorganizzate* che da *squadre controllate* di non-morti, o da spettri (vedi in seguito). Questi attacchi si verificano frequentemente, da 0 a 3 (1d4-1) volte per notte.

Hutaakani: la presenza di numerosi chierici non riesce ad evitare gli attacchi di *squadre controllate* di non-morti, e spettri (vedi in seguito). Gli attacchi avverranno da 0 a 2 (1d3-1) volte per notte.

Coinvolgimento della Compagnia

I non-morti, in particolare le *squadre controllate*, sono in grado di effettuare attacchi furativi e a voi resta la decisione dell'avvertire (con un urlo, un grido d'avvertimento, cozzare di spade, l'avvistamento di oscure figure in movimento, ecc.) o meno la compagnia dell'attacco portato contro di lei.

Attaccanti Non-Morti (vedi pag.52):

Banda disorganizzata: **2d6+6 scheletri e 1d6+3 zombi.**

Squadra controllata ("pedine" dei ghouls - scacciati come presenze): **1d8+4 scheletri e 1d4+2 zombi.**

Spettri: **1d3 spettri.**

HE5. Kartoeba Colpisce

Di notte Kartoeba vaga per la valle in cerca di vittime all'esterno e all'interno dei villaggi. Nonostante le sue dimensioni, Kartoeba può muoversi in silenzio, arrampicarsi su superfici lisce e aprirsi un varco nelle porte dissolvendo il legno che le compone. Esso inoltre è a conoscenza di tutte le gallerie nascoste della valle. Così, sebbene gli avventurieri possano udire le urla delle sue vittime, quando essi giungono sul posto il mostro è già scomparso da tempo e tutto ciò che rimane è una scia di melma sul terreno. Questi attacchi servono a incitare la compagnia ad inseguire Kartoeba (vedi **HE7. Tracce di Kartoeba**, pag.50).

La Soluzione Finale

Entrambe le tribù della valle vogliono porre fine alle scorrerie di non-morti ed entrambe pensano di sapere dove sia la soluzione. Comunque entrambe i metodi sono efficaci solo contro i non-morti mentre Kartoeba (di cui solo i Traldariani sospettano lontanamente qualcosa) non ne è influenzata (vedi **HE6**, pag.50).

Hutaakani

Gli Hutaakani sono sicuri (ed hanno ragione) che solo l'antico libro *La Conoscenza degli Antichi* può fornire il giusto mezzo per sbarazzarsi dei non-morti. Essi sanno che il libro è contenuto in una volta sigillata al di sotto di un santuario conosciuto come "La Volta degli Antichi" (**H3**) e addirittura possiedono una verga decorata "per aprire la porta". Essi però non sono in grado di leggere l'iscrizione e così non possono da soli entrare nella volta.

Se gli avventurieri si dichiarano disposti a cercare il libro, i chierici consegnano loro la verga che in realtà è l'equivalente di una **pergamena** da mago contenente gli incantesimi **scassinare** e **luce perenne**. Inoltre 1d4 chierici minori si offrono volontari per accompagnarli.

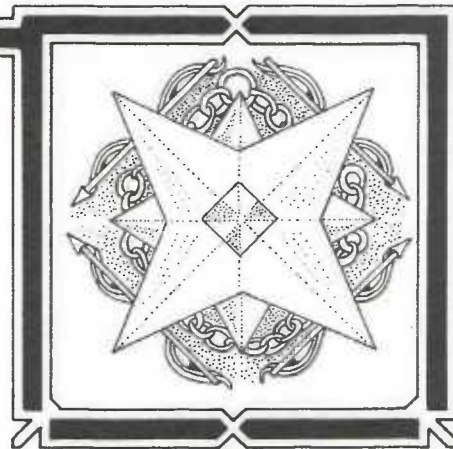
H3. Volta degli Antichi

L'entrata chiusa magicamente è una botola di pietra posta dietro all'altare. Se viene utilizzato l'incantesimo **scassinare** essa si apre automaticamente:

Alti ed antichi scalini scendono nell'oscurità. Per alcuni momenti sentite soltanto il rumore del vostro respiro affannato ma improvvisamente il silenzio è interrotto da un suono come di pietre che vengono graffiate.

I gradini che conducono alla stanza sottostante sono larghi 1 metro e mezzo e sono lunghi 9 metri e a questo punto i chierici Hutaakani fuggono.

In attesa degli avventurieri, nella stanza sottostante di 6 metri di lato, c'è il guardiano



del libro, un **ghoul speciale** (pag.52), avvolto in bende ed apparentemente simile in tutto e per tutto ad una mummia. Il ghoull attacca chiunque entri nella stanza.

1 ghoull speciale: CA 5; DV 5**; pf 27; MV 27(9); N°ATT 2 artigli/1 morso; F 1d4/1d4/1d6 +speciale; TS G5; ML 11; AM C; PX 425; TCCA0 15; **BD35** (speciale)

La conoscenza degli Antichi giace su uno scaffale sul retro della stanza. Vicino ad esso giacciono inoltre un **anello di debolezza** e una collana d'oro (valore 400 M.O.). Il libro, scritto in una antica lingua che i chierici Hutaakani conoscono, descrive una cerimonia di un'ora che, perchè abbia effetto sulle creature del Tempio, deve essere officiata sull'altare principale del Tempio stesso.

Traldar

I Traldariani sono sicuri che le creature del Tempio possono essere sopraffatte "se la coppa dell'altare del Tempio di Pflarr viene riempita con l'acqua della Polla Musicale". Dato che il viaggio di andata alla polla e ritorno (a piedi o su un sauro gigante arrampicatore) non può essere completato in un solo giorno, i Traldariani, che temono il buio, non si azzardano a compiere il viaggio e chiedono alla compagnia di effettuarlo in loro vece. Essi possono fornire chiare indicazioni e contenitori per l'acqua.

H4. La Polla Musicale

La polla è all'inizio di una stretta valle (vedi **Mappa H**):

Seguite l'andamento della valle finchè non potete più proseguire poichè il cammino è sbarrato da un ampio specchio d'acqua circondato da pilastri naturali di roccia, scolpiti dal vento in forme bizzarre. Lo specchio d'acqua immobile riflette perfettamente il cielo sopra di sé, e il suono di una leggera brezza pare essere il canto di un'adorabile fanciulla.

I personaggi non incontrano difficoltà nell'attingere quanta acqua desiderano (anche se per riempire la coppa dell'altare ne basta



poca). Durante però la prima notte trascorsa all'aria aperta, essi vengono attaccati da due rhagodesse in caccia. Il covo delle creature è lì vicino e contiene tre orecchini d'oro identici (valore 150 M.O. ciascuno).

2 rhagodesse: CA 5; DV 4+2; pf 14 ciascuno; MV 45(15); N°ATT 1 zampa/1 morso; F ventose (morso automatico nel round seguente) 2-16; TS G2; ML 9; AM N; PX 125 ciascuno; TCCA0 15; EX57.

HE6. Il Riposo del Cadavere

Qualunque sia stata a questo punto la tribù aiutata dalla compagnia, ora essa vuole accedere al Tempio. La tribù è spaventata all'idea di recarsi al tempio da sola e chiede alla compagnia di fungere da scorta. Se una delle due cerimonie viene completata, i non-morti della valle collassano al suolo e ridiventano dei normali cadaveri (Kartoeba e qualsiasi non-morto animato da Kforedz non sono influenzati). Se la cerimonia viene completata con successo, ciascun PG guadagna 500 PX.

