

CM1

Modulo d'avventura per personaggi di 15° livello o più.

DUNGEONS & DRAGONS®

Modulo d'avventura - Livello Companion

La prova dei Signori della Guerra

di Douglas Niles



EG

EDITRICE GIOCHI

DUNGEONS & DRAGONS® è un marchio registrato della

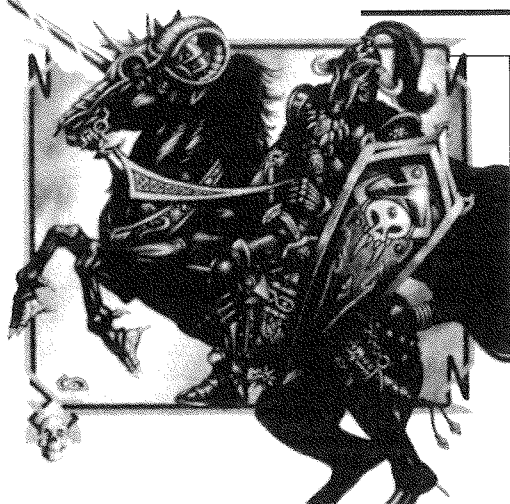


DUNGEONS & DRAGONS®

Modulo d'avventura - livello Companion

La Prova dei Signori della Guerra

di Douglas Niles



Edizione a cura di Tim Kilpin
Illustrazione in copertina: Clyde Caldwell
Illustrazioni nel testo: Seff Easley
Designer Grafico: Ruth Hoyer
Mappe: Diesel
Traduzione: Giovanni Ingellis

Tutti i diritti sono riservati

Questo modulo utilizza le regole contenute nel Dungeons & Dragons Companion che sono un'espansione del Dungeons & Dragons Gioco Base ed Expert. Questo modulo può essere utilizzato solo se si possiedono Dungeons & Dragons Base, Expert e Companion prodotto dalla Editrice Giochi.

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.

© 1984 TSR, Inc.

eg

EDITRICE GIOCHI

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

SOMMARIO

	PROLOGO: CONDUZIONE DELL'AVVENTURA	
	Che cos'è un modulo-campagna	2
	Come usare questo modulo	2
	AMBIENTAZIONE: DESCRIZIONE DEL NORWOLD E DEGLI IMPERI	
Ambientazione	Gli imperi in lotta	4
	Conformazione geografica	4
	Il clima	6
	Rotte commerciali e risorse	6
	Le città	6
	Elementi geografici speciali	7
	PERSONAGGI NON GIOCANTI: DESCRIZIONE DEI RE E DEI LORD	
Personaggi non giocanti	Personaggi "regnanti"	9
	Personaggi "pretendenti"	10
	SPARTIZIONE DEL TERRITORIO: INIZIO DELLA CAMPAGNA	
Spartizione del territorio	Preparazione dello scenario	12
	In viaggio verso il Norwold	12
	La fiera di primavera	12
	Come fondare un possedimento	12
	Tempo di campagna	13
	EVENTI PRINCIPALI: COME TENERE UNITI I POSSEDIMENTI	
Eventi principali	Il matrimonio del Re	14
	Predoni nella neve	16
	INCONTRI NEL NORWOLD: COME ARRICCHIRE LA CAMPAGNA	
Incontri nel Norwold	Incontro n°1: Le rovine di Alinor	18
	Incontro n°2: Il dungeon di Kwyll	20
	Incontro n°3: La riscossa del clan	22
	Incontro n°4: La battaglia dei barbari	23
	Incontro n°5: Le vecchie di Krystykk	24
	LA GUERRA PER LA CORONA: CONDUZIONE DELLE BATTAGLIE	
Guerra per la corona	Le forze in campo	28
	Eventi dell'invasione Thyatiana	28
	Conduzione della guerra per la corona	28
	EPILOGO: LA CAMPAGNA CONTINUA	
Epilogo	Scenario n°1: Conflitti tra i possedimenti	30
	Scenario n°2: I draghi di Wyrksteeth	30
	Scenario n°3: I giganti di Frosthaven	30
	Scenario n°4: La prova della vecchie	30
	Scenario n°5: Oltre i confini del Norwold	30
	Incontri casuali	31
	MAPPE E TABELLA	
	Mappa dei giocatori: Norwold	interno copertina
	Mappa del DM n°1: Mappa del Continente	3
	Mappa del DM n°2: Norwold	5
	Mappa del DM n°3: Le rovine di Alinor	18
	Mappa del DM n°4: Il dungeon di Kwyll	20
	Mappa del DM n°5: La tana del Clan della Montagna	23
	Tabella degli incontri casuali	31
	Foglio esagonato	32
	Personaggi pronti per l'uso	interno copertina

PROLOGO: CONDUZIONE DELL'AVVENTURA

Dopo la caduta della Baronia dell'Aquila Nera e dei suoi alleati, le terre civilizzate del continente hanno ritrovato la pace. La maggior parte dei dungeons sono stati liberati dai mostri che li infestavano, e di essi non vi è quasi più traccia. La prosperità regna ovunque, per la gioia dei governanti, ma le prospettive di avventura sono ridotte al minimo. Ci sono però voci e dicerie di grosse novità al nord: l'impero di Alpathia ha rivendicato gli sconfinati territori del Norwold, ed ha inviato un re per assoggettarli. Questo monarca ha bisogno di personaggi risoluti che amministrino le numerose signorie in cui verrà suddiviso l'immenso Norwold.

«La Prova dei Signori della Guerra» è un modulo-campagna che richiede la conoscenza di tutte le regole del D&D «Companion». Alla spartizione del Norwold ed alla sua suddivisione in possedimenti, possono partecipare da 2 a 10 PG, dal 15° livello di esperienza in su. Numerose altre avventure attendono poi quei personaggi che non sono intenzionati a reclamare un loro possedimento nelle regioni ancora turbolente del nuovo regno, poiché l'impero di Alpathia non è il solo desideroso di assoggettare i territori del Norwold, pieni di ricchezze naturali e potenzialmente molto fruttuosi. Alcuni emissari sono infatti giunti in gran segreto dalle terre meridionali di Thyatis, e stanno sobillando la popolazione del Norwold, raccogliendo un numeroso seguito. Il destino di queste terre sconfinata, e dei popoli che le hanno scelte come patria, è dunque nelle mani dei Signori della Guerra.

Che cos'è un modulo-campagna

Questa avventura è un po' diversa dalle altre a cui forse siete abituati. «La Prova dei Signori della Guerra», non comprende infatti un solo scenario, ma costituisce la trama e l'ambientazione necessarie per organizzare una vera e propria campagna con le regole del D&D Companion. L'avventura è ancora ricca di dungeon e di incontri con mostri e PNG, ma lo sviluppo del gioco dipende dalle scelte e dalle azioni dei PG, nel momento in cui reclamano un possedimento, fondano una roccaforte, oppure interagiscono con altri personaggi e PNG. L'avventura può essere completata in 5-7 sessioni, se vi limitate a condurre gli incontri descritti nel capitolo «Incontri nel Norwold». Se invece usate l'avventura come punto di partenza per una vera e propria Campagna, nella quale i personaggi possono reclamare il dominio di interi possedimenti, saranno necessarie 12-15 sessioni. Ricordate che in questa avventura la posta in palio più piccola è costituita da un intero regno! Il Norwold, all'inizio dell'avventura, è poco più di un territorio selvaggio, ma il suo valore appare subito chiaro dopo il ritorno dei primi esploratori, che narrano delle sue pianure sconfinite e delle enormi risorse naturali a disposizione. Gli spazi aperti del Norwold poi, diventeranno ancora più preziosi

quando, cessata la guerra, si verificherà un notevole incremento demografico nelle terre civilizzate del sud. I personaggi si troveranno a competere con numerosi PNG di alto livello, anch'essi interessati a fondare nuovi possedimenti. È ovvio dunque, che quando i territori migliori avranno trovato un padrone, i conflitti deriveranno dai contrasti tra questi PNG ed i personaggi-giocanti. Durante il periodo in cui si svolge l'avventura avvengono numerosi eventi ed incontri, ed i personaggi, talvolta devono collaborare per affrontare alcuni di questi eventi, lavorando assieme per raggiungere uno scopo comune o per sconfiggere un comune nemico. Questa terra, strana ed inesplorata, è poi sede di una notevole quantità di mostri. Infine, sono proprio i personaggi a segnare il destino del Norwold: se reclameranno dei possedimenti dovranno giurare fedeltà al re di questi territori, nominato a sua volta dall'imperatrice di Alpathia, e dovranno fare i conti con l'Impero di Thyatis, che vorrà fare proprie le ricche terre del Norwold. È inevitabile quindi che i potenti eserciti dei due grandi imperi si scontrino in una guerra sanguinosa per il possesso del nuovo e prospero dominio!

Come usare questo modulo

Questa avventura si divide in numerosi capitoli. A differenza di altre avventure però, non potete limitarvi a passare da una situazione alla successiva, cioè da un capitolo all'altro, via via che i personaggi sviluppano la storia che avete preparato per loro. Ogni capitolo infatti, contiene importanti informazioni di cui dovrete far uso nel corso di svariati eventi ed incontri. Potrete inoltre far uso degli ambienti e personaggi di questa avventura per espandere l'universo della vostra campagna di D&D®.

Indice dei capitoli

L'ambientazione: questo paragrafo descrive le terre del Norwold, i tipi di terreno, il clima, l'economia e le città principali. Descrive inoltre, gli imperi di Alpathia e di Thyatis e le relazioni che tra loro intercorrono.

Personaggi-non-giocanti: descrive i PNG più importanti, per ognuno dei quali sono indicati i dati statistici ed un breve profilo della personalità.

Spartizione del territorio: indica il modo in cui potete condurre i personaggi nella campagna, ed i modi con cui guadagnare possedimenti e signorie.

Eventi principali: descrive due degli eventi principali che avvengono nel Norwold durante l'avventura.

Incontri nel Norwold: vengono dettagliati i cinque scenari principali che possono aver luogo durante l'avventura.

Guerra per la corona: elenca le statistiche per il combattimento di massa di tutte le unità coinvolte nella guerra per il controllo del Norwold. Sono poi indicate le strategie di guerra e gli eventi principali di essa.

Epilogo: quest'ultimo capitolo elenca i possi-

bili scenari per proseguire la campagna nel Norwold ed una lista di incontri casuali.

Indice delle mappe

Mappa dei giocatori: raffigura l'intero Norwold ed è stampata all'interno della copertina. Mostratela ai giocatori quando i personaggi cominciano a reclamare i loro possedimenti. Potete disegnare i confini sulla mappa, ma usate un lapis o una matita colorata, poiché saranno soggetti a numerose modifiche!

Mappa del DM n°1: «Mappa del continente» indica i rapporti territoriali tra gli imperi di Alpathia e di Thyatis. Se la confrontate con quella più grande del D&D Companion potete collocare i due imperi nelle posizioni appropriate, in relazione alle mappe riprodotte nel D&D Expert.

Mappa del DM n°2: è la copia della mappa dei giocatori, ad uso del DM e mostra zone che i giocatori possono conoscere solo con l'esplorazione.

Mappe del DM n°3-5: riguardano tre degli incontri. A pag. 32 troverete inoltre una pagina bianca, divisa in esagoni. Fotocopiatela e consegnatene varie copie ad ogni giocatore. Su queste pagine ogni giocatore disegnerà la mappa del suo possedimento. Potete anche utilizzarle per disegnare mappe più dettagliate delle zone del Norwold dove si combattono le battaglie più importanti.

I personaggi-giocanti

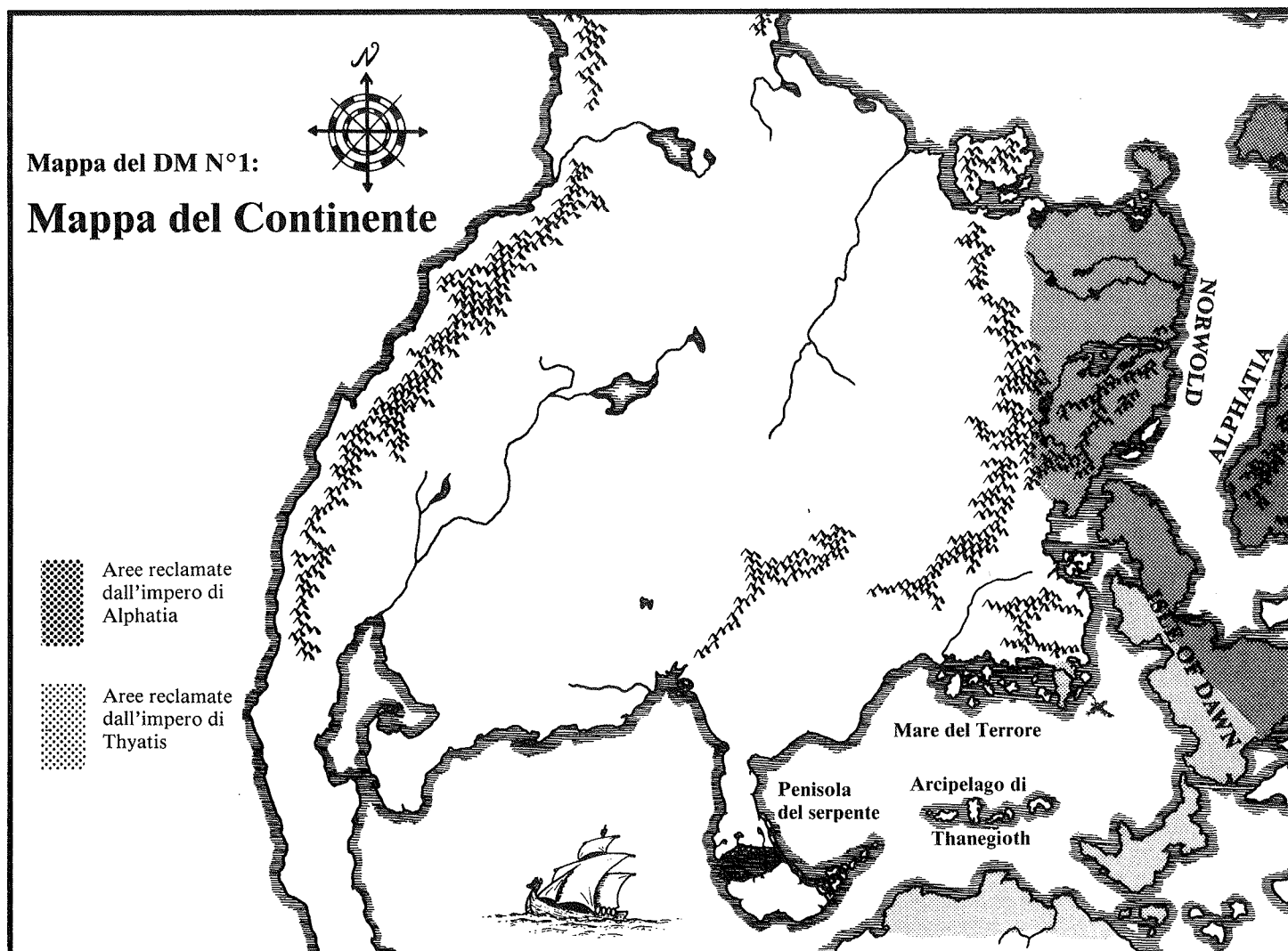
Questa avventura è stata progettata in modo da permettervi di condurre, virtualmente, un qualsiasi numero di personaggi negli incontri e negli eventi descritti. Potreste però incontrare notevoli difficoltà per adattare l'avventura ad un solo personaggio, anche se non si tratta di una cosa impossibile; così come sarà piuttosto difficile condurra da 10 a 15. Il numero ideale di personaggi varia da 3 a 8, per l'intera avventura. Nella copertina interna del modulo sono elencati otto personaggi già pronti per l'uso. Si tratta di personaggi di livello Companion, ma i giocatori non sono obbligati ad usarli, se non vogliono. Sono stati inseriti per quei giocatori i cui personaggi non abbiano ancora un livello di esperienza abbastanza alto per affrontare un'avventura di livello Companion, o per coloro i cui personaggi siano incappati in qualche sfortunato «incidente di percorso»! Se i personaggi-giocanti che partecipano all'avventura vi sembrano po-

chi, potrete usare alcuni dei personaggi già pronti come PNG alleati dei personaggi.

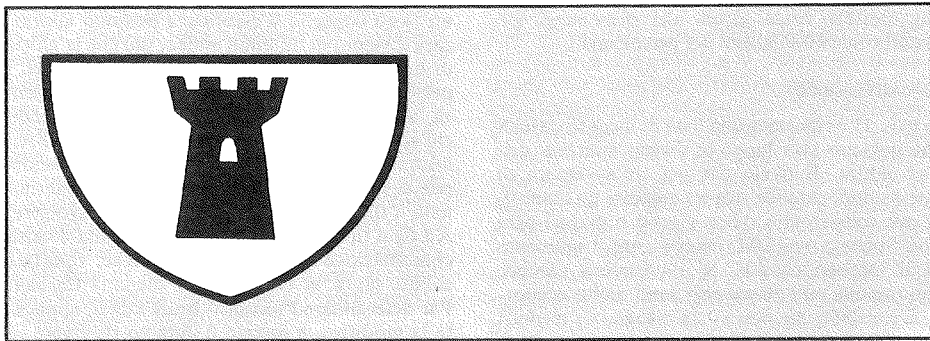
Incontri casuali

A pag. 31 è riportata una lista di incontri casuali che possono aver luogo in diversi momenti dell'avventura. È ovvio che per un'avventura di questo tipo, sarebbe troppo eseguire un controllo più volte in uno stesso giorno o magari ogni ore. Spetta a voi DM, determinare il momento degli incontri casuali. Se l'avventura procede con rapidità ed i personaggi sono molto occupati, è possibile che non ci sia bisogno di incontri casuali per mesi e mesi di tempo di gioco. D'altra parte, potete decidere di popolare i possedimenti dei personaggi con mostri pericolosi o con PNG, oppure di preparare una «sorpresa» per i personaggi, mentre sono impegnati in un normale trasferimento da un luogo all'altro del Norwold. Non è necessario che tutti gli incontri sfocino in un combattimento. I personaggi con

un ricco bagaglio d'esperienza possono apprezzare il valore di un buon amico, più che la gloria di un avversario sconfitto. In questi incontri, i personaggi possono accumulare punti-esperienza, anche stabilendo solide alleanze o aiutando chi si trova in difficoltà (sempre badando all'Allineamento Morale di ogni PG). Quando deciderete di ricorrere ad un incontro casuale, determinate il tipo di terreno sul quale si deve svolgere. Ad ogni tipo di terreno corrisponde una diversa combinazione di dadi e di modifiche, riportate subito sopra la tabella degli Incontri Casuali. Per determinare l'incontro tirate i dadi, applicate la modifica, e cercate il numero risultante su questa tabella.



AMBIENTAZIONE: DESCRIZIONE DEL NORWOLD E DEGLI IMPERI



Un enorme continente si estende nell'emisfero nord del mondo di D&D. La regione più estesa di questo continente è il Norwold. Il Norwold si trova a nord dei territori raffigurati nella mappa di pag. 37 del D&D Expert. Per stabilire le loro relazioni reciproche, fate combaciare la linea costiera del lato meridionale della mappa del Norwold con il lato settentrionale di quella del D&D Expert (vicino agli Heldann Freeholds). se volete una visione più completa del mondo del D&D Expert/Companion fate combaciare la mappa dei giocatori di questo modulo con quella riprodotta alle pagine 16 e 17 del modulo x1, «L'Isola del Terrore».

Gli imperi in lotta

Due imperi stanno cercando di estendere il loro potere sul Norwold. L'impero di Alphatia vi ha già fondato un regno e sta tentando di ottenere il controllo stabile della regione. L'impero di Thyatis, allarmato da questi sviluppi, ha deciso di ostacolare l'espansione dell'impero rivale.

Già in passato i due imperi si sono scontrati per le reciproche mire espansionistiche e la mappa del DM n°1 mostra le rispettive zone di influenza. Come indica la mappa, alcuni territori sono tuttora contesi.

L'impero di Alphatia

Quello di Alphatia è il più antico impero del mondo di D&D ed ha sede su una grande isola, al largo delle sponde orientali del Norwold. Il potere di questo si fonda sulla magia, ed il Gran Consiglio che lo governa è composto da non meno di 1.000 maghi di 36° livello. I limiti della potenza Alphantiana sono costituiti dall'eccessivo affidamento nelle abilità magiche, e dall'assoluta fiducia nella schiacciante superiorità di queste abilità.

Re Ericall è il secondogenito dell'attuale Imperatrice di Aphantia, Eriadna la Saggia. Eriadna ha promesso in regno al figlio tutto il Norwold, e gli ha concesso di svilupparlo e governarlo a suo piacimento. Dopo circa dieci anni, Eriadna si attende che Ericall cominci a far affluire nei forzieri di Alphatia quanto riscuote dalle tasse e dai tributi nei territori sottomessi.

L'impero di Thyatis

Questo impero è molto più giovane di quello di Alphatia, e la sua fondazione risale a circa un secolo or sono. Si è diffuso rapidamente a partire da Thyatis, la capitale, ed ora comprende molte delle grandi isole a sud del continente. Thyatis, a differenza di Alphatia, si è sviluppato grazie ad una triade di poteri: infatti elementi clericali, magici e militari, collaborano al fine di risolvere i problemi interni e di sviluppo politico e militare. L'attuale imperatore di Thyatis è Thincol il Coraggioso, guerriero di 30° livello, che ha avuto numerose occasioni per dimostrarsi crudele e privo di scrupoli. È, comunque, un valente stratega ed un ottimo condottiero, cosa che ha consentito al suo impero di scontrarsi con successo contro i potenti eserciti di Alphatia. Molti storici attribuiscono la rapida espansione di Thyatis alle ormai note capacità di astuzia e tradimento del suo leader. Ed in realtà, anche se molte delle battaglie per l'espansione territoriale di Thyatis sono state vinte con onore sul campo, molte di più, e qui gli storici concordano, lo sono state con l'inganno.

Relazioni tra i due imperi

Alphatia e Thyatis si sono incontrati raramente per dirimere le loro vertenze territoriali. Più spesso, i due imperi si sono affrontati in piccole guerre limitate, combattute principalmente in zone esterne (come appunto entrambi considerano il Norwold). Nessuno dei due imperi si è mai impegnato a fondo per distruggere l'altro, dal momento che le risorse da impiegare ed i rischi da correre in una tale impresa avrebbero potuto compromettere le possibilità di vittoria per entrambi. Alphatia ha vinto la maggior parte di questi scontri locali, sfruttando la potenza delle sue abilità magiche, ma Thyatis ha talvolta prevalso. Ogni impero ha inviato delle spie in tutti i territori del rivale, e molte di loro sono riuscite a diventare membri dei rispettivi apparati di governo. In conclusione, tra i due imperi esiste un delicato equilibrio. L'ago della bilancia fluttua da una parte all'altra, a seconda del periodo, ma è difficile, per lo meno a breve scadenza, che uno dei due riesca a distruggere l'altro.

Conformazione geografica

Il Norwold è vastissimo ed è composto da un'ampia varietà di tipi di terreno. I diversi tipi sono indicati sulla mappa dei giocatori. Gli esagoni vuoti devono essere considerati di «foresta», il tipo di terreno più comune nel Norwold.

Montagne

La regione è percorsa da due enormi catene montuose. La Catena Finale corre parallela alle coste sud-orientali del Norwold, a circa 320 km. all'interno del paese. Il nome le fu attribuito dai primi esploratori, che ritenevano costituissero l'estremo confine del mondo. L'altra catena del Norwold è perfino più grande, e corre da nord a sud, lungo i confini occidentali del regno. I barbari e gli indigeni la chiamano in vario modo (Monti di Ghiaccio, o Montagne Bianche), ma il nuovo governo non le ha ancora attribuito un nome ufficiale, né l'ha fatta esplorare. Le montagne del Norwold sono degli altissimi pinnacoli di roccia, che ridicolizzano le vette dei più famosi monti Altan Tepe, nel lontano sud. Numerose cime delle regioni centrali della Catena Finale raggiungono i 5.000 m., e sono almeno una dozzina le vette dei Monti di Ghiaccio che superano i 7.200 m. Numerose montagne di entrambe le catene sono coperte da nevi perenni e le cime più alte sono coperte da enormi ghiacciai che non si sciolgono da migliaia di anni. Le valli ed i fianchi delle montagne sono coperti da foreste, fino al limite settentrionale segnato dalla Grande Baia. Le regioni montuose a nord della baia sono prive di alberi i quali d'altronde, anche più a sud, non crescono ad altitudini superiori ai 2.400 m. Quando sulla mappa dei giocatori un esagono di montagna è adiacente ad un esagono privo di simboli, si presume che la metà dell'esagono di montagna sia costituita da «contrafforti», cioè da lunghi pendii rocciosi, che salgono gradualmente fino alle montagne vere e proprie.

Colline

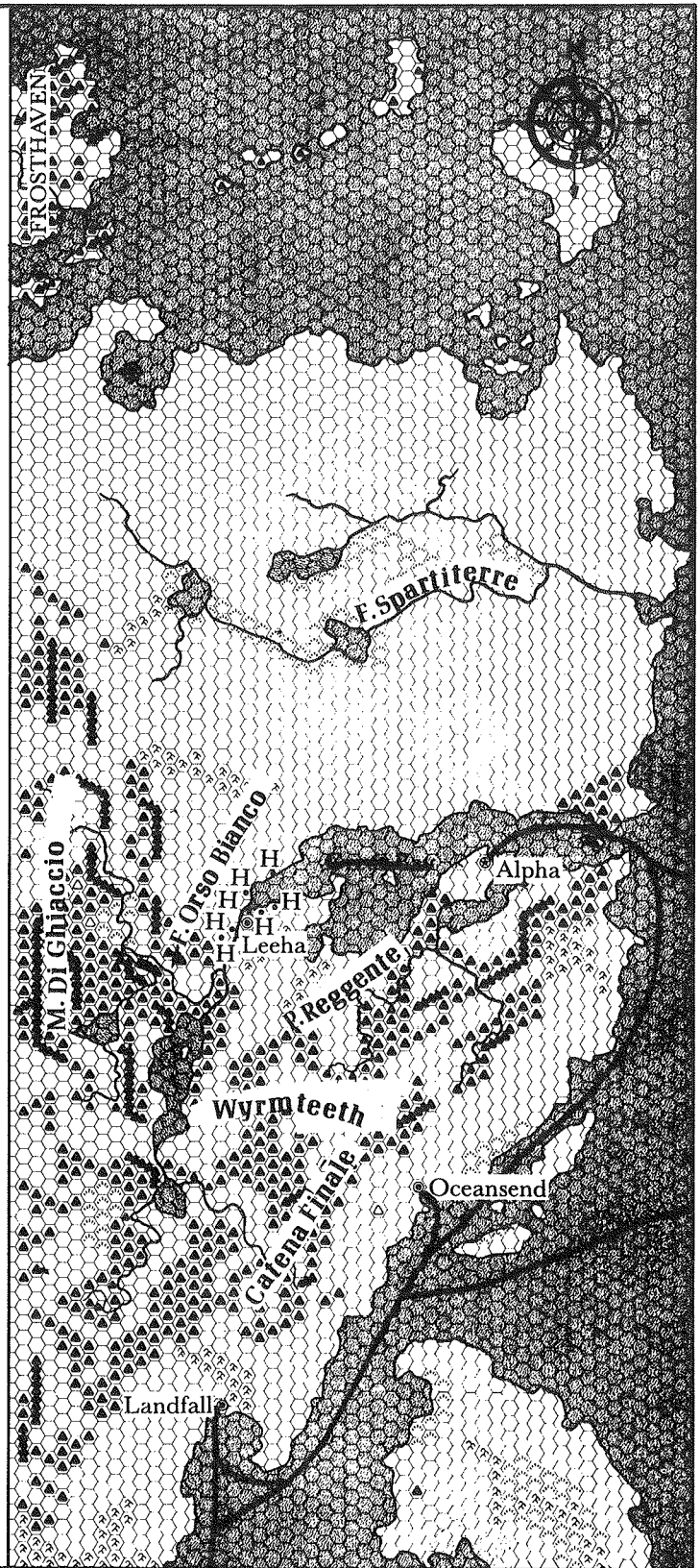
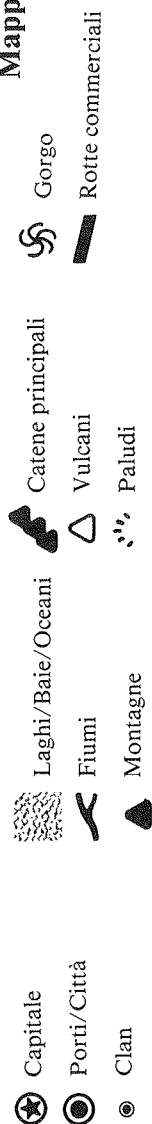
Le zone collinari del Norwold sono per lo più coperte da fitti boschi e foreste; abeti ed altri sempreverdi sono gli alberi predominanti. Le foreste sono interrotte da numerosi laghi e radure; fiori ed erbe sono comuni nelle gole e nei canali. Paludi ed acquitrini riempiono alcune delle valli dove il terreno è più basso. I personaggi, se riusciranno a bonificarle, otterranno delle ottime zone coltivabili. I druidi delle regioni però, si opporranno con ostinazione ad ogni tentativo in tal senso.

Paludi

Queste zone sono semplicemente delle depressioni piene di acqua, del tutto inutilizzabili ai fini dello sviluppo. Sono inadatte ad ospitare qualunque tipo di struttura stabile. C'è però il 20% di probabilità che ogni esagono di palude contenga una piccola zona di terreno più elevato, sufficientemente estesa da ospitare un villaggio. Altrimenti, queste zone sono prive di utilità e di valore. I fiumi ed i laghi vicini inondano le zone paludose ad ogni primavera, ricoprendole sotto uno strato d'acqua che va dai 60 cm ai 2,5 m., tranne dove il terreno è più elevato. D'inverno poi, le paludi gelano, ed in questo periodo è possibile attraversarle a piedi. Le paludi gelate si considerano equivalenti a pianure.

Mappa del DM n°2: Norwold

Scala: 1 esagono = 36 km



Foreste

Le foreste coprono la maggior parte del Norwold. I soli alberi che crescono nelle foreste settentrionali sono dei sempreverdi, mentre in quelle meridionali le distese di sempreverdi sono punteggiate da grosse macchie di querce, aceri, olmi, frassini, alberi da frutta, ed altre specie dal legno duro. In ogni singolo esagono di foresta possono esserci molti diversi tipi di vegetazione. In molti luoghi, alberi giganteschi e secolari svettano verso il cielo. Questi alberi sono incredibilmente grandi ed hanno una circonferenza di molti metri. In queste zone, il sottobosco è rado, ed è facile attraversarlo. In altri luoghi, invece, gli alberi sono più giovani e meno imponenti. Non sono così alti e folti da schermare completamente la luce del sole, ed il sottobosco è di conseguenza più sviluppato. È molto difficile viaggiare in queste zone. Potete far alternare i due tipi di foresta, a seconda dell'andamento dell'avventura. Quando i personaggi si spostano nel sottobosco più folto, la velocità di movimento deve essere dimezzata. Le foreste sono interrotte da numerose radure. Alcune di esse in realtà possono sembrare delle vere e proprie praterie, dal momento che possono estendersi anche per 8-16 km. Nelle foreste il terreno è sempre leggermente ondulato, spesso caratterizzato da basse colline.

Tundra

Si tratta di un tipo di terreno spoglio e pianeggiante, che esiste solo all'estremo nord del Norwold. In questa regione gli inverni sono di un freddo terrificante, e le estati brevi e tiepide. Nei mesi temperati la tundra è percorsa da grosse mandrie di erbivori, seguite da predatori occasionali. Ma, ovviamente, gli animali amanti del caldo abbandonano la tundra all'approssimarsi dell'inverno. Durante l'estate, il 10-40% (1d4x10) di ogni esagono di tundra è coperto da acquitrini e piccoli laghi. Le loro acque sono povere di pesce, ma abitate da enormi sciami di insetti.

Fiumi

Solo i fiumi più grandi del Norwold sono riportati sulla mappa dei giocatori. Essi infatti, sono larghi in ogni punto da 1,5 a 6,5 km. Per la maggior parte del loro corso, questi fiumi sono troppo profondi per essere guadati. In ogni esagono della mappa si presumono esistenti almeno un fiume (largo dai 15 ai 60 m.) e numerosi ruscelli. Potete liberamente aggiungere altri corsi d'acqua oltre a quelli riportati sulle mappe. I fiumi infine, potranno essere usati come confini naturali quando i personaggi stabiliranno le dimensioni dei loro possedimenti o ne contesteranno i confini e l'estensione.

Laghi

Anche per i laghi vale quanto detto per i fiumi: solo i più grandi sono stati riportati sulle mappe.

La regione è piovosa e ricca di foreste. I laghi quindi, grandi e piccoli, sono assai numerosi (almeno uno per esagono al sud, e fino a 12 per esagono al nord). Tutti i laghi interni sono d'acqua dolce. I laghi di montagna sono molto profondi, mentre quelli di pianura, generalmente non lo sono.



Il Clima

Il Norwold è una regione settentrionale, dal clima temperato. Il ciclo stagionale si divide in quattro periodi ben distinti, ognuno dei quali dura approssimativamente tre mesi. Al sud lo sbalzo climatico da una stagione all'altra è meno marcato e le stagioni sono meno severe che al nord. Le precipitazioni sono frequenti, sotto forma di piogge estive e di lunghe nevicate invernali. Durante la primavera e l'autunno possono essere costituite da pioggia o da neve (50% di probabilità, modificate fino a più o meno 30% a seconda delle posizioni della regione interessata e del momento della stagione: tarda primavera, tardo autunno, ecc.). Le precipitazioni, in una delle forme indicate, avvengono in media ogni quattro giorni. Ovviamente un temporale o una tempesta di neve possono durare molto di più di un giorno e gli effetti di un incantesimo *gran secco* si protraggono per intere settimane. L'indicazione di una precipitazione ogni quattro giorni costituisce quindi solo una media, di cui potete servirvi o meno nel condurre la campagna. Potrete inoltre far uso di un tempo particolarmente brutto (piogge torrenziali, siccità) come evento della trama.

Rotte commerciali e risorse

La mappa del DM n°2 indica le principali rotte commerciali da e verso il Norwold. I personaggi possono scoprirle ed indicarle sulle loro mappe,

ma non devono assolutamente conoscerle all'inizio dell'avventura. Le sole zone civilizzate del Norwold, in quel momento, sono infatti la città di Alpha ed i cinque esagoni circostanti, le roccaforti dei semi-umani, Landfall e Oceansend, e gli esagoni costieri adiacenti al porto di quest'ultima città. Le risorse dei possedimenti sono descritte dettagliatamente nel D&D Companion. Qui di seguito sono elencati solo alcuni suggerimenti per il calcolo delle stesse:

- la maggior parte delle risorse naturali delle montagne è costituita da minerali.
- le risorse minerali più comuni nelle zone collinari sono la pece, l'argilla, il carbone e la pietra.
- le risorse principali delle foreste sono di natura animale o vegetale, oltre ovviamente al legname ed alle pellicce.
- le probabilità che una zona di tundra possa produrre una risorsa sono soltanto del 30%. Inoltre non possono averne più di una, ed in ogni caso mai di natura animale.

Le città

Alpha, la città del re

Questo vasto insediamento conta circa 30.000 abitanti, ma più di 60.000 coloni vivono e lavorano nelle zone circostanti. Le coste sulle quali sorge e le acque profonde, ne fanno un ottimo porto naturale, le sue banchine brulicano di un'incessante attività. Almeno una volta al giorno arrivano vascelli carichi di prodotti importanti dalle altre parti del continente e dall'impero di Alphatia, come quasi altrettanto frequenti sono le partenze di vascelli carichi dei prodotti naturali del Norwold, con varie destinazioni. L'industria del pesce è fiorente, ed oltre a fornire cibo per la maggior parte degli abitanti, offre lavoro a molti di coloro che vivono nel quartiere portuale. Le fattorie che circondano Alpha sono molto prospere. Il terreno, costituito da sedimenti di origine glaciale, è ricco di sostanze fertilizzanti, ed i contadini sono lavoratori tenaci ed industriosi. Molti vivono qui da intere generazioni ed hanno costruito da tempo le loro fattorie. I coloni hanno gradito l'arrivo di Re Ericall e sono più che soddisfatti della stabilità del governo. Alpha fu costruita sulle rovine di un'antica fortezza, ed alcune delle vecchie fortificazioni sono state restaurate e riutilizzate. Tutta la città ora ha possenti fortificazioni, e fino a 10.000 persone possono trovar rifugio nella fortezza, dalla quale si può accedere anche al porto. La città è completamente circondata da mura che rappresentano un formidabile ostacolo per ogni nemico.