Il Tempio è descritto più avanti in H5.

Hutaakani:

Kforedz e 2 chierici minori accompagnano i nostri eroi. Se essi entrano nel Tempio di notte, certo non hanno problemi ad evitare i Traldariani; altrimenti essi vengono attaccati da un piccolo gruppo da battaglia (vedi **Incontri Opzionali, ISVIII**). I chierici conoscono la pianta generale del Tempio ma non sanno delle porte segrete. All'interno del Tempio essi non porteranno armi e non combatteranno.

Traldariani:

Guri-ben-Kaal e 6 guerrieri si offrono per accompagnare la compagnia. Essi si armano fino ai denti ma non conoscono la pianta del Tempio. All'interno dell'edificio il punteggio del loro Morale si abbassa a 6.

HE7. Tracce di Kartoeba

L'intrusione della compagnia nel tempio non influenzerà Kartoeba. I suoi attacchi

anzi saranno più frequenti e, in seguito ad uno di essi, la compagnia troverà una ben visibile scia di melma che li guiderà ad una entrata nascosta di una galleria tra le rocce (locazione a vostra scelta).

Questa è la grande opportunità offerta alla compagnia di inseguire ed eliminare una volta per tutte la minaccia costituita da Kartoeba. I loro alleati metteranno bene in risalto tale fatto e, se gli avventurieri decidono di mettersi in caccia, alcuni di loro (o 5 Traldariani, o 3 chierici minori Hutaakani e 2 guerrieri) si offriranno di accompagnarli.

*Il covo di Kartoeba e la rete di gallerie che lo circonda sono descritti in **Catacombe di Kartoeba** e nella zona H6, pag.51-52.*

HE8. Pace nella Valle?

Quando sia la minaccia dei non-morti che quella di Kartoeba sono state eliminate, entrambe le tribù non sapranno cosa farne della compagnia. Sia gli Hutaakani che i Traldariani si approprieranno del bottino del "saccheggio" condotto dai PG al tempio e cercheranno di sopraffarli. L'odio profondo tra le tribù farà sì che esse non cooperino e ciascuna preferirà trattare da sola con i PG.

Se Kforedz è ancora viva ella utilizzerà l'incantesimo **animazione dei morti** per mandare dei non-morti contro i personaggi.

La conduzione di questa parte dell'avventura dipende da come i fatti si sono svolti finora. Se un gruppo si è particolarmente indebolito durante la permanenza dei PG, esso eviterà ogni conflitto aperto con gli avventurieri. Un gruppo in forze affronterà i personaggi alla loro uscita dal tempio o addirittura assiederà l'edificio quando ancora si trovano all'interno. Il gruppo potrebbe adottare una tattica di guerriglia ed incalzare così i personaggi mentre cercano di uscire fuori della valle. Qualunque cosa accada, l'azione deve essere veloce ed incalzante intesa, più a spaventare che a uccidere i PG. L'opposizione deve essere sì decisa e massiccia ma i PG devono poter avere l'opportunità di fuggire dalla valle col loro sudato bottino e le loro vite. Potrebbe anche verificarsi che le due fazioni si combattano l'un l'altra per ottenere il diritto di uccidere i personaggi.

Se ancora gli avventurieri non se ne sono accorti, i sauri arrampicatori ricoprono un ruolo molto importante nel loro tentativo di ritornare "velocemente" alla civiltà. Senza i sauri giganti essi non sono in grado di trasportare i tesori fino a La Soglia. Come i personaggi si procurino i sauri dipende dalle azioni della compagnia, ma deve essere messo bene in chiaro che solo i sauri addestrati dai Traldariani sono abbastanza docili da poter essere utilizzati dagli avventurieri.

TEMPIO DI PFLARR

H5. Sopra il Terreno

Ampie zone del Tempio sono in rovina a causa di un piccolo terremoto occorso circa 50 anni fa. Il tempio appare molto antico ed in procinto di collassare completamente. Alcune macerie giacciono sul terreno fuori del tempio in corrispondenza dei punti in cui il tetto era ornato di sculture. Nel tetto è visibile un foro che conduce alla zona b. Le porte del tempio di legno ormai marcio sono sbarrate dall'interno e un tentativo di forzare porte coronato dal successo renderà libera la via.

Una volta all'interno, gli avventurieri non saranno in grado di completare nessuna delle due cerimonie se prima non ritrovano e rimettono al suo posto la coppa dorata. Essa era stata rimossa durante la fuga dall'Alta Chierica Hutaakana ed il suo cadavere (nella zona d) la stringe ancora in pugno.

Tutti gli scheletri e gli zombi incontrati nel Tempio sono delle *pedine* dei ghouls speciali che li controllano (vedi pag.52). Una volta uccisi i ghouls, gli scheletri e gli zombi ritornano ad essere dei non-morti senza mente propria pur continuando ad attaccare a vista gli intrusi.

H5a. Vestibolo

12 scheletri e 6 zombi sono a guardia di questa entrata del tempio. Essi attaccano chiunque apra le porte. Tempo fa le pareti erano affrescate ma tali opere sono state rovinate dai Traldariani. Una bassa piattaforma al centro della stanza una volta reggeva una bacinella cerimoniale che è stata rubata dai Traldariani.

H5b. Tempio Principale

Questa stanza enorme al centro misura 15 metri in altezza e mostra una balconata alta di 6 metri all'estremità sud. Una statua dalla testa di sciacallo domina la scena dal retro della piattaforma nord che regge inoltre un altare di marmo nero posto al suo centro. Sopra l'altare c'è una depressione poco profonda atta a contenere la coppa. La porta segreta dietro la statua può essere individuata normalmente ma può essere aperta solo dalla *chiave magica* contenuta in Kartoeba (vedi **H6. Sotto il Tempio**, pag.51); l'utilizzo dell'incantesimo **scassinare** non ha effetto.

Una gabbia di metallo tanto grande da contenere una persona pende da una catena al centro di una fossa profonda 54 metri posta al centro del pavimento. La fossa è circondata da un muro alto 3 metri di fiamme azzurre alimentate da gas naturale che fuoriesce da piccoli fori sul pavimento. Le fiamme infliggono 2d6 ferite a chiunque vi passi in mezzo. La gabbia può essere fatta scendere fin sul fondo della fossa (che si apre sulla tana di Kartoeba, **H6b** pag.52) tramite un organo posto sulla balconata. La



fossa è mantenuta nell'oscurità da tre incantesimi **tenebre persistenti** lanciati uno sopra l'altro e le sue pareti sono estremamente scivolose (malus di -60% all'*Arrampicarsi* per i Ladri). Sulle pareti della fossa vivono quattro melme vischiose. Abbassare la gabbia o gettare qualcosa nella fossa farà sì che una melma vischiosa scivoli fuori della fossa ed attacchi. Le altre 3 melme vischiose si uniranno al combattimento dopo 1d4 round dall'attacco della prima.

Nella posizione segnata sulla **Pianta H5** ci sono 4 statue di taglia umana di Hutaakani. Esse sono **4 statue animate di giada** che si muoveranno all'attacco se viene toccato l'altare o la statua più grande.