Il palazzo di Re Ericall sorge su di una collinetta, al centro della zona fortificata. La struttura è adornata di fontane e giardini, ma le pareti spesse ed alte, e le numerose torri, testimoniano la sua fondamentale funzione difensiva.

Il palazzo occupa un'enorme area di Alpha. È costituito da dozzine di costruzioni, tutte all'interno delle mura. Ogni costruzione possiede

enormi camini in modo da renderla calda e confortevole anche nel cuore dell'inverno. Centinaia di camere e dozzine di cucine e sale da pranzo rendono possibile l'ospitare contemporaneamente e comodamente moltissimi visitatori.

Ci sono voluti 10 anni per costruire il palazzo ed i fondi necessari sono stati anticipati dall'impero di Alphetia. Inoltre, il Grande Salone da Ballo è considerato uno dei capolavori architettonici del mondo civilizzato.

La penisola sulla quale sorge Alpha è separata dal resto del Norwold da una catena montuosa aspra ed accidentata. L'unica breccia percorribile tra le montagne è il Passo del Reggente, sorvegliato costantemente da una guarnigione di 500 guardie del Re.

Landfall, il rifugio dei pirati

Questa città, brutta e sporca, è poco più che un'acozzaglia di baracche logore e sconnesse, ma ospita circa 10.000 abitanti. Se i personaggi stanno cercando un oggetto o una persona dalla dubbia reputazione, hanno buone probabilità di trovarli in questo luogo.

Re Ericall ha nominato signore di questo dominio il fratellastro, Lernal il Folle (vedi il capitolo dei PNG per una descrizione di questo gentiluomo). Lernal si è impegnato a pagare al Re il 40% dei suoi introiti, e quindi Ericall gli consente di governare questo luogo disastroso come gli pare e piace. In realtà, Ericall non sa che Lernal gli rende note meno della metà delle vere entrate.

Il porto di Landfall è una tappa quasi obbligatoria per i vascelli diretti ad Alpha, e quindi ci sono buone probabilità che i personaggi si fermino qui prima di aver visto qualcosa del Norwold. L'impressione che ne riceveranno sarà forte e non certo buona. Le banchine sporche e sconnesse di Landfall deturpano le spiagge della baia, un tempo placida e serena. Ora risuonano solo di urla e di imprecazioni spesso prive di senso e capaci soltanto di attirare l'attenzione quel tanto che basta per far girare la testa.

La vera forza dominante di Landfall è la Corporazione dei Ladri, ed ogni ladro che intenda svolgere in loco le sue attività deve rivolgersi alla Corporazione subito dopo il suo arrivo in città. Per ogni turno di gioco ci sono il 10% di probabilità che un visitatore straniero subisca un tentativo di rapina. Il rapinatore, dello stesso livello della vittima, cerca di portargli via più che può. Il visitatore viene lasciato in pace solo quando è stato spogliato di ogni avere, o dopo aver rintuzzato con successo tre tentativi di rapina.

Le difese di Landfall sono assolutamente inadeguate. Lernal abita in una grande casa di legno, di pessima fattura, ed il resto della città è privo di fortezze e di costruzioni in pietra. Se una forza militare minaccia Landfall, la maggior parte degli abitanti fuggono sulle colline circostanti o prendono il largo sulle imbarcazioni.

Povere fattorie e piccoli villaggi sono sparsi nel territorio che circonda la città, e sono abitati, per lo più, da anziani pescatori. Molti degli altri residenti sono fuorilegge che cercano di nascondersi e di sfuggire alla giustizia delle regioni civilizzate.

Oceansend, la città libera

Questa comunità, difesa da ottime fortificazioni, non ha ancora ceduto alle proposte di alleanza di Re Ericall. È una città vibrante e prospera, molto più vecchia di Alpha e di Landfall. I suoi abitanti sono in genere conservatori, attaccati alle istituzioni, e restii ad unirsi ad un regno appena sorto.

Ad Oceansend vivono circa 20.000 «persone». Per la verità, si tratta in genere di semi-umani. Infatti, nel recinto delle mura vivono 3.000 nani, 2.000 halfling e 500 elfi. Tutti gli abitanti sono fedeli al governatore della città, Re Yarrvik il Giusto (vedi il capitolo dei PNG). Chiunque dovesse cercare di rovesciare il governo cittadino si troverebbe quasi di sicuro a dover affrontare una rivolta in favore del re e della sua famiglia.

Altri 20.000 semi-umani abitano nelle campagne intorno ad Oceansend. La maggior parte vivono in prospere fattorie o in piccoli villaggi, in un raggio di 80 km. dalla città. Ogni villaggio ha una propria milizia, ben addestrata (Classe delle truppe: Buona). Anche gli abitanti delle campagne sono molto fedeli al governo centrale. Molte strade commerciali, tutte ben curate, si dipartono da Oceansend, in direzione ovest, fino alle propaggini della Catena Finale. Le piccole comunità dei nani che vivono in queste zone scambiano i loro oggetti di metallo con i prodotti finiti e le merci importate ad Oceansend. Tra i nani delle montagne e la città esiste una tacita alleanza. Se alcuni invasori attaccano una delle due comunità, l'altra accorre sempre in aiuto della prima. I nani possono mettere in campo 1.000 guerrieri, la città invece fino a 6.000. Dovete considerare l'intera città di Oceansend come una fortezza. Anche se eventuali invasori attaccano la città dal lato di terra, i cittadini continuano ad avere accesso alle banchine, e dal momento che possono cibarsi pressoché all'infinito con quanto traggono dal mare, un attacco da terra ha davvero poche probabilità di successo.

Elementi geografici speciali

L'Arcobaleno di Fuoco

Vicino ai Monti di Ghiaccio si ergono due vulcani, a circa 120 Km. l'uno dall'altro. I due vulcani sono connessi da un fenomeno unico ed irripetibile: quello più a nord, infatti, è un vortice d'entrata nella dimensione del fuoco, mentre quello più a sud è un vortice d'uscita dalla stessa. Quindi costituiscono un immenso «Arcoba-

leno di Fuoco», che fluisce dal vulcano settentrionale a quello meridionale.

L'Arcobaleno di Fuoco è visibile fino ad una distanza di 120 km. (3 esagoni) di notte, e fino a 80 km. di giorno. Raggiunge, al culmine, i 10 km. d'altezza, e forma un tubo di circa 90 m. di diametro.

Gli esagoni che contengono i due vulcani sono terre devastate dal fuoco. Il terreno che li circonda è prevalentemente pianeggiante e vi scorrono numerosi fiumi di lava. Alla base dei vulcani poi, si estendono enormi laghi di fuoco.

Le rocce che circondano le montagne sono traforate da numerose piccole aperture di caverne. Anche se per lo più si tratta di cunicoli senza uscita, alcune sono collegate con fessure che giungono fino al cuore della terra, e sono periodicamente invase da nubi di vapori bollenti. Molte caverne sono occupate da giganti del fuoco, draghi rossi, e da vere e proprie orde di altre creature amanti del caldo.

Ma i più terribili abitatori di queste vallate di lava sono gli elementali del fuoco, che sono riuniti in grosse bande. Essi passano la maggior parte del tempo in questa zona del Piano materiale, che ricorda da vicino il loro habitat naturale. Se gli elementali incontreranno personaggi in queste zone li uccideranno all'istante, oppure li trascineranno nel Piano Dimensionale del Fuoco, dove li attenderà un periodo di «calda» prigionia. Gli elementali, ovviamente, prenderanno ogni precauzione per fare in modo che i loro prigionieri non vengano danneggiati da alcune delle caratteristiche più estreme del loro mondo.

Molte caverne della zona sono in realtà, delle enormi gallerie che conducono ai Vortici che fluiscono dentro e fuori dal Piano Dimensionale del Fuoco. Le caverne degli elementali del fuoco sono all'interno di queste «gallerie».

Il Gorgo

Si tratta di una enorme e turbinosa massa di acque, che occupa un intero esagono, in una baia lungo le sponde settentrionali del Norwold. La superficie delle acque della baia è insidiosa ed imprevedibile. Una forte corrente (27 m. per turno) trascina verso il gorgo, proprio al centro della baia. Il gorgo è in realtà, un Vortice elementale, che fa da tramite tra la Prima Dimensione e quella dell'Acqua. Le spirali del gorgo sprofondano per circa 60 m., dove si apre il vortice vero e proprio, e poi escono dalla Prima Dimensione con un impeto travolgente, in masse schiumose e ribollenti. Nella baia vivono numerosi elementali d'acqua, accompagnati, durante l'inverno, da un hydrax. I personaggi che si avventureranno nella baia verranno sempre attaccati da una banda di elementali d'acqua. Le creature tenteranno di travolgerli e trascinarli nella Dimensione dell'Acqua.

Il clan del «piccolo popolo»

Sulla mappa dei giocatori, le lettere «H» stanno

DESCRIZIONE DEL NORWOLD E DEGLI IMPERI

ad indicare la presenza della sede di un clan, più precisamente, nel nostro caso, di un clan di halfling. Ognuna delle sette comunità è diversa dalle altre ed ha i suoi capi ed il suo Crogiolo della Fiamma Nera. La vicinanza ha tuttavia favorito il sorgere di stretti e duraturi legami reciproci. La roccaforte di Leeha è il luogo di riunione dei clan e sorge nei pressi del fiume Orso Bianco. Gli halfling hanno scavato caverne enormi e numerose lungo le rive del fiume e Leeha è quindi in grado di ospitare i membri di tutti i clan, che possono qui trovare rifugio, con un tetto sulla testa ed un buon fuoco per scaldarsi i piedi.

Ognuno dei clan conta da 700 a 1.300 halfling. Le sette comunità sono composte, in tutto, da 6.500 individui e, in tempi di crisi, possono mettere in campo una forza di 1.500 componenti. Il piccolo popolo non è certo propenso a ficcare il naso nelle contese politiche e militari altrui, ma non esista a mobilitarsi ed a combattere contro le incursioni di mostri o di altri estranei indesiderati.

Gli halfling controllano il traffico fluviale sul fiume Orso Bianco che scorre tra le loro roccaforti, ed esigono una tassa di 1-10 MO da ogni imbarcazione che passa, a seconda delle dimensioni del vascello.

Leeha ha numerose locande, alcune delle quali grandi a sufficienza per ospitare degli uomini. Queste locande, senza eccezione, sono tra le migliori in assoluto ed offrono del buon cibo caldo, unito alla classica ospitalità degli halfling.

Frosthaven

Un numeroso clan di giganti del ghiaccio vive su quest'isola spoglia e desolata, la cui superficie è coperta di pietre e ghiacciai. L'isola è situata troppo a nord per permettere la crescita di vegetazione, ad eccezione di funghi e licheni. Per tre giorni all'anno Frosthaven è battuta da venti gelidi e tempeste di neve. I personaggi si accorgono ben presto che il luogo, oltre che inospitale, è anche estremamente pericoloso. I giganti del ghiaccio, ci si trovano a meraviglia, vivendo dentro immense caverne, scavate nel cuore dei ghiacciai, e collegate tra loro per mezzo di un intricato complesso di tunnel scavati nel ghiaccio. La comunità dell'isola è formata da 6.000 individui, dei quali ben 2.000 sono maschi guerrieri.

Nel cuore dell'inverno, la superficie del mare si copre di uno spesso strato di ghiaccio che costituisce una sorta di ponte naturale tra Frosthaven e le sponde settentrionali del Norwold. Almeno una volta ogni cinque anni, un'enorme banda di giganti del ghiaccio attraversa il canale ghiacciato, per effettuare una scorreria nel Norwold. La banda è solitamente composta da 2.000 giganti i quali, se non incontrano resistenza, si suddividono in gruppi più piccoli. Dopo aver attraversato il canale, si dedicano alle scorrerie per la maggior parte dell'inverno. Non si spingono mai a sud della Grande Baia e fanno ritorno sulla loro isola prima del ritorno della primavera.

L'enorme tesoro dell'orda dei giganti del ghiaccio è custodito nella profondità del più grande ghiacciaio di Frosthaven. Potete fare in modo che i personaggi sentano parlare del favoloso tesoro. Per raggiungere la grotta del tesoro dovranno però attraversare numerose caverne piene di giganti e di centinaia dei loro animali «domestici» (lupi ed orsi polari). Il valore del tesoro, costituito da monete, gemme e gioielli, ammonta ad almeno 4 milioni di MO.

La Catena Wyrmtooth

Queste montagne sorgono a nord-est della Catena Finale ed in esse non vivono esseri umani. Sono infatti sede di quasi 1.000 draghi. Se viste in lontananza, le pendici più basse hanno l'aspetto della dentatura inferiore delle fauci di un drago, mentre i pinnacoli di roccia sembrano denti di serpente, aguzzi ed acuminati.

Il vero Signore di questi monti è un enorme drago rosso (DV23, pf160) di età sconosciuta.

Sulle montagne sono comuni i draghi «grandi» ed «enormi», di ogni specie (tranne quelli dorati), e centinaia di tipo «piccolo», che hanno qui costruito le loro dimore.

Il Signore dei draghi è molto prudente e non conduce mai le orde dei mostri in sanguinose scorrerie contro le zone civilizzate del Norwold, mettendo ogni cosa a ferro e fuoco. Preferisce invece guidare piccoli gruppi di draghi, e spesso prima di colpire, aspetta di essersi allontanato dai Monti, in modo che gli abitanti del Norwold non si rendano conto dell'incredibile numero di draghi che vive sulla catena. In effetti i coloni del Norwold hanno sempre saputo che alcuni draghi vivono sulle montagne, ma la maggioranza di coloro che vivono nei dintorni ritiene che non superino le 100 unità.

Quasi ogni caverna è divenuta la tana di un mostro. In quelle più grandi possono vivere fino a 20 draghi, ed è ovvio che più sono i draghi, più ricchi sono i tesori. Si può anzi essere sicuri che i personaggi potranno trovare, da qualche parte, almeno uno di tutti gli oggetti magici e dei tipi di tesori elencati nel D&D Base, Expert e Companion.

Tenete presente però, che l'entità di un tesoro è direttamente proporzionale alla grandezza ed alla pericolosità del drago che lo custodisce. Per stabilire l'entità del tesoro dei draghi «piccoli» dividete a metà l'ammontare indicato per i corrispondenti draghi «grandi» nelle regole del D&D Companion.

Le «Case nei Boschi»

Nelle foreste del Norwold ci sono dozzine di comunità elfiche (note agli esploratori col nome di «Case nei Boschi»). Né il Re né i suoi agenti conoscono la loro esistenza, e quindi non sono riportate sulla mappa. Il DM può collocare un villaggio elfico dove più gli aggrada, purché la sua

posizione sia compatibile con il terreno circostante.

Ogni comunità conta dai 200 ai 1.200 elfi. Quando è necessario, ogni comunità può mobilitare una forza militare pari ad un quarto dei suoi componenti. Gli elfi non sono affatto antusiasti dell'insediamento di nuovi umani nei loro territori, ma sono abbastanza saggi da capire che opporsi ad essi con la forza sarebbe quantomeno futile. Gli elfi non si intromettono nelle guerre tra gli umani, ma sono pronti ad aiutarli quando il nemico è una banda di mostri invasori od altre creature malvage.

La maggior parte delle comunità elfiche sorgono in foreste costituite in pari misura da sempreverdi e da alberi dal legno duro (querce, olmi, ecc.). Alcuni costruiscono le loro dimore sui rami più alti, mentre altri preferiscono ricavare dimore isolate tra i pini più rigogliosi, scavando in essi delle vere e proprie case. Le dimore sugli alberi sono collegate tra loro da ponti sospesi. I pochi sentieri, tortuosi e serpeggianti, che gli elfi lasciano al suolo sono pressoché invisibili. Al centro di ogni comunità sorge un maestoso Albero della Vita.

L'agricoltura elfica è costituita principalmente da rari e piccoli giardini. Sono, infatti, ottimi cacciatori e preferiscono la caccia alla coltivazione. Anche nella caccia si rivela il loro animo amante della natura: le loro vittime, infatti, sono quasi soltanto gli animali vecchi e deboli.

I personaggi possono incontrare gli elfi a caccia già a molti chilometri di distanza dalle loro comunità. Gli elfi non sono molto attaccati ai loro territori di caccia, ed è raro che sorgano contrasti con le comunità elfiche confinanti.

PERSONAGGI NON GIOCANTI: DESCRIZIONE DEI RE E DEI LORD

I personaggi-giocanti non saranno sicuramente i soli a richiedere possedimenti al Re, nel momento in cui si inizia la «corsa alla terra» nel Norwold. Infatti giungono ad Alpha molti PNG di alto livello, per conferire col monarca. In questo capitolo sono descritti 12 PNG. Ogni descrizione comprende i dati statistici del personaggio, le sue armi, ed una breve sintesi della personalità e della sua storia.

I PNG sono divisi in due gruppi: Regnanti e Pretendenti. I primi sono quei PNG che hanno già un possedimento. I personaggi-giocanti cercano di interagire con loro e di rendersi amici ed alleati. I Pretendenti, invece, sono in competizione con i personaggi-giocanti per acquisire o conquistare uno o più possedimenti. Se altri PNG fanno parte della vostra campagna, ed i personaggi-giocanti hanno già avuto a che fare con loro in passato, niente vieta che il DM faccia intervenire anch'essi nel Norwold, per com-



petere con i PG nella lotta per il potere. Fate in modo che questi PNG abbiano quasi lo stesso livello di esperienza dei PG.

Ricordate che l'impiego dei PNG è uno dei

modi migliori per vivacizzare la campagna. L'introduzione di numerosi PNG aiuta i PG a sentirsi veramente membri di una società, invece che eroi isolati in un mare di volti anonimi.

Personaggi «Regnanti»

Ericall, Re del Norwold Guerriero legale 28° livello

Forza	13	Destrezza	10
Intelligenza	14	Costituzione	11
Saggezza	13	Carisma	17

Classe
dell'armatura -6 Punti ferita 63

Armi: spada +3; pugnale +3

Armature: corazza di piastre +5; scudo +3.

Re Ericall è un giovane di bell'aspetto. Non ha ancora compiuto i 30 anni, ma l'addestramento rigoroso, impartito a tutti i discendenti della dinastia imperiale di Alpathia, gli ha attribuito un notevole livello di esperienza.

È il secondo genito di Eriadna la Saggia, Imperatrice di Alpathia. Il fratello maggiore è destinato a succedere alla madre sul trono imperiale, e quindi il Norwold è stato assegnato ad Ericall come suo regno personale.

Ericall ha intenzioni buone ed oneste, e vuole essere ben visto da tutti. Si sente oltremodo a disagio quando una sua decisione danneggia in qualche modo la popolazione. Anche se giovane però, le sue esperienze passate e le responsabilità connesse al governo di un intero regno lo stanno facendo maturare in fretta. È ancora a disagio nei confronti di alcuni aspetti del governare ma non esista ad intraprendere le azioni che reputa necessarie per la prosperità del suo regno.

Ericall è bello e ricco, senza dubbio un buon partito. È ancora scapolo, ed il suo matrimonio costituirà uno degli Eventi Principali (vedi l'omonimo capitolo) dell'avventura. E chissà che non sia proprio uno dei PG (ovviamente

femmina) della vostra campagna a diventare la sua sposa.

Il re possiede una notevole quantità di oggetti magici, sia temporanei che permanenti, ma ne fa uso soltanto quando ritiene che ciò sia in qualche modo utile per il regno. La scelta degli oggetti magici di Ericall spetta alla discrezione del DM. nel caso in cui Re Ericall dovesse essere vittima di qualche sfortunato incidente durante la campagna, si aprirebbe subito una dura lotta per la successione al trono.

Il primo a rivendicare il diritto di successione sarebbe Lernal il Folle, fratellastro di Re Ericall, che riunirebbe un esercito per reclamare il trono. Tenete presente che, se il Re è sposato, per legge gli dovrebbe succedere la moglie. Se non lo è l'Imperatrice di Alpathia invierà il successore da lei designato nel giro di 2d6 mesi.

Il Re è costantemente protetto da una guardia del corpo, di cui fanno parte solo cavalieri d'élite. Le loro caratteristiche, comuni per tutti sono le seguenti:

Guardie del corpo del Re (20): CA -4; G12; pf 75; MV 27m. (9m); N° ATT. 1 spada/arco lungo; F 5-12/1-6; TS G12; ML 12; AM L.

Lernal il Folle Guerriero neutrale di 6° livello

Forza	10	Destrezza	10
Intelligenza	12	Costituzione	14
Saggezza	13	Carisma	7

Classe
dell'armatura 0 Punti ferita 30

Armi: spada +2

Armature: corazza di piastre +2; scudo.

Lernal il Folle è il fratellastro minore di Re

Ericall, che gli ha assegnato il feudo di Landfall soprattutto allo scopo di allontanarlo da corte. Lernal infatti, è un depravato privo di scrupoli. Non dice mai la verità, se può sostituirla con una bugia credibile.

In realtà Lernal è un fantoccio nelle mani della Corporazione dei Ladri, e mantiene il potere solo perché è facilmente corrotto. Non pochi lo vedrebbero volentieri morto, per cui si circonda di un gruppo di abili e scaltr guardie del corpo.

Guardie del corpo di Lernal (8): CA 0; G 9; pf 45; MV 27m (9m) N° ATT. 1; F 2-9; TS G 9; ML 9; AM N; PX 900.

Re Yarrvik il Giusto Guerriero legale di 9° livello

Forza	16	Destrezza	10
Intelligenza	12	Costituzione	14
Saggezza	11	Carisma	14

Classe
dell'armatura -2 Punti ferita 53

Armi: spada +2; pugnale +4

Armature: corazza di piastre +2; scudo +2.

Re Yarrvik uomo giusto e buono, governa la città di Oceansend. Ha in animo di trovare protezione e sicurezza sotto l'ala del nuovo regno del Norwold, ma solo se ciò gli consentirà di conservare il suo titolo e la sua posizione. Re Ericall però non ha ancora in animo di concederle, ed attualmente i due re coesistono e la pace tra loro è fondata su incerte basi.

Re Yarrvik non si schiererà dall parte di Ericall nella Guerra per la Corona, ma potrà decidere di schierarsi dalla parte di Thyatis, se le forze dei personaggi attaccheranno Oceansend (vedi capitolo «Guerra per la Corona», in particolare la voce «Attivazione di Forze Neutrali».

Tarn Fogliadiquercia

Druido neutrale di 24° livello

Forza	11	Destrezza	10
Intelligenza	12	Costituzione	13
Saggezza	18	Carisma	11
Classe dell'armatura	0	Punti ferita	51

Armi: mazza +4

Armature: armatura di cuoio +4; scudo +2.

Incantesimi: (livello e quantità)

Primo	8	Secondo	7
Terzo	6	Quarto	6
Quinto	5	Sesto	5
Settimo	4		

Gli incantesimi di Tarn Fogliadiquercia non sono stati elencati uno per uno, poiché il druido può pronunciare praticamente qualunque incantesimo clericale o druidico. Fate però attenzione a non superare il massimo di incantesimi utilizzabili per ogni livello, specie quando

Tarn si trova coinvolto in scontri prolungati.

Tarn non è il druido di maggior livello del Norwold, ma Re Ericall lo ha designato come rappresentante della comunità druidica a corte. Qui il druido è il portavoce delle foreste e delle creature che vi dimorano. In particolare, consiglia al Re di evitare scelte politiche che possano provocare la distruzione, sotto qualsiasi forma, delle foreste. Tarn è normalmente calmo e riflessivo, ma è meglio scappare in cerca di riparo nelle rare occasioni in cui perde le staffe.

Madiera, la Consigliera

Mago legale di 25° livello

Forza	8	Destrezza	13
Intelligenza	17	Costituzione	9
Saggezza	13	Carisma	10

Classe dell'armatura	4	Punti ferita	33
----------------------	---	--------------	----

Armi: bastone della stregoneria; bacchetta delle palle di fuoco

Armature: scarabeo protettore; anello di protezione +5.

Incantesimi: (livello e quantità)

Primo	7	Secondo	7
Terzo	6	Quarto	6
Quinto	5	Sesto	5
Settimo	4	Ottavo	3
Nono	2		

Anche per Madiera vale quanto detto per Tarn Fogliadiquercia; può pronunciare qualsiasi tipo di incantesimo, purché nel rispetto dei limiti sopra elencati.

Madiera è una delle sagge di Alpathia. Non è ancora abbastanza potente da sedere al Consiglio dei maghi che governa l'impero, ma è abbastanza ambiziosa da poterlo diventare un giorno. Attualmente è la consigliera di re Ericall e svolge il suo lavoro con impegno e serietà.

Madiera usa nel suo lavoro numerosi oggetti magici, tra i quali una lavagna dell'identificazione, e molti altri oggetti che la aiutano a raccogliere preziose informazioni.

Personaggi «Preendenti»

Questi PNG arrivano ad Alpha in tempo per la fiera di primavera. Sono venuti per chiedere terre e feudi a Re Ericall. Fate in modo che alcuni di questi PNG richiedano gli stessi feudi che interessano ai personaggi (vedi il capitolo «Spartizione del Territorio», alla voce «Come fondare un possedimento»).

Alak Dool

Mago caotico di 19° livello

Forza	11	Destrezza	12
Intelligenza	14	Costituzione	14
Saggezza	10	Carisma	7

Classe dell'armatura	5	Punti ferita	30
----------------------	---	--------------	----

Armi: bastone del potere; bacchetta delle illusioni; bacchetta dei fulmini magici

Armature: anello di protezione +4.

Incantesimi: (livello e quantità)

Primo	6	Secondo	5
Terzo	5	Quarto	5
Quinto	4	Sesto	3
Settimo	2	Ottavo	2

Scegliete gli incantesimi di Alak Dool prima che si scontri in combattimento diretto con uno dei personaggi. Alak (nei limiti indicati) può pronunciare quasi ogni tipo di incantesimo. Alak Dool è un uomo ambizioso ed è finanziato da Thyatis. Il suo compito è quello di procurarsi un possedimento nel Norwold e farne una sorta di base di spie per riferire ai Thyatiani sullo sviluppo del regno. Quando scoppia la guerra, Dool cala la maschera e si schiera apertamente dalla parte degli invasori Thyatiani. Questi ultimi gli hanno promesso quasi la metà del Norwold come ricompensa del tradimento. Si spiega così come Alak si adoperi e fondo per far prevalere le forze di Thyatis. Inoltre, è una persona estremamente egoista e crudele.

Sir Ernest Day

Guerriero legale di 6° livello

Forza	16	Destrezza	14
Intelligenza	12	Costituzione	14
Saggezza	10	Carisma	13

Classe dell'armatura	-3	Punti ferita	55
----------------------	----	--------------	----

Armi: spada +2 (+5 contro esseri caotici)

Armature: corazza di piastre +2; scudo +2.

Sir Ernest è il classico «buono». Un tempo era un paladino, ma ora ha deciso di ottenere un possedimento e di smettere di girovagare. È un tipo «legale» a tutti gli effetti.

Il suo volto, spesso atteggiato in un largo sorriso, è ornato da due grossi baffoni. La sua risata, forte e fragorosa, ben difficilmente viene scordata da chi ha avuto modo di ascoltarla.

Sir Ernest è di solito impegnato in qualche buona azione, come aiutare una donzella a superare la pozzanghera di una strada senza imbrattarsi i piedini, dar da mangiare ad un bambino sperduto, od offrire un obolo ad un mendicante.

Rutger Dag

Guerriero neutrale di 15° livello

Forza	14	Destrezza	13
Intelligenza	11	Costituzione	10
Saggezza	9	Carisma	11

Classe dell'armatura	-5	Punti ferita	49
----------------------	----	--------------	----

Armi: spada +2 (del volo); arco lungo +4

Armature: corazza di piastre +2; scudo +4.

Rutger Dag è originario del regno di Vestland ed ha un carattere fiero e selvaggio. Ha accumulato grandi ricchezze nel corso delle sue avventure ed ora ha deciso di stabilirsi in queste terre, di procurarsi un feudo, e di dedicare tutte le sue energie al governo di una signoria. I divertimenti che preferisce sono le feste ed i banchetti.



FAMIGLIA REALE

Sandralane di Glantri Chierico legale di 16° livello

Forza	12	Destrezza	10
Intelligenza	12	Costituzione	14
Saggezza	15	Carisma	17

Classe
dell'armatura -4 Punti ferita 49

Armi: mazza +4 (+5 contro i non-morti); *bastone serpente*

Armature: corazza di piastre +2; scudo +4.

Sandralane è una giovane religiosa originaria del Principato di Glantri. Stanca della mancanza di rispetto mostrata per la sua professione dai maghi che controllano Glantri, si è messa in viaggio per le nuove terre del nord, con l'intenzione di fondare un possedimento tutto suo, nel quale, ovviamente, intende assicurare la massima deferenza e libertà per i chierici.

Sandralane è molto graziosa: possiede un sorriso affascinante e una voce dolce e melodiosa. Ha occhi scuri e profondi, e capelli lunghi e nerissimi. La sua espressione ha sempre un'ammaliante aura di mistero.

Max Primo Guerriero caotico di 15° livello

Forza	18	Destrezza	11
Intelligenza	12	Costituzione	14
Saggezza	13	Carisma	7

Classe
dell'armatura -5 Punti ferita 55

Armi: spada +4 (*charme per 3 settimane*); *balista pesante* +2

Armature: corazza di piastre +3; scudo +4.

Max Primo è un guerriero astuto ed ambizioso, venuto nel Norwold con l'intenzione di

fondare una propria dinastia. Il suo sogno è che un giorno uno dei suoi discendenti possa governare non solo l'intero Norwold, ma anche il resto del continente.

Nel combattimento, Max sembra un po' vigliacco. Di sicuro non vuole correre rischi inutili, e sa bene che un morto non può avere figli.

Max ascolta con orecchio attento le storie degli agenti di Thyatis e vede nel conflitto tra i due imperi una buona possibilità per migliorare la propria posizione. Quando scoppia la Guerra per la Corona, mette le sue forze a disposizione dell'impero di Thyatis.

Allisa Patrician Guerriero legale di 15° livello

Forza	13	Destrezza	18
Intelligenza	9	Costituzione	10
Saggezza	12	Carisma	14

Classe
dell'armatura -6 Punti ferita 46

Armi: spada +2; arco lungo +3; accetta +3 (ritornante)

Armature: corazza di piastre +3; scudo +2.

Allisa è una valente guerriera dal carattere orgoglioso, originaria delle steppe del Khanato di Ethengar. È piuttosto bassa di statura ed ha un aspetto minuto, ma nonostante ciò è abilissima con l'arco lungo. Alta poco meno di 150 cm., con la sua mira fredda e precisa, con un arco anche più alto di lei, testimonia le sue straordinarie abilità.

Allisa è venuta nel Norwold solo per divertirsi. Le piace imbarcarsi in ogni genere d'avventure, e se ciò le consentirà di ottenere un titolo ed un feudo, tanto meglio. È onesta, leale, e prende sul serio le promesse ed i giuramenti che fa. Se diventa amica di Re Ericall, ne rimane fino in fondo un'alleata fedele.

Dentelungo Ladro caotico di 20° livello

Forza	10	Destrezza	18
Intelligenza	12	Costituzione	15
Saggezza	11	Carisma	10

Classe
dell'armatura -2 Punti ferita 42

Armi: spada +4; arco lungo +3

Armature: armatura di cuoio +3; anello di protezione +3.

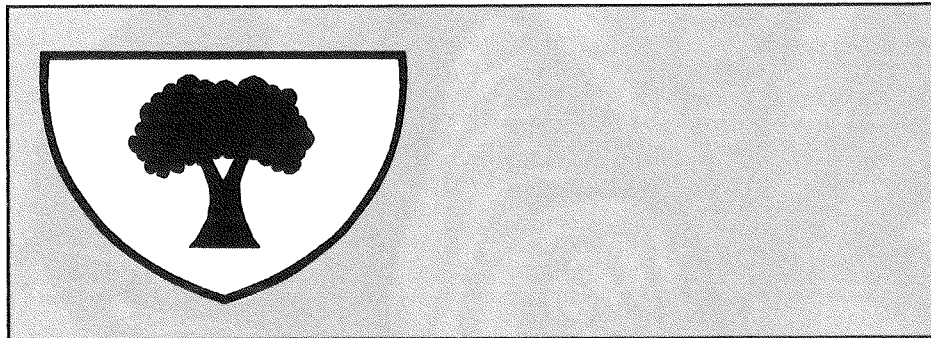
Abilità speciali:

Scassinare	88%	Scoprire trappole	89%
Rimuovere trappole	82%	Svuotare tasche	115%
Muoversi silenziosamente	80%	Scalare pareti	106%
Nascondersi nelle ombre	68%	Sentire rumori	98%

Dentelungo, almeno a suo dire, è venuto nel Norwold per fondare una roccaforte per i colleghi della sua professione. In realtà, questo ladro sempre sorridente e con lo sguardo bieco, è il principale agente dell'impero di Thyatis. Egli combatterà separatamente tutti i PG, facendo del suo meglio per convincerli a passare dalla parte di Thyatis. Ogni personaggio che si metterà apertamente contro Dentelungo verrà probabilmente «visitato» da una banda di ladri di alto livello, nel cuore di una notte senza luna.

Sebbene questi ladri cercheranno soprattutto di portare via oggetti magici, non disdegneranno di uccidere, specie se il personaggio ha insultato Dentelungo, o lo ha fatto arrabbiare. Dentelungo farà del suo meglio per far sì che le spie di Thyatis possano infiltrarsi nei castelli e nelle corti di tutti i Signori alleati di Apathia. Si tratta di un'impresa difficile ed impegnativa, su larga scala, ma Dentelungo riesce ottimamente a mascherare le tracce e gli indizi della sua opera. Se un personaggio dovesse catturare una spia Thyatiana in casa sua, ben difficilmente riuscirebbe ad estorcergli qualche notizia che possa rivelare la sua dipendenza da Dentelungo e collegarne le mire a quelle dell'impero.

SPARTIZIONE DEL TERRITORIO: INIZIO DELLA CAMPAGNA



Preparazione dello scenario

Prima che l'avventura abbia inizio, dovete adoperarvi affinché i personaggi siano spronati a spostarsi a nord, nel Norwold. E potete affrire loro i seguenti motivi per farlo.

Le opportunità di avventura nel mondo civilizzato (cioè nelle zone come quella descritta nel modulo-avventura X1, «L'isola del terrore») si sono ridotte a poca cosa. Tali territori non sono ormai che il luogo d'iniziazione per avventurieri giovani e inesperti e sono ormai pochi i tesori ancora da scoprire. I giocatori dovranno capire

da soli questa situazione, ma potrete sollecitare le loro conclusioni facendogli sprecare un po' di tempo ad uccidere dozzine di coboldi e di hobgoblin, per ricavarne solo un pugno di monete di rame.

Dovete, inoltre, dire ai personaggi che stanno giungendo numerosi messaggi del Norwold, i quali diffondono notizie del nuovo regno e, soprattutto, del fatto che Re Ericall ha bisogno di personaggi valorosi e di alto livello per avere un aiuto nel governo del suo dominio. I messaggeri spiegheranno che le terre del Norwold sono situate da qualche parte a nord dello stato libero di Heldann. Dite ai personaggi che altre fonti collocano il Norwold a nord e ad est dell'Ostland e del Vestland. Se i personaggi rimangono sordi alle sollecitazioni, fate in modo che ricevano la visita di alcuni inviati di Re Ericall, che li invitano ad Alpha, la città del Re. Gli inviati spiegheranno che il Re ha sentito parlare delle loro imprese e del loro coraggio, e che sarebbe onorato se accettassero di governare i suoi feudi.

I messaggeri (o gli inviati) devono anche informare i personaggi che presto si terrà nel Norwold la fiera di primavera, con giostre e tornei, e che in tale occasione Re Ericall sceglierà coloro ai quali assegnare molti dei possedimenti del suo regno. Fate in modo che i personaggi abbiano notizie della fiera con almeno 6 mesi di anticipo, in modo che, se desiderano partecipare, possano sistemare i loro affari e prepararsi al lungo viaggio.