Dopo due turni dall'entrata della compagnia nella stanza, i ghouls (zona **H5c**) inviano **8 scheletri** e **3 zombi** ad attaccare la compagnia. Essi inseguono i PG ovunque si trovino nel tempio.

H5c. Spogliatoi

Queste piccole stanze contengono molte vesti, mantelli e bardature da utilizzare durante le cerimonie Hutaakane. Nella stanza ovest ci sono **3 ghouls speciali** che da qui controllano gli scheletri e gli zombi. Essi attaccheranno solo per difendersi o se nel tempio principale è iniziata la cerimonia.

La porta segreta che conduce agli appartamenti dei chierici (**H5e**) nasconde una trappola magica: a meno che non vengano pronunciate le parole giuste (conosciute solo dall'Alta Chierica) una scarica elettrica infliggerà 2d4 ferite a tutti coloro che si trovano entro un raggio di 3 metri dalla porta (ferite dimezzate da un tiro salvezza contro Bacchette effettuato con successo).

H5d. Passaggio Segreto

Il cadavere dell'Alta Chierica giace di traverso rispetto all'arco della porta: esso stringe tra le mani la coppa dorata. Non appena la compagnia si avvicina, il cadavere si erge ed attacca: è una **presenza**. Il cadavere indossa una **corazza di piastre +2**, una stella di platino ornata di una gemma (valore 2.000 M.O.) e possiede una **pozione di levitazione** oltre a una pergamena che reca gli incantesimi **cura ferite gravi**, **resurrezione** e **scaccia maledizioni**.

H5e. Stanze dei Chierici

Molte di queste stanze sono sepolte sotto cumuli di macerie. Tutto ciò che si può trovare è ciò che miseramente rimane di banchi, tavoli, sedie ed altro mobilio. Il tetto sopra il passaggio tra le due stanze ad ovest è collassato quasi fino al livello del pavimento, lasciando così solo un piccolo pertugio ingombro di macerie nel quale strisciare. Il soffitto è pericolante ed esiste il 50% di probabilità che il passaggio di un personaggio provochi la caduta di un masso che infligge 1d4 ferite allo sfortunato.

H5f. Anticamera

Queste due stanze sono simili e non illuminate anche se sono presenti delle torce infisse alle pareti. Qui ci sono **5 zombi** e **8 scheletri** che attaccano gli avventurieri non appena questi entrano.

Ciascuna stanza contiene una bacinella cerimoniale d'argento (valore 150 M.O.) utilizzata per compiere le abluzioni di rito necessarie prima di entrare nel tempio vero e proprio. Le pareti ed il soffitto sono decorate con coloratissimi affreschi che illustrano una moltitudine di cerimonie religiose e i fatti principali della storia Hutaakana. Qualsiasi personaggio esamini gli affreschi potrà rendersi conto della vera storia dei Traldar e degli Hutaakani (vedi **Ambientazione dell'Avventura**, pag.4).

H5g. Stanza dei Registri

Le doppie porte che danno accesso alla stanza dalla **zona f** sono chiuse a chiave e nascondono una trappola. A meno che non vengano aperte da Kfiredz, tutti coloro che si trovano entro i 4,5 metri dalle porte vengono colpiti da una luce accecante e non potranno vedere per 2d6 turni a meno che non effettuino con successo un tiro salvezza contro Incantesimi. La stanza contiene numerose scaffalature che contengono ogni sorta di libro e pergamena: qui sono registrati tutti i fatti della storia dell'impero Hutaakano. Questi scritti possono essere letti solo ricorrendo all'incantesimo **lettura dei linguaggi** ma se un elfo o un mago è disposto a passare 1d4+2 ore a studiarli egli apprenderà la vera storia dei Traldariani e degli Hutaakani.

H5h. Le Cripte

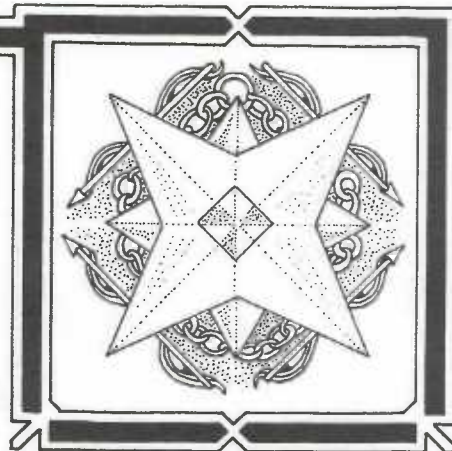
La scalinata che conduce alle cripte scende per circa 15 metri. Questa zona ospita **8 scheletri**, **4 zombi** e **2 spettri**.

Di fronte alla porta segreta c'è un grosso sarcofago decorato. Se questo viene disturbato in un modo qualunque, la **mummia** al suo interno si muoverà all'attacco. Il passaggio dietro alla porta segreta dà accesso alle **Catacombe di Kartoeba** (vedi più avanti). All'interno del sarcofago si trova un globo ingioiellato (valore 3.500 M.O.), uno scettro incrostato di perle (valore 6.500 M.O.) e un ago d'argento con annesso un filo d'oro.

H5i. Stanza del Tesoro

Questa stanza contiene ciò che rimane della ricchezza posseduta dall'antica gloria dell'impero Hutaakano. Ad essa si può accedere utilizzando la **chiave magica** di Kartoeba o tramite la botola che si trova nelle catacombe (zona **H6d**).

La maggior parte degli oggetti è stata qui conservata per anni ed ora si trova ricoperta da uno spesso strato di polvere. Di sicuro non si è badato molto alla disposizione degli oggetti. Qui si trovano:

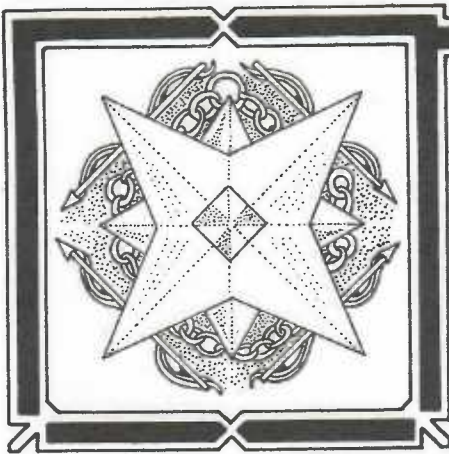


- 5 grosse casse rinforzate in ferro (tre hanno il coperchio alzato, le altre sono chiuse a chiave) contenenti ciascuna 5.000 M.O. in antiche monete Hutaakane. Una delle casse chiuse (a scelta del D.M.) nasconde una trappola così che se non viene disattivata una nuvola di gas velenoso si sprigionerà nella stanza non appena la cassa viene aperta. Tutti coloro che si trovano nella stanza devono effettuare con successo un tiro salvezza contro Veleno o subire 2d4 ferite.
- al centro della stanza si trova un grosso trono d'ebano scolpito delicatamente su cui si trovano motivi ornamentali in madreperla e gemme preziose e semipreziose (valore totale 10.000 M.O., ingombro 7.500 monete). Se tutte le gemme vengono rimosse, in totale varranno 2.500 M.O. (ingombro 50 monete)
- appesa sul retro dello schienale c'è una splendida corona d'oro e di platino ornata di zaffiri (valore 4.000 M.O.)
- posato sul seggio del trono c'è un vecchio sacco porco che in realtà è una **borsa dissolvente**
- appoggiata ad una parete c'è una **verga della dissoluzione della magia**
- posato su un tavolo rozzo c'è un sacchetto di velluto contenente uno **scarabeo protettore** (3 cariche)
- sotto il tavolo, nascoste da un arazzo (non magico) ci sono 70 lingotti d'argento (valore 75 M.O., ingombro 750 monete ciascuno) e 60 barre di electrum (valore 375 M.O., ingombro 750 monete ciascuna)
- sparse sul pavimento ci sono 20 gemme ciascuna del valore di 200 M.O.