In viaggio verso il Norwold

I personaggi possono usare qualsiasi mezzo di trasporto per arrivare nel Norwold. Possono decidere di raggiungere Alpha via mare, nel qual caso devono partire da uno dei seguenti porti: Zeaburg, Norrvik o Soderfjord. Se decidono di partire da una di queste città, devono aspettare 2d6 giorni prima di trovare un imbarco. I personaggi possono raggiungere i suddetti luoghi da quasi tutte le città costiere indicate sulla mappa del continente riprodotta nel D&D Expert.

Il viaggio dura 1d10 + 20 giorni e costa 40 MO a testa. I personaggi, sempre in una delle città, possono noleggiare un vascello e recarsi ad Alpha con esso. Il costo del noleggio è di 2.000 MO.

La fiera di primavera

I personaggi devono arrivare nel Norwold in tempo per la fiera di primavera (il 21 marzo, secondo il nostro calendario). Re Ericall ha istituito la fiera per celebrare l'arrivo della primavera. La fiera non poteva certo essere priva di un torneo, che il re ha in mente di usare per valutare la perizia dei personaggi ai quali assegnare feudi e signorie.

I partecipanti più importanti alla fiera, oltre a Re Ericall, devono essere tutti i PNG elencati nel capitolo precedente, tutti i PG che decidono di partecipare, e qualsiasi altro PNG che vogliate includere nella campagna, ricavato da altri moduli o frutto della vostra fantasia.

La fiera continua per 2 settimane ed è un incessante turbinio di banchetti e divertimenti. Il Re è veramente interessato a che la festa abbia successo, e quindi ha predisposto precauzioni particolari affinché nessun ladro, spia o altra persona indesiderata possa disturbarla. Nei primissimi giorni della fiera, il re incontra in privato ogni PG e PNG interessato a diventare suo feudatario. I personaggi possono scegliere una zona del Norwold che sia di loro gradimento per instaurare un possedimento (vedi sotto: «Come fondare un possedimento»). Quando più PG e PNG scelgono la stessa zona, il re la attribuisce a chi si sia meglio comportato nel torneo. Fate quindi in modo che alcuni PNG scelgano gli stessi territori dei PG. Cominceranno così i contrasti ed il divertimento.

Potete ovviamente fare in modo che durante la fiera sorgano altri motivi di attrito e tenete presente che i ladri di alto livello saranno certamente attratti a una tale raccolta di nobili e di ricchezze. Può perfino verificarsi qualche rapimento. L'unico limite, come sempre, è la vostra fantasia, ed il tempo che volete dedicare a questo scenario introduttivo.

Come fondare un possedimento

Richiesta del Re

Possono reclamare un possedimento i personaggi di 15° livello di esperienza o più, che si presentino al re nel palazzo di Alpha. Il re accorda la concessione a chi accetta le seguenti condizioni:

1. Il personaggio deve giurare fedeltà ad Ericall, Re del Norwold.

2. Il personaggio deve accettare di pagare una percentuale fissa di quanto raccoglie sotto forma di tasse. Il re però, conoscendo le difficoltà che presenta il fatto di stabilire un possedimento in terre ancora selvagge come queste, esonererà dal pagamento per i primi due anni. Tale agevolazione non viene accordata a chi richiede un possedimento situato in zone civilizzate o in terre di confine.

3. Il personaggio deve giurare solennemente di non avere niente a che fare con l'impero di Thyatis, e che riferirà prontamente al re l'eventuale presenza di spie, emissari o ambasciatori thyatiani.

Scelta del territorio

I personaggi devono scegliere i territori dei loro possedimenti nelle zone illustrate sulla mappa dei giocatori. L'ordine di precedenza tra PG verrà stabilito in ragione della priorità della concessione (cioè, chi primo arriva meglio alloggia) e possono scegliere un territorio corrispondente ad un esagono della mappa. Se un personaggio decide di avere un possedimento in terre civilizzate, non può reclamare altri territori. Tirate 1d10 per determinare il numero di «risorse» di ogni possedimento (vedi le regole del D&D Companion).

Se il possedimento sorge in terre di confine o selvagge, invece, dispone di 1d6+6 «risorse». Quando il personaggio sceglie un esagono, tira 1d10 per determinare il numero di risorse del territorio. Se le risorse sono meno di 7, può scegliere un esagono adiacente e tirare di nuovo 1d10. Il procedimento continua fin quando il dominio ha almeno 7 risorse. Non può comunque averne più di 12.

Come entrare a far parte della corte del re

Qualunque personaggio o PNG che riceve un possedimento diventa membro della corte del re,

con il titolo di Barone o Baronessa. Le regole del D&D Companion spiegano come i personaggi possano migliorare il loro titolo, aggiungendo terre e cittadini ai possedimenti. Ogni membro della corte, indipendentemente dal titolo effettivo, è sempre chiamato con l'appellativo di «Lord» (o Lady). Il re, di solito, chiama a corte tutti i suoi Lord due volte all'anno.

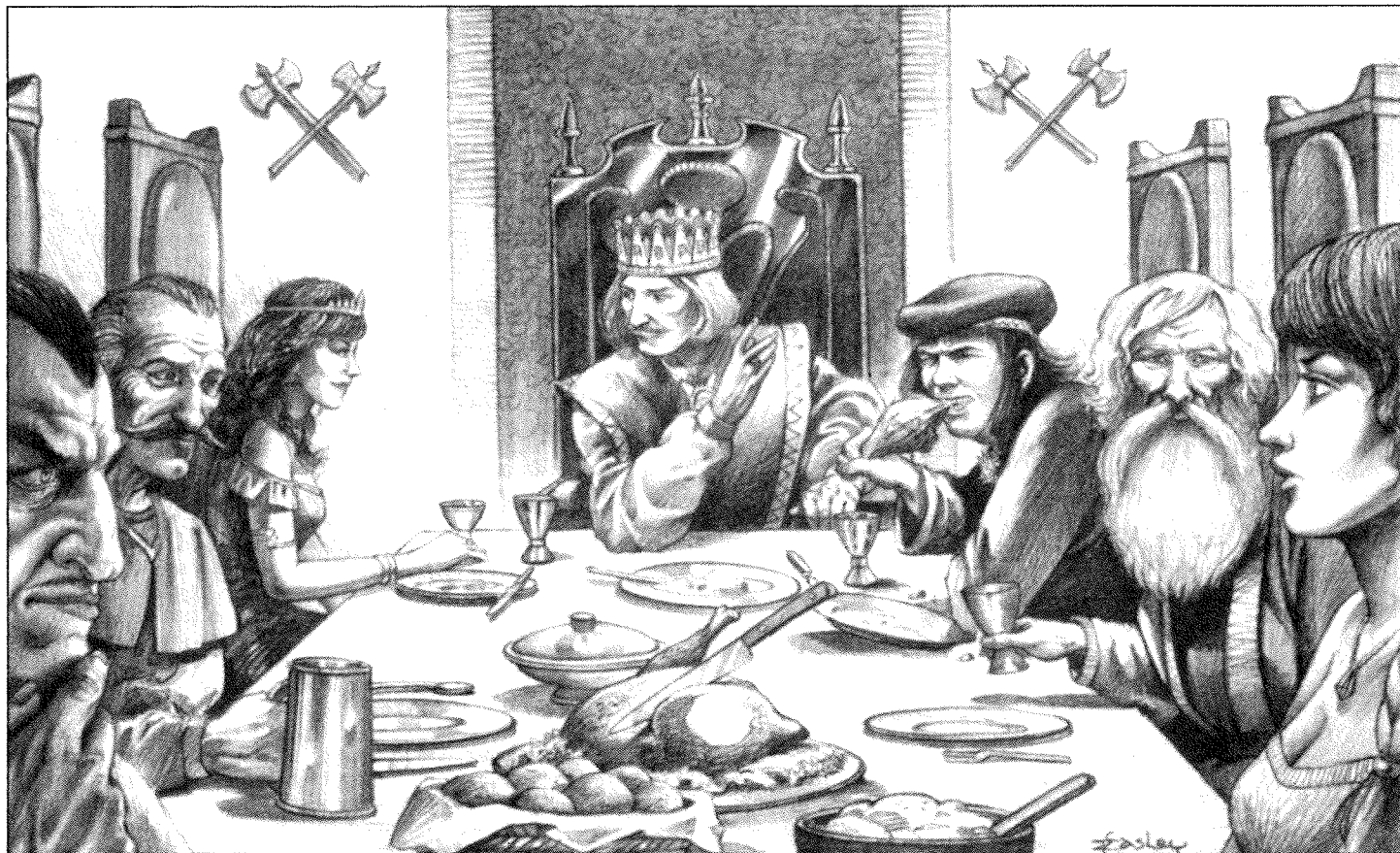
I Lord però, non hanno tutti lo stesso rango, ed è più elevato lo status di quelli di rango maggiore: se due personaggi hanno lo stesso rango (per esempio, si tratta di due Baroni) è maggiore lo status di chi possiede una maggiore estensione di terre. Questo modo di confrontare lo status ha scarso significato per la campagna, ma potete usarlo per creare alleanze e rivalità in seno alla corte.

Tempo di campagna

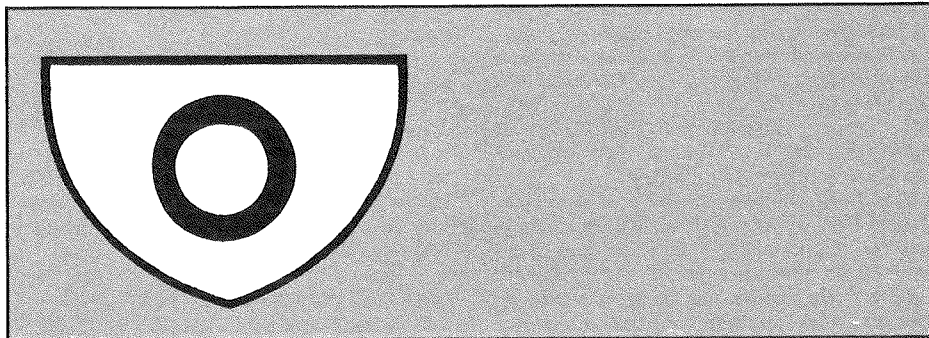
Gli eventi descritti in questa avventura dovrebbero svolgersi nel corso di un anno o due. Se i personaggi reclamano i possedimenti in primavera, hanno un'estate intera per sviluppare i territori. Dovete fare in modo che gli eventi e gli incontri siano diluiti nel tempo, perché i personaggi abbiano la possibilità di sviluppare i loro possedimenti. Qui di seguito vi forniamo uno schema, che in via esemplificativa descrive il

possibile susseguirsi degli eventi descritti in questa avventura:

1. Festa di Primavera; i personaggi arrivano ad Alpha, per reclamare i possedimenti.
2. Estate; i personaggi esplorano il dungeon di Kwyll (vedi Incontri nel Norwold 2).
3. Autunno; i personaggi devono assistere (e forse partecipare) alla battaglia dei barbari (vedi Incontri nel Norwold 4).
4. Inverno; i giganti di ghiaccio invadono il Norwold (vedi Eventi Principali).
5. Inizio della Primavera; i personaggi ricevono gli inviti per il matrimonio di Re Ericall.
6. Primavera; i personaggi possono aiutare un clan di nani a recuperare la loro Fucina del Potere (vedi Incontri nel Norwold 3).
7. Estate; i personaggi partecipano al matrimonio del Re (vedi Eventi Principali).
8. Tardo autunno; i personaggi operano per contrastare una piccola banda di giganti di ghiaccio, che effettua scorrerie nei loro feudi (vedi Incontri nel Norwold 1).
9. Inverno; i personaggi si mettono in viaggio per incontrare le Vecchie di Crystykk (vedi Incontri nel Norwold 5).
10. Primavera; i personaggi facendo ritorno ai loro possedimenti, trovano gli imperi di Al-phia e Thyatis impegnati nella Guerra per la Corona.



EVENTI PRINCIPALI: COME TENERE UNITI I POSSEDIMENTI



In questo capitolo sono descritti i due principali avvenimenti nel Norwold. Ogni evento deve aver luogo durante il tempo della campagna. Ogni avvenimento è connesso ad una stagione dell'anno e deve aver luogo indipendentemente dalle azioni dei personaggi. Non c'è bisogno che i personaggi prendano parte ad essi, ma ogni evento è stato progettato in modo che possano parteciparvi e, forse, influenzarne il corso.

Gli eventi coinvolgono inoltre un gran numero di PNG, e quindi il DM potrà dedicare un po' di tempo per la loro preparazione.

Vi rimandiamo al capitolo precedente, per alcuni suggerimenti circa i momenti più opportuni in cui far verificare gli eventi.

Il matrimonio del Re

Vostra Molto Onorevole Signoria:

Sua Maestà, Re Ericall del Norwold, desidera la partecipazione della S.V. per il Suo prossimo matrimonio.

La cerimonia si svolgerà nel Giorno del Solstizio d'Estate e la celebrazione avrà luogo nel Gran Salone del Palazzo Reale di Alpha.

La settimana precedente sarà dedicata ai festeggiamenti confacenti all'evento; sarà molto gradita, e desiderata, la Vostra presenza fin da questo periodo.

Possa la Primavera baciare la Vostra terra, ed essere una stagione bella e felice!

Ericall, Re del
Norwold

Questo è il testo dell'invito al matrimonio di Re Ericall, intagliato su di un piccolo foglio di platino.

La festa promette un gran gala eccezionale per il Norwold, forse l'avvenimento mondano più importante del secolo. Fate in modo che i personaggi, così come il resto dei Lord e delle Lady, ricevano gli inviti non più tardi dell'inverno precedente il matrimonio. I personaggi poi,

devono disporre di tempo sufficiente per preparare il viaggio fino ad Apha.

Non è necessario che il Re sposi proprio la promessa descritta in questo capitolo. Ed il DM si comporterà di conseguenza se uno dei PG (di sesso ovviamente femminile) manifesterà l'intenzione di sposare il Re, o se lo stesso DM vuole far sì che il Re si innamori di una PG. Le cose procederanno come in seguito descritto, indipendentemente da colei che accompagnerà il Re all'altare.

Se decidete di usare una sposa PNG, fate riferimento alla descrizione che segue. Ricordate che la maggior parte degli abitanti del Norwold non sapranno addirittura chi sia questa donna fino ad una settimana prima del matrimonio.

Christina Marie Alanira Mago neutrale di 12° livello

Forza	10	Destrezza	13
Intelligenza	16	Costituzione	12
Saggezza	13	Carisma	18
Classe dell'armatura	5	Punti ferita	23

Armi: bacchetta delle illusioni; anello controllo degli umani; bastone della stregoneria

Armature: scarabeo protettore; anello di protezione +3.

Incantesimi: (livello e quantità)

Primo livello: dardo incantato; lettura del magico; sonno

Secondo livello: individuazione del male; ESP; invisibilità

Terzo livello: palla di fuoco; volare; velocità

Quarto livello: porta dimensionale; autometamorfosi; occhio dello stregone

Quinto livello: evocazione degli elementali; teletrasporto

Christina è una ragazza bellissima, di carattere fermo e risoluto. È stata addestrata dai maghi più potenti di Alphatia, ed ha poteri non comuni per una giovane della sua età. Ha infatti, solo 19 anni.

Christina ha uno spiccato senso dell'umorismo e le piacciono gli scherzi ed i giochi di prestigio. Fa spesso uso, per tali propositi, dell'incantesimo di autometamorfosi.

Christina non vede il suo promesso sposo fin dalla più tenera età. È giunta ad Alphatia su di un vascello, solo poche settimane prima del matrimonio. Non è affatto soddisfatta di trasferirsi in una nuova terra, ma è facile per lei stringere nuove amicizie ed adattarsi a questo ambiente sconosciuto.

Preparativi per la settimana del matrimonio

Tutti i Lord PNG del Norwold devono giungere ad Alpha 8-10 giorni prima del matrimonio. In questo periodo fa il suo arrivo anche Re Yarrvik di Oceansend, che dovrà essere accolto con la fastosità adatta al suo titolo. Tutti i personaggi che hanno un possedimento nel Norwold e che tuttavia non prendono parte al matrimonio, capiranno ben presto di aver perduto il favore del Re.

Re Ericall ha dato ordine che tutti i Lord in visita siano alloggiati nei migliori quartieri del palazzo Reale. I loro alloggi sono tutti confinanti ed il re ha fatto riservare loro un salone comune da pranzo, enorme e ben fornito.

Durante la settimana precedente il matrimonio, il Re offre un grande banchetto ogni sera. Ai governanti sono riservati i posti migliori, a seconda del titolo e dello status, più o meno vicini al seggio del sovrano. Se volete, potete giocare realmente uno o più di questi banchetti, per approfondire i rapporti tra i personaggi ed i vari PNG.

Lernal il Folle in particolare, è sempre bene in vista. Durante i banchetti il suo comportamento è particolarmente maleducato e volgare. E deve essere evidente anche l'enorme gelosia che prova nei confronti del fratello.

Eventi della settimana di festeggiamenti

Durante la settimana che precede il matrimonio, gli agenti di Thyatis raggiungono Alpha da ogni luogo. Hanno predisposto vari progetti per confondere le idee ai governanti dei possedimenti di Ericall e per demoralizzarli. Questi agenti tentano di infliggere il maggior danno possibile senza però che nessuno dei Baroni loro alleati sia scoperto. Qui di seguito sono descritti due di questi piani. Sono solo esempi e potete idearne ed introdurne altri, anche completamente diversi.

Una notte in città: Dopo uno dei soliti banchetti, il Re chiede a numerosi personaggi femminili (PG e PNG) di far compagnia a Christina per il resto della serata e di farle da scorta (se non avete PG femminili nella campagna potete far fare da scorta a PG maschi). La promessa sposa, non appena unitasi ai personaggi, suggerisce un'avventura, e cerca di persuadere i compagni ad accompagnarla.

Christina dice ai personaggi che si trasformerà, assumendo la forma di un vecchio marinaio, per visitare la zona portuale di Alpha. Ha con sé numerose pozioni di autometamorfosi ed è quindi in grado di trasformare anche l'intera sua scorta.

Christina, se riesce a persuadere la sua scorta a seguirla, insiste per visitare ogni taverna, bettola e bar della zona in cui sembri esserci un po' di animazione. Il porto di Alpha è un complesso intricato, e l'escursione può protrarsi per molto tempo.

Un gruppo di rapitori segue Christina ed i personaggi fino alla banchina. Essi conoscono alla perfezione la vera identità di Christina e dei suoi compagni. I rapitori possono colpire in qualsiasi momento. I loro dati statistici sono i seguenti:

Guerrieri (6): CA -2; G10; pf 55; MV 27m. (9m.); N° ATT. 1 spada o rete; F 3-10 o bloccaggio; TS G10; ML 9; AM N; PX 900.
Ladri (4): CA 3; L10; pf 28; MV 36m. (12m.); N° ATT. 1 spada o frusta; F 2-9/1-2 + bloccaggio; TS L10; ML 9; AM N; PX 900.
Mago: CA 4; M16; pf 29; MV 36m. (12m.); N° ATT. 1 pugnale o incantesimo; F 3-6; TS M16; ML 9; AM N; PX 1.350.

Incantesimi.

Primo livello: *charme; lettura del magico; scudo magico; sonno; ventriloquio*
Secondo livello: *luce perenne; individuazione dell'invisibile; invisibilità (x2)*
Terzo livello: *dissolvi magie; palla di fuoco; volare; velocità; protezione dal male* (3m.)
Quarto livello: *confusione; porta dimensionale; tempesta/muro di ghiaccio; autometamorfosi*
Quinto livello: *nube mortale; giara magica; teletrasporto*
Sesto livello: *disintegrazione; trasforma carne in pietra*
Settimo livello: *parola incapacitante; teletrasporto di ogni oggetto*

Il mago può pronunciare fino a cinque incantesimi prima che il combattimento abbia inizio. I malintenzionati tenderanno di rapire Christina (o chiunque altra Re Ericall abbia intenzione di sposare) e di portarla nel dungeon della roccaforte di Alak Dool. I rapitori la terranno prigioniera, pretendendo per liberarla un riscatto di 1 milione di MO. La ragazza non sa dove è tenuta prigioniera.

I vendicatori neri: questo scenario inizia durante uno dei banchetti. Quando decidete di dar luogo allo scenario, leggete ai giocatori il testo contenuto nel seguente riquadro.

Ci sono molti tavoli, ricoperti di ogni specialità culinaria.

Dozzine di nobili, seduti ai tavoli, banchettano parlottando tra loro.

All'improvviso le massicce porte di bronzo del salone si aprono di schianto verso l'interno, e quattro figure imponenti, rivestite da capo a piedi di nere corazze di piastre, irrompono nel locale.

Un cupo silenzio piomba nella stanza: si ode soltanto il rimbombo di otto pesanti stivali sul pavimento. Le torve figure si avvicinano al Re e molte guardie portano mano alle armi. Re Ericall però, alza una mano e blocca le guardie. Poi si alza in piedi ed affronta gli intrusi.

«Che significa questo?» chiede, con calma.

Gli intrusi si arrestano. Uno di loro, poi riprende ad avanzare, e si porta più avanti degli altri. «Siamo qui per onorare il matrimonio di un re con una sguadrina da quattro soldi. Se hai quattro guerrieri che abbiano il coraggio di smentirci, mandali da noi all'alba, sulla piazza d'armi.

Gli intrusi si girano e se ne vanno.

Re Ericall chiede agli astanti che quattro lord si offrano come campioni della regina. I lord potranno essere guerrieri o semi-uomini. Qualsiasi personaggio può partecipare al duello, ma non potrà usare incantesimi, per non disonorare la regina. In duello quindi, si può fare uso solo di armi.

Una chiesa caotica ha ordinato ai quattro vendicatori neri di rovinare il matrimonio del re e di indebolire la sua popolarità. I guerrieri caotici sperano di infangare lo status dei cavalieri del re. Infatti se i guerrieri sconfiggono i cavalieri di Ericall, il Re perderà la faccia e l'onore.

Vendicatori Neri (4): Ca-4; G 16; pf 62; MV 27 m. (9m.); N° ATT. 1 spadone a due mani; F 4-14; TS G16; ML 11; AM N; PX 1.350.

Nel duello possono essere applicate tutte le opzioni di combattimento dei guerrieri. Se nella campagna non ci sono PG sufficienti per il duello, potete integrare il gruppo con uno o più lord PNG (o lady per non discriminare le donne!). Se invece i PG che desiderano prendere parte al duello sono più di quattro, potete aggiungere uno o più vendicatori neri al gruppo degli sfidanti.

Se i personaggi perdono il duello, le celebrazioni del matrimonio procedono come stabilito, ma tutto sembrerà avvolto da un manto d'oscurità e di vergogna.

Il giorno del matrimonio

Il tempo è, naturalmente, bello e soleggiato, a meno che la sposa non sia stata rapita, o i vendi-

catori neri non abbiano trionfato sui campioni della regina. In tal caso la giornata è buia ed il cielo coperto di nubi.

Se il matrimonio procede come stabilito, ed i personaggi sono riusciti a superare le prove descritte nel corso della settimana, leggete ai giocatori la seguente descrizione.

Il Gran Salone di Alpha è adorno di bandiere, candelabri ed altre decorazioni regali. Alcuni tra i più valenti bardi d'Alphatia suonano ballate che esaltano le celebrazioni, cariche di sobria letizia. L'atmosfera è maestosa e l'eleganza dell'ambiente è riflessa da un enorme specchio, in fondo al salone. Lo specchio, largo 3 metri ed alto 9, fa apparire l'enorme locale ancora più ampio.

Il re è in piedi, vicino all'altare, con aria orgogliosa. Solo un lieve tremolio delle mani, tradisce il suo nervosismo, e la calma serafica del suo volto.

All'improvviso, la traccia di un sorriso danza sulle sue labbra, le teste si girano, e tutti guardano in fondo al salone. La sposa è davvero bellissima! Una cascata di seta e di raso le ammantava le spalle, come una pioggia fluente di diamanti. Il suo volto, solitamente allegro e sorridente, è atteggiato ad un'espressione di serena dignità.

La sposa avanza lentamente fino all'altare, dove stringe il braccio del re.

La cerimonia è breve e dignitosa. Il vescovo scandisce il ritmo della liturgia con grazia e compostezza, e come atto conclusivo, proclama solennemente che i due promessi sono ora marito e moglie.

Ma all'improvviso un'ombra avvolge il salone e, in lontananza, si ode il rombo di un tuono. Il grande specchio si oscura improvvisamente. Non riflette più le luci del salone, ma è come percorso da spire di fuoco. Poi, nella nebbia dello specchio, appare l'enorme volto di una vecchia. Il volto rugoso si atteggiava ad un ghigno malvagio.

«Buona sera, amici miei», dice la vecchia. La sua voce ha il suono dello stridio delle unghie sull'ardesia. «Goditi questa bella festa, mio re, finché puoi» prosegue. «Le nubi della tempesta già si addensano all'orizzonte, e non se ne sono mai viste di così nere. Tu ed i tuoi fedeli potrete dirvi fortunati se riuscirete ad essere ancora vivi al termine della prossima estate. Fino a quel momento, cerca di avere il sonno leggero, mio povero re.» La sua terribile risata riecheggia ancora una volta nel salone. L'immagine svanisce lentamente dallo specchio, e l'ombra di tenebra scompare.

La donna nello specchio è Chasandri, una delle tre vecchie di Chystykk. Per ulteriori informazioni vi rimandiamo al prossimo capitolo: Incontri nel Norwold.

Predoni nella neve

Questo evento deve aver luogo durante il primo inverno che i personaggi trascorrono nel Norwold. Ai fini della campagna, descrivetelo ai giocatori come un inverno particolarmente freddo e nevoso. Fin dal tardo autunno il territorio è percorso da tempeste e bufere di neve, e la superficie dei laghi e dei fiumi si ricopre di uno spesso strato di ghiaccio. I contadini sono colpiti assai duramente: molti dei loro animali muoiono, e la mietitura deve essere effettuata con mesi di anticipo. La produzione agricola subisce danni ingentissimi.

L'inverno arriva in notevole anticipo e le acque del canale che separa Frosthaven dal Norwold gelano ben presto. I giganti del ghiaccio che popolano Frosthaven, vedono in ciò un'ottima opportunità per una massiccia scorreria. Tutti i 2.000 giganti maschi di Frosthaven attraversano il braccio di mare nel tardo autunno. Per ulteriori dettagli sui giganti del ghiaccio si rimanda alle note su Frosthaven, nel capitolo «Ambientazione». Per la conduzione di questo evento fate uso del Regolamento di Guerra, descritto nel D&D Companion.

Il piano di attacco

I giganti, subito dopo aver attraversato il canale gelato, si dividono in 20 bande, di 100 giganti ciascuna. Il Valore di Battaglia di ogni banda è 114.

I giganti possono spostarsi di 36 Km. al giorno, oppure di 7 esagoni alla settimana.

Dieci bande puntano direttamente a sud-est, verso l'imbocco della Grande Baia. Queste bande attaccano e saccheggiano ogni roccaforte e insediamento sulla loro strada. Se però non riescono in breve tempo ad avere la meglio, rinunciano all'attacco e proseguono.

Allo stesso modo si comportano le altre 10 bande le quali però, si dirigono a sud, verso le comunità degli halfling.

Registrate lo spostamento delle bande dei giganti sulla Mappa del DM n° 2, servendovi di un lapis. Ricordate che nessuno dei personaggi e dei PNG (compreso lo stesso Re) saprà nulla della scorreria, almeno fino a quando qualche sopravvissuto non porti notizia di quanto sta accadendo. Le linee d'avanzata dei giganti comunque, attraversano i territori di numerose comunità elfiche, e non passerà molto tempo prima che notizie dell'attacco giungano nelle terre civilizzate. Si tratta però di notizie confuse e frammentarie.

Dopo che le due formazioni di bande avranno raggiunto i capi opposti della Grande Baia i giganti si dirigeranno verso il punto culminante della scorreria. La Grande Baia, dato il freddo intenso dell'inverno prematuro, è completamente ghiacciata. I giganti sulla sponda orientale cominciano ad attraversare il ghiaccio, mentre quelli sulla sponda ovest, dopo aver attraversato il fiume Orso Bianco, si dirigono verso est.

I due gruppi compiono una vasta manovra a tenaglia, spostandosi lungo la sponda sud della

Grande Baia e saccheggiando tutti i possedimenti che attraversano. I giganti puntano ora decisamente su Alpha.

Il richiamo alle armi viene proclamato non appena ad Alpha giungono notizie sulla scorreria. Tutte le forze di Re Ericall saranno mobilitate per la guerra. Il re ordinerà a tutti i suoi lord (siano essi PG o PNG) di accorrere ad Alpha con tutte le truppe disponibili.

Limiti al movimento

Il movimento di tutte le unità normali, che non siano equipaggiate con sci o pattini da neve, è ridotto alla metà. Sono dotate di questi strumenti le truppe di elfi e di halfling, ma le unità di un personaggio saranno in tal modo equipaggiate solo se egli avrà disposto e provveduto in tal senso.

Nessun limite si applica al movimento dei giganti, poiché la neve, per quanto alta, è il loro elemento naturale.

Incontri con i giganti

Nella maggior parte dei casi, i lord-PG incontreranno bande di non più di 100 giganti. Dovrete anche far svolgere e registrare gli incontri tra le bande ed i lord-PNG. I giganti, infatti, non fanno discriminazioni e compiono le loro razzie nei territori degli uni e degli altri.

I personaggi possono riuscire a combinare forze ingenti ed a distruggere alcune bande. Se i giocatori desiderano affrontare faccia a faccia uno o più giganti, attribuite a ciascun gigante i seguenti dati statistici.

Gigante di Ghiaccio: Ca 4; DV 10+1*; pf 46; N° ATT. 1 mazza/lancio di rocce; F 4-14/3-18; TS G10; ML 9; AM C; PX 1.600.

Se un personaggio combatte un gigante-capo o un valente gigante-guerriero, potete aumentare i punti-ferita del gigante.

Dopo che i personaggi e i PNG avranno sconfitto qualche banda, i giganti si riuniranno in formazioni maggiori e si sposteranno in blocchi di 1.000 guerrieri ciascuno (tranne quelli che siano stati uccisi dalle forze dei PG e dei PNG). Se i PG ed i PNG riescono a mettere in rotta uno dei due blocchi, ai soli fini della campagna, considerate sconfitti tutti i giganti del gruppo. Devono considerarsi «sconfitti» perché i sopravvissuti fuggono e si rifugiano a Frosthaven.

Se i PG ed i PNG non riescono a mettere in rotta tutti i giganti ed a ricacciarli a Frosthaven, dovete preparare il campo per una grande battaglia nelle vicinanze di Alpha. I due blocchi di giganti eviteranno le montagne ai piedi della penisola su cui sorge la capitale. Preferiranno aggirarle, attraversando la baia ghiacciata. Dopo aver oltrepassato le montagne però, si riuniranno, ed avanzeranno verso Alpha in un unico enorme gruppo.

Se le forze del re non si faranno avanti per arrestare i giganti, Alpha verrà messa sotto assedio. I consigli dei personaggi devono avere molta influenza sulle decisioni del re circa la strategia da adottare. In ogni caso, i giganti si ritire-

ranno verso nord 24 settimane dopo l'inizio del raid prima che il ponte di ghiaccio tra le due terre cominci a sciogliersi.

Ricordate che i giganti non stanno cercando di conquistare il Norwold. Il loro scopo è solo quello di saccheggiare a più non posso, e se hanno successo, tornano a Frosthaven letteralmente carichi di tesori.

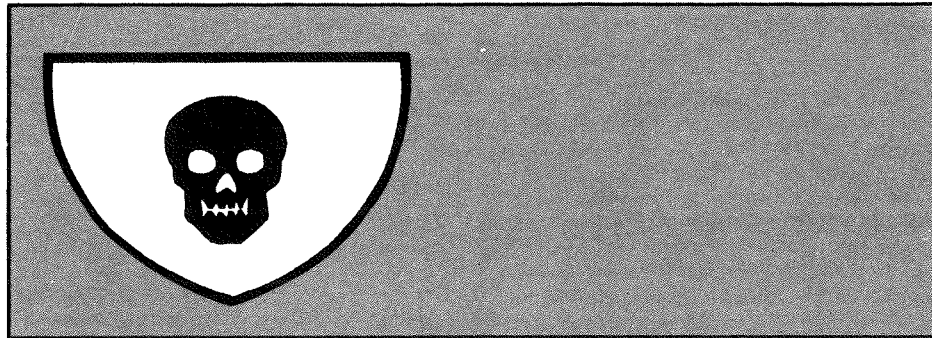
Fine della scorreria

Il Re valuterà il comportamento in battaglia dei suoi lord, dopo che la scorreria dei giganti sarà finita. Potrà aggiungere nuove terre ai possedimenti di coloro che si saranno dimostrati coraggiosi ed eroici in battaglia, ma potrà anche ridurre i territori assegnati a coloro che avranno collaborato con scarso entusiasmo.

Ricordate che una campagna è mutevole, quasi «vivente». Le situazioni che si manifestano in questo periodo critico possono avere notevoli ripercussioni nel futuro: i personaggi possono dimostrare la loro saggezza e fedeltà, oppure dimostrarsi indegni della fiducia e della stima del sovrano. Le scorribande e le conseguenti battaglie possono anche ridurre la popolazione, fatto che può provocare un'aperdita di entrate per i lord.



INCONTRI NEL NORWOLD: COME ARRICCHIRE LA CAMPAGNA



In questo capitolo sono descritti cinque brevi incontri. Per ognuno di essi dovrebbero essere sufficienti 2-4 ore di gioco. Potete inserirli nella campagna nel momento che ritenete più opportuno. Per ulteriori dettagli si rimanda al capitolo «Spartizione del territorio» ed allo schema esemplificativo sulla successione temporale degli eventi. Ognuno degli incontri illustra uno specifico aspetto del conflitto tra gli imperi di Alphatia e di Thyatis e deve aver luogo prima che scoppi la Guerra per la Corona. Per ogni incontro, cercate di radunare il maggior numero di personaggi, perché i pericoli sono molti e notevoli, ed il gruppo avrà bisogno di contare su una grande varietà di abilità.

Al principio di ogni incontro abbiamo suggerito un'ambientazione specifica che introduce i personaggi all'incontro. Siete però liberi di ignorare sia l'ambiente che l'introduzione, se non si adattano alla campagna che state conducendo. E potete, ovviamente, cercare altre vie per coinvolgere i personaggi.

Nella maggioranza dei casi poi, spetta a voi anche la scelta del luogo dell'incontro; anche se abbiamo suggerito una serie di luoghi del Norwold, che riteniamo i più adatti.

Tre incontri comprendono una mappa; gli altri due non ne hanno bisogno, ma se volete, potete predisporre delle mappe anche per questi ultimi.

Incontro n° 1

Le rovine di Alinor

(Mappa del DM n°3)

Ambientazione

Gli abitanti del Norwold sono in preda al panico. Alcuni messaggeri hanno portato la notizia che si sta avvicinando un numeroso gruppo di giganti del ghiaccio, i quali si sono spinti molto più a sud dei loro usuali territori di scorrieria. I contadini sono troppo occupati a sorvegliare le

case e le famiglie per lavorare nei campi ed accudire il bestiame. La produzione ne risente in modo notevole.

Dite ai personaggi che le notizie più recenti individuano i giganti proprio nel territorio dei loro possedimenti. E spiegate che un gruppo di personaggi di alto livello è l'unica speranza dei contadini.

Se queste informazioni riescono ad attirare l'attenzione dei giocatori, potete proseguire con la descrizione dell'incontro. Se non reagiscono, spiegate che i giganti hanno cominciato a devastare alcune piccole comunità, e che i contadini si rifiutano di tornare al lavoro senza adeguata protezione. Se i personaggi inviano contro i giganti un'unità da combattimento (e quindi intendono affrontarli con il Regolamento di Guerra), l'unità non riesce a localizzarli, a meno che non ne facciano parte uno o più personaggi. Non appena ciò si verifica potete procedere alla lettura del **paragrafo A1**.

Svolgimento dell'incontro.