Catacombe di Kartoeba

Questa rete di gallerie scure, umide e tortuose si estende sotto gran parte della Valle Perduta. Sulla superficie ci sono molte entrate nascoste e sarete voi a deciderne la loro locazione.

Sulla **Pianta H6** sono segnalate solo le entrate in prossimità del Tempio ma a meno che i PG non stiano seguendo le tracce di melma di Kartoeba (vedi Evento HE7, pag.50), essi si perderanno automaticamente; vagheranno per 1d4+1 ore per i meandri sotterranei per poi risalire in superficie in un luogo diverso da quello in cui avevano trovato l'entrata.



Gallerie Tortuose

Le catacombe sono oscure ed opprimenti con i soffitti umidi da cui sgocciola un'acqua oleosa. L'acustica del luogo è assai strana e spesso pare di sentire degli echi come se qualcosa di alieno si trovasse proprio dietro l'angolo:

Il passaggio rozzo e irregolare serpeggia fino a perdersi nella profonda oscurità. Tutto è silenzio, interrotto solo dal perenne sgocciolare dell'acqua. Eppure sembra che ci sia qualcosa in agguato proprio dietro un angolo buio. Un orribile rumore strisciante echeggia nell'oscurità facendovi scorrere i brividi sulla schiena...

Tutti i passaggi possono essere individuati come malvagi ma il risultato assumerà proporzioni maggiori man mano che ci si avvicina alla tana di Kartoeba.

All'interno delle catacombe esiste 1 probabilità su 4 che per chilometro percorso (o a scelta del DM) si verifichi uno dei seguenti incontri opzionali:

X) Fanghiglia Verde: qui le pareti ed il soffitto sono coperti di fanghiglia verde che cerca di cadere sopra i personaggi al loro passaggio. I personaggi hanno solo 1 probabilità su 6 di notare la fanghiglia sul soffitto a meno che non stiano specificatamente guardando in alto.

Y) Ameba Paglierina: in ciascuno dei punti seguenti si trova una statua dalla testa di sciacallo posta in una nicchia. Al passaggio della compagnia un'ameba paglierina schizza fuori della bocca della statua per attaccare il personaggio più vicino.

Z) Verme-Iena: il passaggio si apre su una caverna che è la tana di un verme iena:

Notate con sollievo che gli stretti meandri sotterranei cosparsi di melma e fanghiglia finalmente si allargano proprio di fronte a voi. Ma il sollievo si trasforma in orrore quando 8 tentacoli viscosi si protendono verso di voi fuoriuscendo dalla caverna.

H6. Sotto il Tempio

Questa parte di cunicoli giace direttamente sotto il Tempio (**Pianta H6**). Sulla mappa sono segnati i punti in cui si trovano alcune fanghiglie verdi (X) e amebe paglierine (Y). Quando i personaggi entrano per la prima volta in questa sezione del labirinto, Kartoeba è in attesa nel punto segnato. Accorgendosi della presenza dei personaggi, Kartoeba cerca di afferrarli e divorarli. Kartoeba è un cacciatore astuto e, se possibile, cercherà di sorprendere i PG alle spalle. Durante il combattimento uno dei personaggi dovrebbe notare una barra d'argento lavorato inglobata nel corpo di Kartoeba all'altezza dello stomaco. Questa è la *chiave magica* che apre la stanza del tesoro (**H5i**).

H6a. Fossa Oscura

Su questa fossa profonda 6 metri è stato lanciato un incantesimo **tenebre persistenti**. La fossa è larga 6 metri e presenta uno stretto cornicione largo 60 centimetri posto

alla estremità est. I personaggi che cadono dentro la fossa subiscono 2d6 ferite. Le tracce di Kartoeba (dall'evento **HE7**) continuano all'estremità opposta nella zona **b**.

H6b. Il Covo di Kartoeba

Questa stanza è ricoperta di fanghiglia fino all'altezza dell'anca e l'aria stagnante puzza terribilmente. La fossa del tempio principale (zona **H5b**) è visibile come un buco nero sul soffitto. La porta segreta a nord è mantenuta aperta da alcune macerie cadute dall'alto.

H6c. Galleria degli Osservatori

La balconata si trova a 6 metri dal pavimento ed è protetta da una doppia grata di barre di ferro infisse nella roccia. Il passaggio conduce su fino alle cripte (**H5h**).

H6d. Caverna Vuota

Qui non c'è nulla salvo una botola che conduce attraverso una scala a pioli fino alla zona **H5i** nel tempio (pag.51).

Infestatori del Tempio

Attori e Pedine. Qualunque scheletro o zombi incontrato in Hutaaka può essere una *pedina* di uno dei ghouls speciali che abitano nel tempio. Se così è, essi sono sotto il totale controllo dei ghouls e sono tanto difficili da scacciare quanto i ghouls stessi (in questo caso quanto delle presenze). Un primo tentativo di scacciare i non-morti minori coronato dal successo, altro non fa che interrompere il contatto telepatico tra attore e pedine e per scacciarli o distruggerli definitivamente occorre effettuarne un altro (questa volta secondo le normali regole). Ciascun ghoul speciale può controllare fino a 10 Dadi-Vita di non-morti minori in qualsiasi momento e dovunque essi si trovino nella valle.

Tutti gli zombi e gli scheletri incontrati in Hutaaka hanno la testa di sciacallo.

ghoul speciale: CA 5; DV 4**; pf 18; MV 27(9); N°ATT 2 artigli/1 morso; F 1d4/1d4/1d6 +speciale; TS G4; ML 11; AM C; PX 175; TCCA0 16; BD35 (speciale).

Nota: questi ghouls paralizzano le vittime secondo le normali regole ma sono così orripilanti che i personaggi che li vedono devono effettuare con successo un controllo della Saggezza (su 1d20) o combattere con *malus* di -2 ai tiri per colpire e -1 alle ferite a causa della paura suscitata. I Chierici li possono scacciare come se fossero delle **presenze**. In vita essi erano dei chierici Hutaakani e ne indossano ancora i paramenti.

scheletro: CA 7; DV 1; pf 5; MV 18(6); N°ATT 1 bastone; F 1d4; TS G1; ML 12; AM C; PX 10; TCCA0 19; BD42.

zombi: CA 8; DV 2; pf 9; MV 27(9); N°ATT 1 artiglio; F 1d8; TS G1; ML 12; AM C; PX 20; TCCA0 18; BD46.

spettro: CA 5; DV 3*; pf 13; MV 27(9); N°ATT 1 tocco; F risucchio di energia; TS G3; ML 12; AM C; PX 50; TCCA0 17; BD43.

presenza: CA 3; DV 4**; pf 16; MV 36(12); N°ATT 1 tocco; F 1d6 +risucchio di energia; TS G4; ML 11; AM C; PX 175; TCCA0 16; EX56.

mummia: CA 3; DV 5+1; pf 21; MV 18(6); N°ATT 1 tocco; F 1d12 +malattia; TS G5; ML 12; AM C; PX 575; TCCA0 14; EX55.

statua animata di giada: CA 4; DV 3+1**; pf 14; MV 18(6); N°ATT 2 mani; F 1d6/1d6; TS G10; ML 12; AM N; PX 200; TCCA0 16; (pag.55).