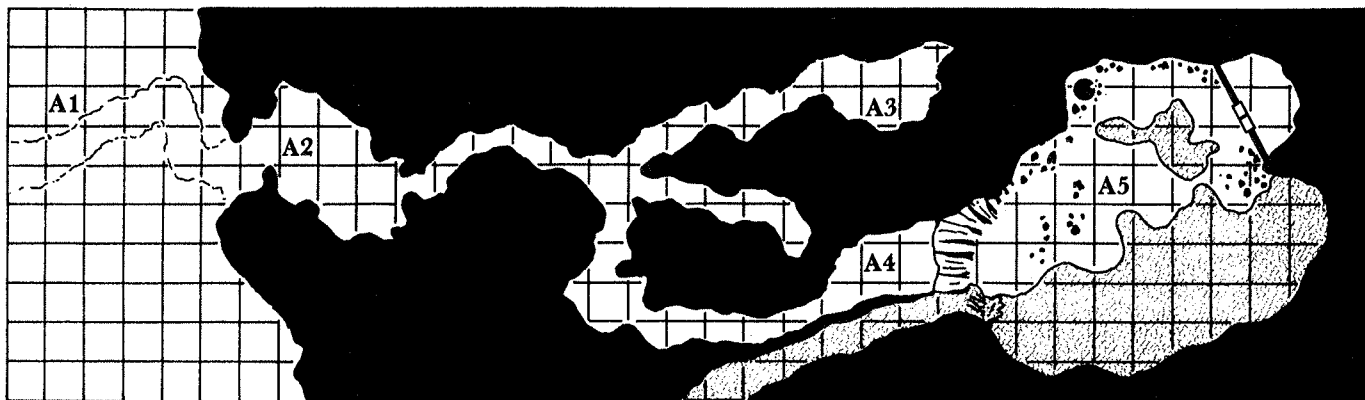
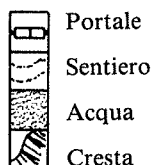
A1. PANICO!

Le tracce sono fresche e portano ad un piccolo gruppo di colline rocciose. Il sentiero si inerpica rapidamente. Non c'è segno di abitazioni umane.

All'improvviso il terreno è scosso dal rimbalzo di passi pesanti e il suono di fiati affannati si leva dalle rocce ad est. Questi terribili rumori si fanno sempre più vicini.

Mappa del DM n°3: Le Rovine di Alinor

Scala: 1 quadretto = 6 m.



Un round dopo che i personaggi hanno fatto ingresso in questa zona, appaiono quattro giganti del ghiaccio. Stanno correndo lungo il sentiero e sbucano da uno sperone di roccia. Hanno la bocca aperta, nel disperato sforzo di riprendere fiato, e l'espressione dei loro volti è a dir poco terrorizzata. Spesso, uno dei giganti volta la testa, come per controllare l'avvicinarsi di eventuali inseguitori.

I giganti attaccano furiosamente i personaggi che trovano sulla loro strada. Se però falliscono il controllo del morale, li oltrepassano e scappano verso ovest. Non tornano indietro per nessun motivo.

Giganti di Ghiaccio (4): CA 4; DV 10+1*; pf 64, 57, 54, 43; MV 36 m. (12 m.); N° ATT. 1 mazza; F 4-24; TS G10; ML 9; AM C; PX 1.600.

Questi giganti non possiedono niente di valore.

A2. IL CAMPO DEI RAZZIATORI

Leggete ai giocatori il seguente testo, mentre i personaggi si avvicinano all'apertura della caverna.

Il sentiero roccioso prosegue a nord, fino all'imbocco di una caverna, all'interno della quale brilla il chiarore giallastro di un fuoco. Sentite un intenso profumo di arrosto, accompagnato dallo sfrigolio di carne che cuoce.

I corpi di numerosi giganti sono riversi a terra, immobili, intorno al fuoco. I loro volti sono congelati in un'espressione di terrore ed i loro occhi sono fissi e gelidi nell'immobilità della morte.

Oltre il fuoco si sono altri cinque giganti morti, con le mani ancora avvinte disperatamente alle armi. Tra i cadaveri dei giganti ci sono i corpi senza vita di una dozzina di grossi lupi. Ed è come se una forza di incredibile potenza avesse usato armi senza lama per ucciderli!

Se i personaggi esaminano i cadaveri dei giganti o dei lupi, scoprono che la morte risale a non più di mezz'ora prima. La carne sul fuoco ha appena cominciato a bruciare, ed infatti è ancora commestibile. Se i personaggi esplorano la caverna più attentamente, leggete ai giocatori il seguente testo.

La caverna è molto spaziosa e di forma irregolare.

Sul pavimento, sparse qua e là, ci sono pellicce sporche, mazze da battaglia e tre grossi sacchi. Accanto al fuoco c'è una pila di legna da ardere.

Nella parete est c'è un'apertura oscura, davanti alla quale sono sparse numerose rocce. L'apertura, di circa 3 metri di diametro, sembra penetrare nella parete e si insinua nella roccia fino ad un angolo, per poi sparire nell'oscurità.

I sacchi contengono alcune delle ricchezze che i giganti hanno depredato ai contadini. Uno contiene piatti e utensili di rame e d'argento. Gli altri due, invece, contengono le seguenti monete: 7.330 MR, 1.680 MA e 213 MO. Il peso di ogni sacco equivale a 5.000 mo.

Se i personaggi si addentrano nell'oscuro tunnel che si apre nella parete est, si rendono subito conto che l'aria è umida, stantia, ed impregnata da un forte odore di muffa. C'è anche della polvere sospesa nell'aria, ma non depositata sul pavimento o lungo le pareti. Nel tunnel non ci sono impronte.

A3. PUNGIGLIONI!

La caverna riecheggia del rumore di mandibole. Alcuni esseri mostruosi a forma di aracnide, si stanno accanendo contro la carcassa di un malcapitato animale. L'orrendo rumore è causato dalla gigantesche mandibole dei mostri. L'unico altro rumore è il cozzare occasionale delle dure corazze, che si urtano le une con le altre.

Questa caverna è la tana dei sei scorpioni giganti. Gli scorpioni stanno banchettando con il cadavere di uno dei lupi dei giganti.

Se i personaggi entrano nella caverna gli scorpioni corrono loro incontro, e tentano di affondare gli artigli in questa nuova carne e fresca.

Scorpioni Giganti (6): CA 2; DV 4*; pf 30, 24, 21, 19, 18, 15; MV 45 m. (15 m.); N° ATT. 2 artigli/1 pungiglione; F 1-10/1-10/1-4+veleno; TS G2; ML 11; AM N; PX 125.

Gli scorpioni, se falliscono un controllo del morale, si ritirano nella tana, che per il resto è vuota.

A4. IL GUARDIANO

Le pareti dello stretto passaggio riecheggiano come di un sordo rimbombo ed una brezza umida soffia nel tunnel. Il suono aumenta gradatamente d'intensità, fino a diventare un vero e proprio rombo di tuono.

Il tunnel si allarga nel punto in cui la parete sud si interrompe per far posto al letto di un torrente impetuoso, che scorre in direzione est. Il ruscello prosegue lungo la parete sud per circa 18 metri, e poi precipita oltre il bordo di una cresta.

Il tunnel conduce ad un'enorme caverna, rischiarata da un tenue bagliore fosforescente, in parte oscurato dalla silhouette di una mostruosa figura. L'imbocco della caverna è infatti ostruito da un'immenso umanoide, completamente immobile, la cui testa sfiora il soffitto alto quasi 5 metri.

Si tratta di un golem di bronzo, cui è stato affidato il compito di impedire ad ogni essere vivente l'ingresso nella caverna. Il golem non si muo-

ve fin quando un personaggio si avvicina a meno di 12 metri da lui, oppure lo attacca. In entrambi i casi, il golem attacca immediatamente.

Golem di bronzo: CA 0; DV 20***; pf 97; MV 72 m. (24 m.); N° ATT. 1 pugno + speciale; F 3-30+1-10 (calore); TS G10; ML 12; AM N; PX 4.300.

Il golem combatte incessantemente per impedire a chiunque di entrare nella caverna. Se qualcuno lo oltrepassa, egli lo insegue. Se qualcuno lo scalca in volo, l'essere evoca il drolell'area A5, per attaccare la creatura volante.

Al di là del golem, il pavimento della caverna sprofonda in un ripido pendio.

A5. L'ANTICO GUARDIANO

Questa misteriosa caverna è illuminata da bagliori fosforescenti dal colore verdastro. Una nebbiolina si solleva dal fondo della cascata, riempiendo la caverna, e depositandosi sulle pietre sparse sul pavimento, che sembrano essere i resti di antiche enormi colonne.

La caverna è occupata, per la maggior parte, da una specie di laghetto, separato dalle acque del ruscello. La superficie del laghetto è punteggiata da numerose pietre emerse, squadrate e rifinite in ottone e in ferro, che svettano verso il soffitto, testimoni dell'antica magnificenza del luogo.

Nell'acqua, stagnante e coperta di muffa, giacciono numerose colonne di granito, forse i resti di un'antica e maestosa fortezza. La facciata di un edificio è ancora intuibile, sotto le macerie di una parete franata della caverna, ed enormi portali d'ottone, arrugginiti e coperti di muffe, pendono divelti dai cardini. Oltre le porte l'oscurità è impenetrabile.

Le rovine sono tutto ciò che resta di un porto, un tempo grandioso, sprofondato in seguito all'erosione ed a terribili cataclismi. La forza distruttrice della natura ha risparmiato solo questa piccola porzione dell'antica struttura.

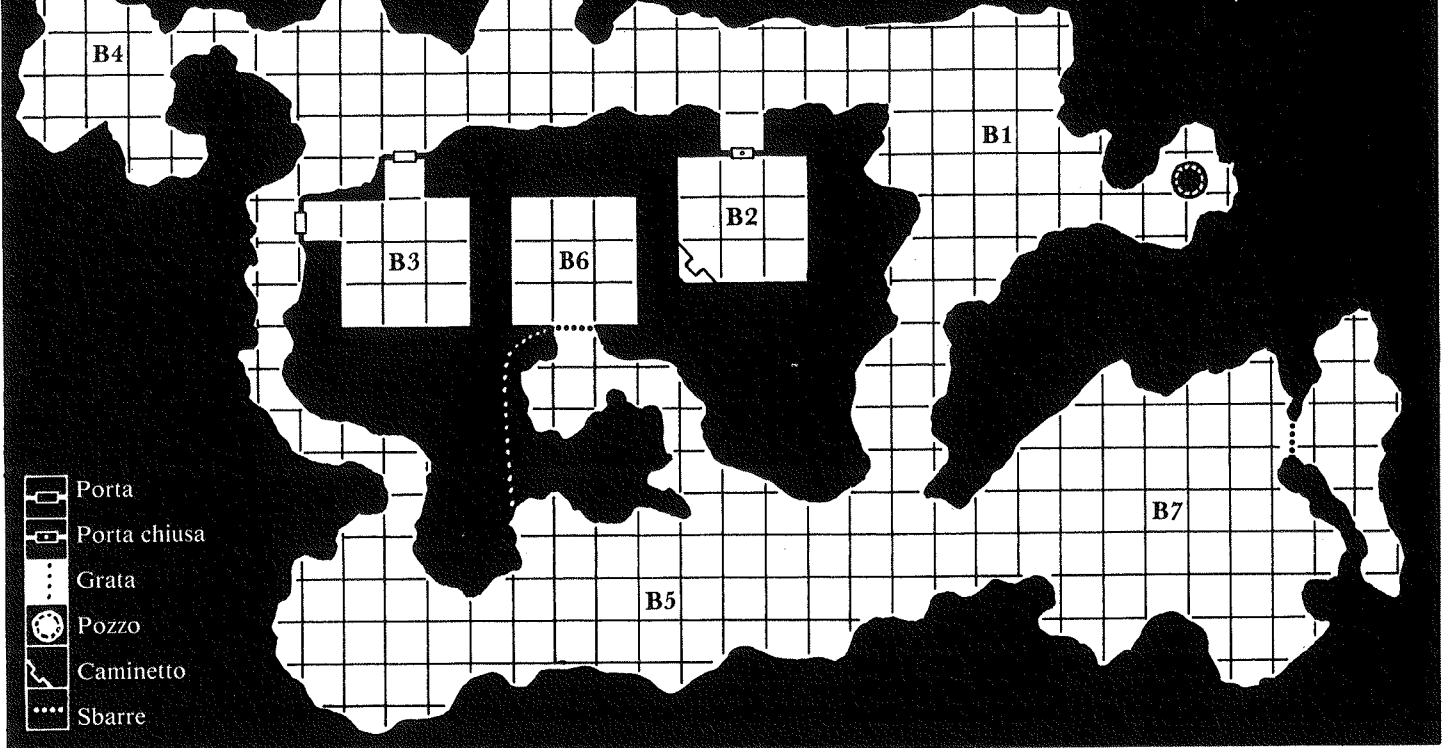
Un tempo un grande mago era il signore della città e l'edificio davanti al quale sono i personaggi era il suo palazzo. Le rovine del palazzo sono ancora sorvegliate dall'animaletto «domestico» del mago, un terrificante drolell, che ha ricevuto l'ordine di uccidere chiunque tenti di accedervi. Il drolell, se non è stato già evocato dal golem dell'area A4, emerge dalle rovine del palazzo mentre i personaggi stanno scendendo il pendio che immette nella caverna.

Drolell: CA 3; DV 20****; pf 112; MV 36 m. (12 m.) a terra, 72m. (27m.) in volo; N° ATT. 2 artigli/1 morso; F 2-12/2-12/11-30+soffio; TS G10+immunità; ML 12; AM N; PX 7.759.

Il drolell combatte fino alla morte. Fa uso del soffio solo quando nell'area di efficacia dell'arma si trovano due o più personaggi.

Mappa del DM n°4: Il dungeon di Kwyll

Scala: 1 quadretto = 3 metri



Se i personaggi uccidono il drolem, scoprono che gli unici oggetti interessanti della caverna si trovano oltre le pareti del palazzo. Non appena entrano nel palazzo, si rendono subito conto che un tempo doveva essere veramente maestoso. Macerie e pietre costeggiano le mura esterne, mentre le aree interne del palazzo sono bloccate da rocce calcaree, cadute dalle pareti della caverna.

Due aree del palazzo sono comunque sfuggite all'opera distruttrice del tempo. Entrambe sono descritte in dettaglio qui di seguito. (Se volete, potete crearvi da soli le mappe di queste aree).

Biblioteca: non appena entrano nel palazzo, i personaggi vedono una grande porta d'ottone, nella parete di sinistra. La porta è chiusa e dà accesso alla biblioteca del palazzo. Numerosi libri, per lo più ammuffiti ed illeggibili, sono allineati sugli scaffali.

Se la biblioteca viene perlustrata, i personaggi trovano un piccolo compartimento, dietro uno scaffale. Il compartimento è una porta segreta, protetta da una trappola ad ago avvelenato. Se riescono ad aprirla, i personaggi troveranno una piccola scatola d'oro. La scatola non nasconde trappole ma i personaggi, se la controllano, scoprono che irradia un'aura di magia. Se la rompono o ne forzano la serratura, tutto il contenuto va in cenere con una fiammata. Se, invece, la serratura viene scassinata da un ladro, i personaggi trovano nella scatola i seguenti oggetti: una pergamena della creazione, una pergamena della verità ed un diario.

Se i personaggi esaminano il diario, scoprono che apparteneva ad «Alinor, Principe di Alpha». In esso, Alinor narra la storia della migrazione del suo popolo verso occidente, navigando su velieri «torreggianti, nella loro maestosità, fino alle stesse nubi». Alinor condusse il suo popolo fino ad una nuova terra, vi costruì una città, e fondò un regno, consacrato al potere della magia. Il popolo, con l'aiuto di un potente ba-

stone magico creato dallo stesso Alinor, conquistò numerosi territori selvaggi a nord ed a sud.

Continuando la lettura, i personaggi scoprono che col passare del tempo, Alinor divenne sempre più ossessionato dall'idea di essere il padrone non solo del suo popolo, ma anche della terra stessa su cui dimorava. Le ultime frasi scritte da Alinor manifestano l'intenzione di far sollevare un'intera catena montuosa, ricorrendo ad arcane magie.

Tomba: ci sono due enormi e luccicanti porte d'oro nella parete in fondo all'atrio principale del palazzo. Le porte sono chiuse ma se qualcuno le spinge si aprono verso l'interno, con un sinistro cigolio.

La stanza al di là delle porte è coperta di polvere e ragnatele. Il pavimento è cosparso di colonne crollate e di mosaici in frantumi.

I personaggi, perlustrando il locale, scoprono che un tempo era la stanza del trono. C'è infatti un alto trono d'avorio, riverso su un fianco, in uno degli angoli del locale. La maggior parte delle incisioni e dei bassorilievi scolpiti nell'avorio del trono sono rotti e frantumati.

Se i personaggi usano un po' di tempo per ispezionare il locale con maggiore attenzione, scorgono due mani scheletriche, che sporgono da un massiccio blocco di pietra. Le ossa delle dita sono strette intorno ad un bastone, che riluce come se fosse stato appena pulito. Si tratta, in realtà, di una *verga della vittoria*.

I soli altri oggetti di valore in questa stanza sono le porte. Ognuna di esse vale 20.000 MO, ma pesa altrettanto!

Incontro n° 2

Il dungeon di Kwyll

(Mappa del DM n° 4)

Ambientazione

Il dungeon illustrato nella Mappa del DM n° 4

fu in origine costruito dal malvagio chierico Kwyll. Egli riuscì ad attirare nel dungeon un considerevole numero di feroci mostri, e le cose sembravano andare per il meglio... almeno fin quando ai mastini infernali non venne fame!

Ora il dungeon è sotto il controllo dei mostri ed il malvagio spettro di Kwyll, sotto forma di un drui, è confinato in una delle stanze. I mostri non sembrano soffrire più di tanto per la mancanza di un leader. Ed infatti, le cose per loro vanno bene lo stesso. Troll, giganti del fuoco e mastini infernali, di notte, escono dal dungeon e scorrazzano nelle campagne circostanti, prendendo prigionieri i residenti e trascinandoli nelle loro tane. I mostri distruggono e saccheggiano le case ed i raccolti. L'ospite più recente del dungeon è un drago rosso, che però non ha ancora fatto visita alle campagne circostanti.

Potete attirare i personaggi in questo incontro facendo in modo che abbiano notizia di numerose lagnanze dei contadini e degli abitanti dei villaggi: «Quegli esseri maledetti hanno rapito mia moglie, ed io la rivoglio!» Naturalmente, i personaggi possono inviare un gruppo di avventurieri di basso livello, per ripulire la zona dai mostri, ma la loro curiosità non potrà fare a meno di aumentare quando nessun componente del gruppo farà ritorno!