Cose nella Fossa

melma vischiosa: CA 8; DV 3*; pf 11; MV 3(1); N°ATT 1 tocco; F 2-16; TS G2; ML 12; AM N; PX 50; TCCA0 17; BD37.

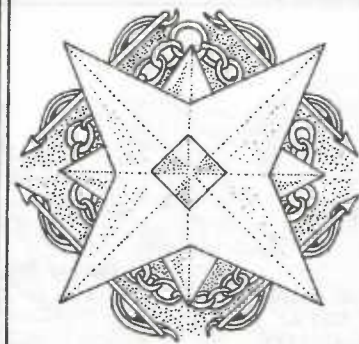
fanghiglia verde: CA può essere sempre colpita; DV 2**; pf 9; MV 1(30 cm); N°ATT 1 tocco; F trasforma in fanghiglia; TS G1; ML 7; AM L; PX 5; TCCA0 18; BD33.

ameba paglierina: CA 8; DV 5*; pf 18; MV 9(3); N°ATT 1 tocco; F 2d6; TS G3; ML 12; AM N; PX 300; TCCA0 15; BD29.

verme-iena: CA 7; DV 3+1*; pf 12; MV 36(12); N°ATT 8 tentacoli; F paralisi; TS G2; ML 9; AM N; PX 75; TCCA0 16; BD46.

Kartoeba: CA 6; DV 10; pf 55; MV 18(6); N°ATT 4 tentacoli/corrosione; F 1d4 +afferra (x4)/2-12; TS G10; ML 10; AM C; PX 2.300; TCCA0 11; Nuovo Mostro (pag.54).

Ulteriori Avventure



Quando i personaggi lasciano la Valle Perduta, l'avventura è ben lungi dall'essere terminata. Karameikos e le terre al di là di esso offrono un'ampia scelta di ulteriori avventure e quelle che vengono elencate qui di seguito altro non sono che dei semplici suggerimenti su cui lavorare:

Gli Gnoll Testa-di-Morte

Dopo aver abbandonato Hutaaka, gli avventurieri devono affrontare il viaggio di ritorno attraverso le montagne e nel territorio della tribù Testa-di-Morte. Per fortuna gli gnoll non si aspettano dei guai dal nord e se i PG stanno attenti riusciranno ad evitare il grosso della tribù. Comunque sulla via del ritorno i PG incontreranno qualche gruppo di gnoll cacciatori e se qualcuno di loro riesce a fuggire gli avventurieri potrebbero benissimo trovarsi ad essere nuovamente incalzati fuori della valle!

Il Richiamo di Sukiskyn

Di ritorno a La Soglia, Stephan desidera ritornare a Sukiskyn e potrebbe sia chiedere agli avventurieri di accompagnarlo che andare per la sua strada. A Sukiskyn comunque nessuna festa viene celebrata per il ritorno di Stephan poichè l'Anello d'Acciaio si è tragicamente vendicato. La fattoria è stata bruciata e rasa al suolo e i suoi abitanti sono stati condotti via. Tra le rovine annerite della torre si trova un indizio sulla probabile locazione di Pyotr e i suoi: una nota scribacchiata e lasciata cadere da uno schiavista dell'Anello d'Acciaio.

La Soglia

La città di La Soglia è un posto ideale per elaborare ulteriori avventure. Man mano che gli avventurieri esplorano la città voi potete assegnare le dovute funzioni agli edifici visitati dettagliando nella misura necessaria il loro contenuto ed i loro abitanti. Potete inoltre elaborare un'avventura nelle rovine a nord della città.

Oltre alle avventure descritte nelle Regole Expert (pag. 41, 42 & 43) qui ne vengono suggerite delle altre:

La Casa

Mentre gli avventurieri si trovano a La Soglia, essi vengono avvicinati da un mercante o un negoziante che offre loro una casa in vendita ad un *prezzo base* contrattabile di 3.000 M.O.. La casa purtroppo versa in deprecabili condizioni ed ospita fra l'altro vari mostri come topi e ragni giganti o fungoidi e fanghiglie che i personaggi dovranno eliminare prima di stabilirvisi. Addirittura la casa può essere infestata da spiriti.

In alternativa, la persona che offre la casa può essere un ladro che cerca di gabbarli. La casa in realtà appartiene ad un avventuriero o mercante attualmente fuori città ma che probabilmente ritornerà presto e indignato chiederà ai PG di uscire immediatamente o altrimenti sottoporrà la questione alla Corte Clericale...

Un'altra alternativa potrebbe essere che la persona che intende vendere la casa in realtà è un membro dell'Anello d'Acciaio che intende eliminare i PG. La casa dispone di una entrata segreta in cantina che si affaccia sulle fognature e gli uomini dell'Anello

d'Acciaio potrebbero utilizzarla per penetrare negli appartamenti ad insaputa dei personaggi.

Vendetta

I parenti dei cacciatori uccisi (VE2) stanno facendo domande sulla loro sparizione. Apprendendo che gli uomini sono morti essi chiedono alla compagnia di vendicarli recandosi nuovamente nelle terre degli gnoll.

Gli Hutaakani

In Karameikos o altrove potrebbero esistere altre vestigia (tombe, templi, rovine, ecc.) dell'antica civiltà Hutaakana, ancora non scoperte dai personaggi. È possibile che esistano anche altri insediamenti Hutaakani. Alcuni indizi (mappe, pergamene, ecc.) o tracce possono essere forniti nella Valle Perduta oppure recuperati a La Soglia stessa.

In Aiuto degli Gnomi

Quando le voci delle imprese dei PG nella foresta Dymrak raggiungono le orecchie degli gnomi dei Monti Wufwolde, tre di loro vengono inviati per contattare gli avventurieri. Essi offrono oro e gemme in cambio di un aiuto contro i goblin che effettuano incessanti scorrerie a danno delle loro case.

Anello d'Acciaio

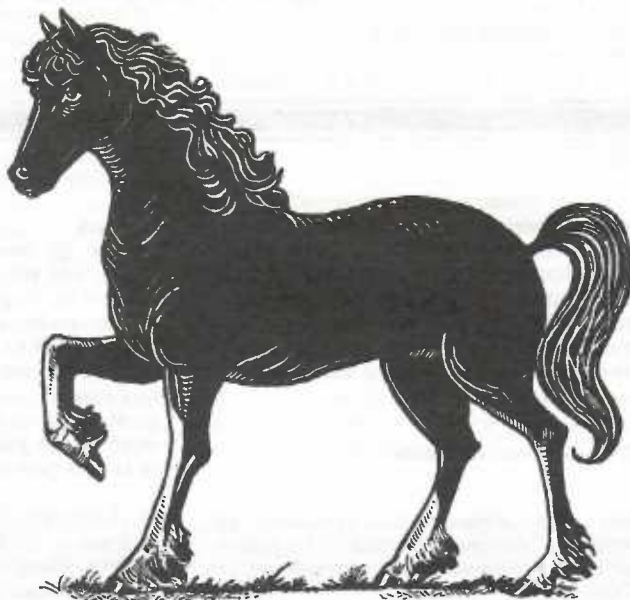
Gli avventurieri si sono creati un potente nemico sventando i piani dell'Anello d'Acciaio e qualunque cosa decidano di fare possono star sicuri che i suoi membri non li dimenticheranno. La decisione che riguarda l'intensità degli sforzi compiuti dall'Anello per vendicarsi dei PG rimane al vostro giudizio anche se gli avventurieri devono essere mantenuti sul "chi vive" lasciando, ad esempio, trapelare notizie che riguardano qualcuno che li insegue. I membri descritti in questo modulo che sono sopravvissuti, possono essere incontrati più avanti, sia per caso che appositamente in cerca di vendetta. Addirittura gli avventurieri possono decidere di stanare l'Anello d'Acciaio per porre fine ai suoi misfatti, un'intenzione che potrebbe portarli al cuore dell'Anello, nella Baronia dell'Aquila Nera!



NUOVI MOSTRI

Chevall*

	In Forma di Cavallo	In Forma di Centauro
CLASSE ARMATURA:	2	5
DADI VITA:	7*	7*
MOVIMENTO:	81(27)	54(18)
ATTACCHI:	2 zoccoli/1 morso	2 zoccoli/1 morso
FERITE:	1d6/1d6/1d8	1d6/1d6/a seconda dell'arma
N° DI MOSTRI:	(1-3)	0 (1-3)
TIRO SALVEZZA:	Guerriero: 7	Guerriero: 7
MORALE:	11	9
TIPO DI TESORI:	C	C
ALLINEAMENTO:	Neutrale	Neutrale
VALORE IN PX:	850	850



Il chevall è una creatura che può cambiare forma a piacere tra quella di un cavallo intelligente e quella di un possente centauro.

I chevall si preoccupano di lottare per il bene di tutti i cavalli. Spesso vagano in forma di cavallo controllando lo stato dei cavalli al servizio degli umani, dei semi-umani e degli umanoidi. Se un chevall trova un cavallo che non è contento della sua condizione (a causa di maltrattamenti o negligenza) egli non avrà riposo finché non avrà liberato il cavallo in questione. I chevall odiano i lupi e sono i nemici giurati dei lupi mannari.

Sebbene gli animali come i cani si accorgono dall'odore della presenza del chevall, i cavalli non lo temono affatto. In ognuna

delle due forme il chevall può parlare e comunicare con i cavalli utilizzando suoni che alle orecchie umane altro non sono che sbuffi e nitriti. Utilizzando tale forma di linguaggio il chevall può comandare qualsiasi cavallo domato o selvaggio. Il chevall può evocare magicamente 3 volte al giorno 3 destrieri che giungeranno in 1d4 round.

In forma di centauro il chevall si arma solitamente con un bastone o con un arco corto. In questa forma egli può parlare il linguaggio umano (comune) e quello dei centauri pur mantenendo la capacità di comunicare con i cavalli. In ognuna delle due forme, i chevall possono essere colpiti solo con armi magiche o d'argento.

Lupo dei Ghiacci

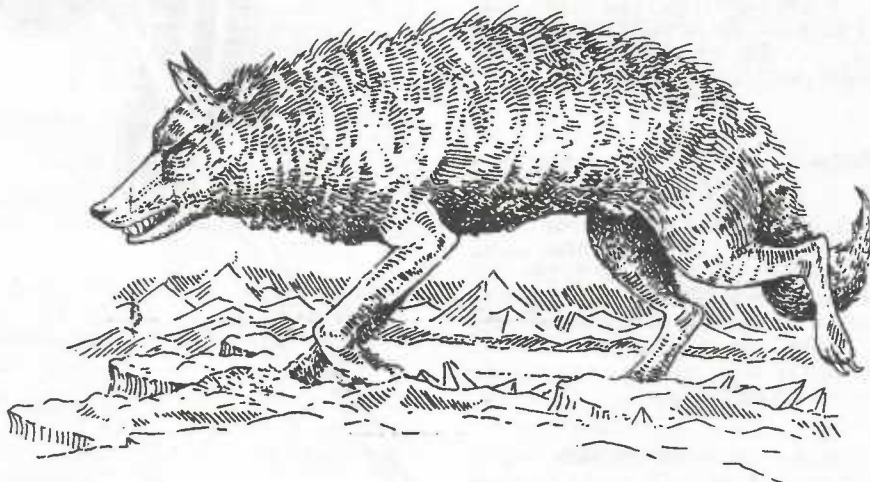
CLASSE ARMATURA:	4
DADI VITA:	3+1**, 4+1** o 5+1**
MOVIMENTO:	45(15)
ATTACCHI:	1 morso o 1 soffio
FERITE:	1d10 o speciale
N° DI MOSTRI:	0 (1-8)
TIRO SALVEZZA:	Guerriero: 4, 5 o 6
MORALE:	10
TIPO DI TESORI:	C
ALLINEAMENTO:	Caotico
VALORE IN PX:	100, 275 o 575

I lupi dei ghiacci sono lupi enormi (grandi quanto un pony) dalla pelliccia bianca come la neve e gli occhi azzurro ghiaccio. Essi vivono per lo più tra le montagne o nelle regioni artiche ma a volte d'inverno possono scendere in pianura alla ricerca di cibo. A volte essi possono essere addestrati dagli hobgoblin per fungere da cavalcature.

In ogni round di combattimento i lupi dei ghiacci attaccano normalmente (1-4 su 1d6) con il morso. In alternativa (5-6 su 1d6) possono soffiare aria gelida contro una sola vittima alla distanza massima di 4 metri e mezzo. Il soffio colpisce automaticamente infliggendo 1d4 ferite per ogni Dado-Vita

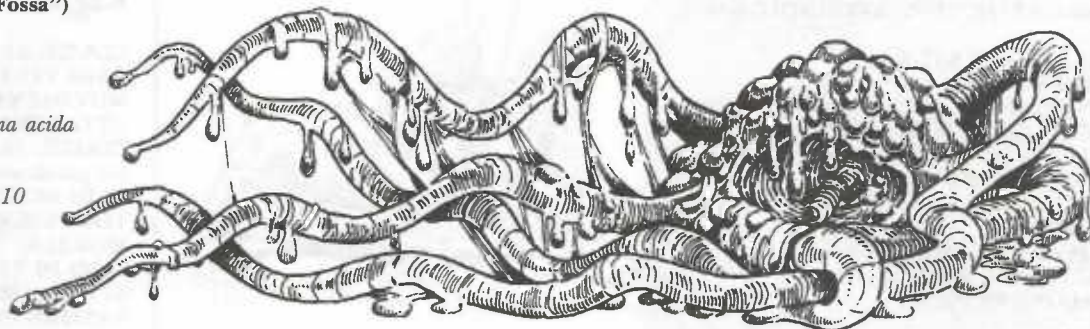
della creatura (cioè un lupo dei ghiacci con 3+1 dadi vita infligge 3d4 ferite). Alla vittima è permesso tentare un tiro salvezza contro Soffio del Drago e, nel caso sia coronato dal successo, il danno viene dimezzato. I lupi dei ghiacci non patiscono il freddo

naturale e dimezzano le ferite che vengono loro inflitte col freddo magico. Se invece viene utilizzato il fuoco, magico o normale, per ogni dado di ferite inflitte viene aggiunto 1 punto di danno (ovvero una torcia infligge ai lupi dei ghiacci 1d4+1 ferite).



Kartoeba ("La Cosa nella Fossa")

CLASSE ARMATURA: 6
DADI VITA: 10**
MOVIMENTO: 18(6)
ATTACCHI: 4 tentacoli + melma acida
FERITE: 1-4 (x4) (+ 2-12)
N° DI MOSTRI: Unico
TIRO SALVEZZA: Guerriero: 10
MORALE: 10
TIPO DI TESORI: G
ALLINEAMENTO: Neutrale
VALORE IN PX: 2.300



L'abominevole essere conosciuto con il nome di Kartoeba è l'antico guardiano del Tempio Hutaakano di Pflarr. Il suo aspetto è da incubo: un grosso ammasso di melma verde dotato di 4 tentacoli lunghi 12 metri e di un enorme stomaco molliccio e pulsante. I personaggi che lo vedono per la prima volta sono talmente terrorizzati da essere come soggetti all'incantesimo del terrore e devono effettuare con successo un tiro salvezza contro Incantesimi a +4 per non fuggire in preda al panico. Nonostante la sua mole, Kartoeba può muoversi in silenzio ed arrampicarsi su superfici verticali lasciando a volte dietro di sé una scia di melma come unico segno del suo passaggio.

I tentacoli di Kartoeba oltre ad essere delle armi da impatto terribili (normali probabili-

tà per colpire), possono afferrare ed avvolgere la loro preda se il tiro per colpire è sufficiente a ferire CA 6 (modificata dal punteggio di Destrezza della vittima). I personaggi afferrati vengono inesorabilmente trascinati nello stomaco di Kartoeba ad una velocità di 3 metri per round e al suo interno vengono mantenuti mentre il mostro li digerisce attaccandoli con l'acido digestivo della sua melma. Tale melma digestiva ha le stesse proprietà del protoplasma nero (EX57) ad eccezione del fatto che questa infligge 2d6 ferite per round. Lo stomaco di Kartoeba può attaccare solo le vittime afferrate.

I personaggi afferrati dai tentacoli possono liberarsene utilizzando la propria Forza

(stessa probabilità che per forzare porte) oppure se un singolo colpo infligge al tentacolo 8 o più ferite (nel qual caso Kartoeba lascia la presa).

Per anni Kartoeba è rimasto pacificamente all'interno della sua fossa al di sotto del tempio, lì costretto dalle cerimonie dei chierici Hutaakani. Dopo l'espulsione dal tempio dei chierici operata dai Traldariani, Kartoeba ha iniziato a vagare per le gallerie sotterranee. Tali gallerie dispongono di numerose entrate nascoste poste in superficie, fatto che ha permesso a kartoeba di avventurarsi per i campi in cerca di preda. La creatura si muove in superficie soltanto di notte mentre di giorno rimane all'interno della rete di gallerie.

Statue Animate

	Argento	Pietra/Melma	Giada	Acciaio
CLASSE ARMATURA:	4	4	4	1
DADI VITA:	1+1*	5**	3+1**	5**
MOVIMENTO:	36(12)	18(6)	18(6)	9(3)
ATTACCHI:	1 morso	2 schizzi di melma vischiosa	2 mani	2 pugni
FERITE:	2d4	Vedi poi	1d6/1d6	1d8/1d8
N° DI MOSTRI:	2-12 (2-12)	1-3 (1-3)	1-6 (1-6)	1-4 (1-4)
TIRO SALVEZZA:	Guerriero: 2	Nano: 5	Guerriero: 10	Guerriero: 5
MORALE:	12	11	12	12
TIPO DI TESORI:	Nessuno	Nessuno	Nessuno	Nessuno
ALLINEAMENTO:	Neutrale	Neutrale	Neutrale	Neutrale
VALORE IN PX:	19	425	200	425

In questa avventura vengono incontrati diversi tipi di statue animate (vedi BD43) tutte create dall'antica razza Hutaakana. Così come le normali statue animate di pietra, esse sono immuni agli incantesimi di sonno, charme e di blocco ma presentano delle particolarità:

Argento: esse sono molto più piccole delle altre statue animate (sono alte circa 30 centimetri) ed hanno una spessa pelle d'argento (valore 50 M.O. un volta che la statua è stata uccisa). Esse non vengono ferite dalle armi non di metallo o dal fuoco non magico e subiscono solo la metà delle ferite inferte dalle armi da taglio.

Pietra/Melma: esse sono perfettamente identiche nell'aspetto alle altre statue animate di pietra ma in più possiedono l'abilità di fondersi con le pareti, il pavimento o il soffitto di pietra. Invece di essere piene di magma esse contengono melma vischiosa e possono schizzare due volte per round due

bolle di melma dalla punta delle dita (CA 8; DV 1; pf 4; F 2d4/round (automatiche) +dissoluzione del metallo; TS G1; ML 12; PX 25; BD37). Esse inoltre resistono molto bene alla magia (TS N5).

Giada: queste statue animate di altezza normale sono molto resistenti alla magia. Esse effettuano i tiri salvezza come un Guerriero del 10° livello e su di loro non hanno effetto i bonus delle armi magiche. Quando vengono distrutte esse si trasformano in polvere senza valore.

Acciaio: le statue d'acciaio sono immuni alle armi non magiche di ferro o d'acciaio. Un'arma di ferro o d'acciaio che la colpisce, automaticamente si incastra nel corpo della statua. Nel round seguente l'arma viene assorbita nel corpo della statua la quale guadagna 1d4+1 punti ferita (fino ad un massimo di 40). Le armi magiche non corrono il pericolo di essere assorbite dalla statua ed infliggono le normali ferite.



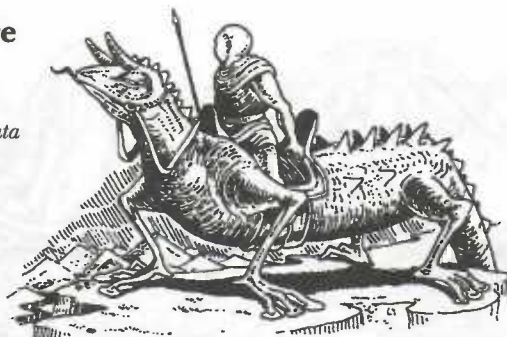
Serpente delle Rocce

CLASSE ARMATURA: 7
DADI VITA: 1*
MOVIMENTO: 27(9)
ATTACCHI: 1 morso
FERITE: 1 +veleno
N° DI MOSTRI: 1-6 (2-5)
TIRO SALVEZZA: Guerriero: 1
MORALE: 7
TIPO DI TESORI: Nessuno
ALLINEAMENTO: Neutrale
VALORE IN PX: 13

Il serpente delle rocce è un animale lungo circa 1 metro, di colore grigio, che si può trovare solo in montagna. Il suo morso infligge solo 1 ferita ma i denti affilati iniettano anche un veleno. Chiunque venga morso dal serpente deve effettuare con successo un tiro salvezza contro Veleno o subire 2-5 (1d4+1) ferite aggiuntive.

Sauro Gigante Arrampicatore

CLASSE ARMATURA: 6
DADI VITA: 2+1
MOVIMENTO: 36(12), 18(6) in arrampicata
ATTACCHI: 1 morso
FERITE: 1-6
N° DI MOSTRI: 1-3 (2-5)
TIRO SALVEZZA: Guerriero: 2
MORALE: 7
TIPO DI TESORI: Nessuno (vedi poi)
ALLINEAMENTO: Neutrale
VALORE IN PX: 25



Questi affusolati sauri giganti possiedono gambe lunghe e sottili e zampe la cui parte terminale è appiattita in modo da formare una superficie rotonda e appiccicosa. Tali zampe, unitamente alla leggerezza della creatura, consentono a questi sauri di essere degli eccellenti arrampicatori. Essi possono arrampicarsi sulla più liscia delle superfici a

qualsiasi angolo, anche in verticale. Se vengono catturati da piccoli e addestrati, i sauri possono essere utilizzati come cavalcature o animali da soma (capacità di carico pari a 2.500 monete a velocità normale, 4.000 monete a velocità dimezzata). Quando sono montati non possono superare pendenze superiori ai 60 gradi.

Wyrd*

CLASSE ARMATURA: 4
DADI VITA: 4*
MOVIMENTO: 36(12)
ATTACCHI: 2 sfere lucenti
FERITE: 1d6/1d6
N° DI MOSTRI: 1-6 (1-6)
TIRO SALVEZZA: Elfo: 4
MORALE: 12
TIPO DI TESORI: B
ALLINEAMENTO: Caotico
VALORE IN PX: 175



Un wyrd è uno spirito non-morto che abita il corpo di un elfo (come lo spettro, **BD43**). I wyrd possono essere colpiti solo dalle armi magiche e d'argento. Essi sono immuni agli incantesimi **sonno**, **charme** e di **blocco** e i loro tiri salvezza sono quelli di un Elfo del 4° livello. I chierici possono scacciare i wyrd come se fossero presenze (**EX4**).

Un wyrd di solito appare come una scura figura che indossa ampie vesti e che regge in ciascuna mano 1 piccola sfera (cioè in tutto 2) che brilla di una luce soffusa rossa. In combattimento, il wyrd può sia attaccare

colpendo con le 2 sfere (come se fossero armi da mischia), sia scagliarle come se fossero armi da lancio (gittata 9/18/27) oppure utilizzare una sfera in combattimento corpo a corpo e scagliare l'altra.

Se una sfera colpisce il bersaglio (normale tiro per colpire) essa esplode infliggendo 1d6 ferite; se il bersaglio è un elfo le ferite inferte saranno 1d6+3. Non appena esplode una sfera, istantaneamente un'altra compare nella mano del wyrd per rimpiazzarla, ma solo 2 sono gli attacchi possibili per round.

Piranha

CLASSE ARMATURA: 7
DADI VITA: 1 pf ciascuno
MOVIMENTO: 27(9)
ATTACCHI: 1 morso per branco
FERITE: 1-4 0 3-12 (vedi poi)
N° DI MOSTRI: 5-50
TIRO SALVEZZA: Uomo Comune
MORALE: 11
TIPO DI TESORI: Nessuno
ALLINEAMENTO: Neutrale
VALORE IN PX: 5



nei laghi e predano qualsiasi creatura entri nell'acqua. I piranha attaccano in "branchi" di 5-10 creature (come per i topi normali, **BD44**), infliggendo 1-4 ferite per branco. Una volta che è stato spillato un po' di sangue della vittima, i branchi che attaccano e tutti quelli che si trovano in direzione della corrente entro i 30 metri e quelli contro corrente entro i 3 metri vengono presi da una furia omicida per 1d6+9 round. Nella loro foga, i pesci increspano l'acqua ovunque passino ed attaccano a +3 infliggendo ogni round 3-12 ferite per branco.

I terribili piranha sono piccoli pesci neri (non più lunghi di 30 centimetri) dagli occhi tondi e sporgenti, con grandi bocche dotate di denti affilatissimi. Essi vivono nei fiumi e

Ragno Tessitore*

CLASSE ARMATURA: 4
DADI VITA: 5***
MOVIMENTO: 36(12)
ATTACCHI: 1 morso o 1 schizzo di ragnatela
FERITE: 1d10 +veleno paralizzante o ragnatela paralizzante
N° DI MOSTRI: 1-2 (1-3)
TIRO SALVEZZA: Guerriero: 5
MORALE: 9
TIPO DI TESORI: C
ALLINEAMENTO: Caotico
VALORE IN PX: 675



I ragni tessitori sono lunghi quasi 2 metri e sono completamente neri ad eccezione degli occhi che brillano di una debole luce azzurrina (visibile al buio fino a 15 metri di distanza). Queste creature magiche sono molto intelligenti e malvage. Essi possono essere colpiti solo con armi magiche o d'argento.

Il loro terribile morso è velenoso. I personaggi morsi devono effettuare con successo un tiro salvezza contro Veleno o rimanere paralizzati per 2d4 turni (vedi **Paralisi**, **BD28**). Il ragno utilizza questo attacco per mantenere vive le vittime destinate alla sua riserva di cibo.

La ragnatela del ragno tessitore è forte tanto quanto quelle degli altri ragni giganti (vedi **BD40**) ma non così appiccicosa. Invece, chiunque tocchi una sua ragnatela fresca (di non più di 24 ore) deve effettuare con successo un tiro salvezza contro Paralisi a +2 o rimanere paralizzato. Le vittime rimangono paralizzate per tutto il tempo in cui restano a contatto della ragnatela fino a 2 turni dopo che la tela è stata rimossa.

I ragni tessitori di solito non costruiscono grandi ragnatele ma possono schizzare i loro fili ad una singola vittima fino a 9 metri di distanza. Chiunque venga colpito dallo schizzo di ragnatela deve effettuare con successo un tiro salvezza contro Paralisi a +1 o restare paralizzato. I ragni inoltre utilizzano i fili per avvolgere completamente le vittime paralizzate in una sorta di bozzolo per conservarle nella riserva di cibo; altre volte invece costruiscono delle semplici trappole di ragnatela che rinnovano una volta al giorno.



Modulo speciale Base/Expert

L'Oscuro Terrore della notte

di Jim Bambra, Graeme Morris e Phil Gallagher

A circa un giorno di marcia da Kelvin, i confini della foresta di Dymrak nascondono orrori in grado di raggelare il sangue di chiunque. Coloro che hanno osato avventurarsi nella foresta raccontano come la morte abbia sorpreso all'improvviso i più incauti. I boschi di notte sembrano essere assai più pericolosi degli stessi dungeon!

Ma voi siete avventurieri, veterani di molte battaglie, e il richiamo dell'ignoto è molto forte. Pensate di avere il coraggio per rispondere a questa sfida o anche voi siete spaventati dall'Oscuro Terrore della Notte?

Questo modulo è stato realizzato per personaggi di livello 2-4, quindi per coloro che stanno abbandonando il livello Base per avventurarsi in quello Expert.

Un modulo di 64 pagine con numerose mappe e 120 segnalini in cartone per riprodurre un'epica battaglia contro le forze del male, in una gara contro il tempo all'interno delle terre inesplorate del Granducato di Karameikos.

Questo modulo può essere giocato se si posseggono i set di regole Base ed Expert. Il modulo Atlante 1, che descrive nel dettaglio il Granducato di Karameikos, può essere di grande aiuto per il Master ma non è strettamente necessario.



8 001083 025401

© 1986 TSR Hobbies, Inc.
Tutti i diritti riservati