Dovete collocare il dungeon di Kwyll nelle zone selvagge della signoria di un PG. Spiegate ai giocatori che trovare il dungeon è facile, perchè i mostri non sono molti bravi nel tener nascoste le loro tracce. Date inizio all'incontro con l'area B1.

Svolgimento dell'incontro

B1. NASOFUMO IL VECCHIO

Nasofumo il Vecchio è il grande drago rosso che

si è stabilito nel dungeon. Egli è stato attirato dal tesoro dell'area B7, e sta ancora pensando al modo di affrontare il Beholder che sorveglia il tesoro. (per questo non è ancora entrato in azione). Il drago non disturba gli altri abitanti del dungeon, che anzi spesso gli offrono del cibo. Nasofumo, comunque, attacca immediatamente ogni intruso.

Drago Rosso Grande: CA -3; DV 16; pf 89; MV 36m. (12m.) a terra, 90m. (30m.) in volo; N° ATT. fino a 6; F 2-11/8-36 + soffio; TS G30; ML 9; AM C; PX 6.100.

Incantesimi.

Primo livello: *buio; individuazione del magico; dardo incantato; sonno; ventriloquio*

Secondo livello: *individuazione dell'invisibile; ESP; invisibilità; ragnatela*

Terzo livello: *dissolvi magie; velocità; rallentare*

Quarto livello: *porta dimensionale; metamorfosi*

Nasofumo combatte con intelligenza e se i personaggi riducono i suoi punti-ferita a 25 o meno, cerca di lasciare il dungeon, (lo può fare volando via dall'ingresso principale, oppure usando l'incantesimo porta dimensionale).

Otto troll arrivano dall'area B4 2-5 round dopo che il drago ha attaccato i personaggi, e si gettano subito nella mischia.

C'è un pozzo prosciugato in una nicchia ricavata nell'angolo di sud-est. È qui che gli altri mostri lasciano il cibo per il drago. Nella nicchia non c'è niente di valore.

B2. UFFICIO

La porta che dà accesso alla stanza è chiusa a chiave.

La stanza è pulita e ben ammobiliata, con le pareti ed il pavimento coperti di pellicce. Nell'angolo di sud-ovest c'è un massiccio caminetto, davanti al quale sono disposte molte grosse sedie. C'è una scrivania cosparsa di pergamene lungo la parete est.

Ci sono sei fogli di pergamena sulla scrivania. Su ogni foglio c'è il disegno, incompiuto, di uno stemma araldico.

I sei bozzetti hanno in comune un teschio umano, una mazza nera e la lettera «A», sbarrata da un piolo. Il testo varia di pergamena in pergamena. I personaggi possono riuscire a leggere le seguenti frasi: «Kwyll il Possente», «Kwyll, il Re del Mondo», e «Kwyll l'Invincibile».

B3. STANZA di KWYLL

Le porte sono sbarrate da pesanti pali di ferro.

La porta si apre con un cigolio sinistro. Oltre la porta c'è una stanza sporca, piena di polvere, di ossa e di rifiuti. C'è un teschio ghignante sopra una tavola adiacente alla parete sud. Molte delle altre ossa sparse nella stanza sembrano appartenere tutte ad uno stesso scheletro umano.

Al centro del pavimento sono ammassati pezzi di abiti e di cuoio ammuffito, e numerosi altri resti sono sparsi qua e là nella stanza.

Kwyll è diventato un teschio-druji ed è stato imprigionato in questa stanza. È invisibile di giorno. Esce dalla porta non appena i personaggi la aprono. In questo caso, spiegate ai giocatori che il teschio sul tavolo apparteneva ad uno sfortunato avventuriero. Kwyll rimane all'esterno del dungeon, aspettando di attaccare i personaggi al calar della notte.

Se è notte, Kwyll attacca i personaggi non appena entrano nella stanza.

Teschio-druji: CA -4; DV 14****; pf 68; MV 27m. (9m.); N° ATT. 1, o 4; F 2-8 + veleno; TS G14; ML 11; AM C; PX 5.150. Attacchi speciali: tocco e presenza velenosi, incantesimi clericali, può suddividersi in 4 parti identiche. Difese speciali: può essere colpito solo da armi +2 o migliori, immune agli incantesimi minori del 4° livello.

Kwyll si divide in quattro parti identiche all'inizio dell'attacco. Tre teschi attaccano i personaggi, mentre il quarto resta di retroguardia per pronunciare incantesimi. Non c'è niente di valore nella stanza.

B4. TANA dei TROLL

C'è un debole fuoco al centro della stanza, che riempie l'atmosfera di un acre fumo. Il pavimento è letteralmente ricoperto di ossa ben ripulite. Alcune mazze rudimentali sono appoggiate alla parete ovest. Lungo la parete nord, presso l'apertura della caverna, c'è un sacco sporco gettato a terra.

Questa è la tana di otto troll. I personaggi possono già averli combattuti nell'area B1, ma li incontrano in questa caverna se in qualche modo, sono riusciti ad oltrepassare il drago inosservati. I troll attaccano i personaggi a vista.

Troll (8): CA 4; DV 6+3*; pf 39,38,34,32, 30,27,25,24; MV 36m. (12m.); n° ATT. 2 artigli/1 morso; F 1-6/1-6/1-10; TS G6; ML 10; AM C; PX 650.

Il sacco contiene 420 MO, 290 MP, 3 gemme da 500 MO, una da 600, una da 700, due da 1.000 ed una da 2.000 MO. C'è una nicchia nella parete sud della caverna. Nella nicchia c'è una cassa,

protetta da una trappola con un ago che inietta veleno particolarmente letale (penalità di -5 al Tiro-Salvezza). La cassa contiene 4.000 MA, 850 MO e 25 gemme, che valgono complessivamente 20.000 MO. La chiave della cassa si trova tra gli oggetti sparsi sul pavimento nell'area B7.

B5. CAVERNA dei GIGANTI del FUOCO

Riflessi di luce rossa ed arancione danzano sulle pareti di questa enorme caverna, dalla quale emana l'intenso calore di un grosso fuoco. Ogni pochi secondi il fuoco aumenta d'intensità, quando viene aggiunto del nuovo combustibile.

La caverna è il rifugio di una banda di giganti del fuoco. I giganti sono radunati attorno ad un grande falò, e stanno arrostando della carne fresca infilzata su spiedi rudimentali, all'oscuro di quanto è accaduto nelle altre zone del dungeon. Se i personaggi entrano nella caverna, leggete ai giocatori la seguente descrizione:

Il chiarore delle fiamme illumina i volti duri dei giganti, che strappano con i denti e con le mani grossi pezzi di carne dagli spiedi. Il sugo scorre sulle loro barbe in lunghi rigagnoli rossastri.

Non appena i personaggi giungono in vista, uno dei giganti si accorge della loro presenza e tutti i mostri, tranne uno, balzano in piedi ed attaccano. Il gigante rimasto, sta fermo per 1 round per azionare l'apertura della tana dei mastini infernali (area B6).

Giganti del Fuoco (7): CA 4; DV 11+2*; pf 78, 62, 61, 60, 59, 53, 45; MV 36m. (12m.); N° ATT. 1 mazza; F 5-30; TS G11; ML 9; AM C; PX 1.900.

Un branco di mastini infernali entra nella caverna 2 round dopo l'attacco dei giganti ed anch'essi, ovviamente, attaccano i personaggi. I mastini combattono fin quando i giganti continuano a lottare. Se i personaggi sconfiggono tutti i giganti, o se i giganti scappano, i mastini corrono fuori dal dungeon e fuggono verso ovest.

Mastini infernali (7): CA 4; DV 7; pf 39, 35, 31, 30, 27, 26, 22; MV 36m. (12m.); N° ATT. 1 morso o soffio; F 1-6 o 7-42; TS G7; ML speciale; AM C; PX 1.250.

Due spaventatissimi contadini giacciono ai piedi della parete sud, legati ed imbavagliati. Sono stati catturati dalla banda di giganti, durante una delle loro scorrerie nelle campagne circostanti. I contadini rivelano ai personaggi che altri prigionieri sono rinchiusi in una cella, nell'area B7.

I giganti non hanno tesori in questa stanza, ma tengono le loro ricchezze nell'area B7, sorvegliate da un beholder (in cambio del 10% del tesoro).

B6. CELLA dei CANI

È una cella sporca, che puzza terribilmente di cane. L'accesso è sbarrato da una grata che, al momento, è sollevata fino ad 1 metro d'altezza. Nei pressi della cella non è visibile alcun meccanismo per alzare o abbassare la grata.

B7. L'OCCHIO della MORTE

Una terribile apparizione fluttua al centro della stanza. L'essere ha l'aspetto di un gigantesco occhio divelto dall'orbita, e col passare dei secondi, potete coglierne sempre più particolari: il mostro è rotondo, ricoperto di materiale scaglioso ed ha gli occhi in posizione decentrata. Numerosi tentacoli, simili ai serpenti della leggendaria medusa, si dipartono dalla parte superiore del corpo e c'è un occhio luminescente in cima ad ogni tentacolo.

Il pavimento della caverna, parzialmente in ombra, è cosparso di tesori di ogni forma e dimensione.

All'improvviso, il grande occhio comincia ad avvicinarsi, e gli occhi sui tentacoli ondegiano minacciosamente.

Il mostro che vive in questa caverna è un beholder. Il beholder non esce mai dalla caverna, anzi, non si allontana mai più di 10 metri dal centro di essa. Fa uso di tutte le sue abilità per distruggere chiunque o qualunque cosa entri nella sua tana. Il beholder può evocare qualunque mostro che si trovi ancora nel dungeon per avere aiuto contro i personaggi.

Beholder: CA 0/2/7; DV 11****; pf 50/20/12 (x10); MV 9m. (3m.); AT 1 morso + speciale; F 2-16; TS M11; ML 12; AM C; PX 5.100.

Il beholder ha i seguenti tesori:

Monete. 24.000 MR, 20.000 MA, 10.000 MO, e 6.000 MP.

Gemme. 2.000 gemme, per un valore complessivo di 150.000 MO.

Pozioni (2 dosi ciascuna). *Agilità, mescolanza, anti insetti, forme elementale, fortuna, amalgamante e buona parola.*

Pergamene. *Comunicazione, intercetta incantesimi.*

Oggetti magici. *bastone serpente; anello dell'ascolto; anello dell'adattamento agli elementali; unguento della benedizione; unguento del veleno; scudo +1 della velocità; 5 frecce ferenti; dardi volanti (2); spada +2; spada bastarda +2.*

Ci sono otto prigionieri, dietro le sbarre di ferro di una cella ricavata nella porzione est della caverna. Durnate la lotta contro il mostro incoraggiano i personaggi, ma sono ansiosi di essere liberati, e continuano ad implorarli di fare in fretta.

Incontro n° 3

La riscossa del clan della montagna

(Mappa del DM n° 5)

Ambientazione

Gangantua, lo stregone pazzo, col tradimento e la frode ha teletrasportato una caverna naturale nei pressi di una roccaforte nanesca. Ha poi teletrasportato nella caverna numerose «sue» creature, che ha diretto all'attacco dei nani. I mostri hanno fatto irruzione nella roccaforte attraverso una breccia nelle mura, ed ora occupano il locale che contiene la Fucina del Potere dei nani. I nani non hanno le armi magiche necessarie per sconfiggere molti dei mostri della caverna e, sia pure con riluttanza, sono stati costretti a cercare aiuto.

Anzi, per enfatizzare l'importanza del loro appello, hanno inviato a chiedere aiuto ai personaggi il Capo del clan ed il Custode della Fucina. I due leader sono scortati da 12 guardie del corpo (tutti nani di 9° livello).

Gard Dente-di-pietra Capo del Clan: CA 2; N 12; pf 77; MV 27m. (9m.); N° ATT. 1 ascia da battaglia; F 3-10; TS N12; ML 11; AM L; FR 16; In 11; Sg 14; Ds 9; Co 17; Ca 12.

Gard indossa una corazza di piastre +1. È un tipo orgoglioso e competente, ed è ovviamente a disagio nel chiedere aiuto a dei semplici umani.

Niddrow il Saggio, Custode della Fucina: CA 7; N 8; pf 42; MV 36m. (12m.); N° ATT. 1 ascia da battaglia; F 2-9; TS N8; ML 12; AM L; FR 13; In 15; Sg 16; Ds 10; Co 13; Ca 7.

Niddrow è un nano piccolo e occhialuto. La perdita della Fucina l'ha ridotto in uno stato di profonda prostrazione. Non fa altro che pulire gli occhiali, grattarsi la barba, e ripetere frasi del tipo: «Oh, povero me!».

I due nani raccontano ai personaggi dei mostri e dell'irruzione attraverso la breccia nelle mura. Dicono anche che il nano di 12° livello con provate abilità di guerriero, ha condotto un gruppo alla riconquista della Stanza della Fucina, dopo l'irruzione dei gargoyle, ma che tutti i nani sono stati uccisi. I nani, però, non sanno che anche un troll di Gargantua è asserragliato nella Stanza della Fucina.

I nani offrono ai personaggi la scelta tra due ricompense. Tutti i personaggi devono essere concordi nella scelta prima di recarsi alla roccaforte nanesca. I nani offrono:

1. Un pagamento immediato di 100.000 MO in gemme o

2. Un «Pegno del Richiamo», che consentirà ai personaggi di invocare, per una sola volta, l'aiuto del clan. Se i personaggi usano il «Richiamo», i nani mobilitano la loro intera forza militare per un periodo massimo di 3 mesi. I nani sono d'accordo di aiutare i personaggi in qualsiasi tipo di impresa, che non sia di natura malvagia.

I nani si riferiscono alla loro roccaforte col nome di Stormhaven. È un complesso di caverne, situato ad alta quota in un'aspra catena montuosa. Il clan conta 2.500 membri e fonda la sua ricchezza sulle miniere.

In caso di necessità, o in occasione di un «Richiamo», può mettere in campo 1.000 armati.

In questo incontro i personaggi non incontreranno lo stregone Gargantua, ma è lui che controlla, da dietro le quinte, i mostri che occupano la roccaforte.

Potete collocare l'incontro in qualsiasi esagono di montagna, ma è preferibile che non sia troppo distante dai possedimenti dei personaggi.

La Stanza della Fucina è situata in profondità, nel cuore di una vetta imponente. I personaggi possono raggiungerla solo attraversando 3 chilometri di tunnel intricati. Quando sono pronti ad iniziare l'incontro, passate all'area C1.

Svolgimento dell'incontro

C1. Stanza della Fucina

I personaggi possono raggiungere questo locale da uno dei tre corridoi. I nani hanno istituito posti di blocco in ognuno dei corridoi, a circa 60 metri dalla Stanza della Fucina. Ogni posto di blocco è presidiato da una dozzina di nani. Tra i posti di blocco e la stanza non c'è nient'altro. I personaggi debbono disporre di proprie fonti di luce, perché questi tunnel e queste caverne sono completamente buie.

Le «G» sulla Mappa n° 5 indicano la posizione dei tre gargoyle. C'è un piedistallo al centro della caverna. Il piedistallo sosteneva la Fucina, ma ora è vuoto.

Gargoyle di Gargantua (3): CA 1; DV 32*; pf 160, 137, 128; MV 54m. (18m.) a terra, 90m. (30m.) in volo; N° ATT 4; F 4-12/4-12/4-24/4-16; TS G32; ML 11; AM C; PX 10.000.

Gargantua ha ordinato ai Gargoyle di impedire a chiunque di attraversare la stanza. Se i personaggi attaccano da uno dei tre corridoi, i mostri partono al contrattacco. Altrimenti non abbandonano il locale.

C2. Macerie

Queste macerie sono quel che resta della parete est della Stanza della Fucina. La parete è stata abbattuta dai mostri di Gargantua, quando hanno fatto irruzione nel locale.

Sotto le macerie è nascosto un verme-iena di Gargantua: CA 3; DV 25*; pf112; MV 72m. (24m.); N° ATT 8; F 2-5 + paralisi; TS G13; ML 11; AM N; PX 6.500.

C3. Passaggi serpeggianti

In queste caverne, di forma sinuosa ed irregolare, c'è un altro gargoye di Gargantua, insieme ad un paio di basilischi, che Gargantua ha teletrasportato qui per maggior sicurezza. Il gargoye tiene i basilischi in una scatola di legno, liberandoli solo al sopraggiungere di qualche intruso. Poi cerca di aggirare gli avversari e di attaccarli alle spalle, mentre i basilischi li attaccano di fronte.

Gargoye di gargantua: CA 1; DV 32*; pf 160; MV 54m. (18m.) a terra, 90m. (30m.) in volo; N° ATT. 4; F 4-12/4-12/4-24/4-16; TS G32; ML 11; AM C; PX 10.000.

Basilischi (2): CA 4; DV 6+1*; pf 30, 28; MV 18m. (6m.); N° ATT. 1 morso/1 sguardo; F 1-10 + pietrificazione; TS G6; ML 9; AM N; PX 950.

Tutti e tre i mostri attaccano i personaggi in questa zona, anche se la loro imboscata non ha esito.

C4. Stanza di Cristallo

Le pareti di questa stanza sono coperte da spettacolari stalattiti di cristallo. I cristalli catturano anche il più piccolo raggio di luce e lo riflettono all'infinito, illuminando a giorno il locale.

La fucina di Stormhaven è al centro della stanza. Se i personaggi hanno una sorgente di luce, vedono 12 troll di Gargantua, in piedi, lun-

go le pareti! In realtà c'è solo un troll nella stanza, ma i cristalli ne riflettono l'immagine, moltiplicandola.

I personaggi, se attaccano prima di aver capito che si tratta di una illusione ottica, hanno solo una probabilità su 12 di attaccare il vero mostro.

Troll di Gargantua: CA 4; DV 51*; pf 248; MV 72m. (24m.); N° ATT. 3; F 4-24/4-24/4-40; TS G36; ML 12; AM C; PX 29.000.

Il troll sceglie accuratamente il momento adatto per attaccare e, se possibile, cerca di ottenere il vantaggio della sorpresa. Combatte fino alla morte per impedire ai personaggi di recuperare la Fucina. Quando però sia stato ucciso, nessun altro ostacolo si frappone più tra i personaggi ed il recupero della Sacra Reliquia.

Incontro n° 4

La battaglia dei barbari

Ambientazione

Numerose stirpi di umani hanno vissuto nel Norwold per secoli, molto prima che qualsiasi impero avesse lanciato sguardi bramosi sulla regione. La civiltà di queste popolazioni non è molto progredita, ma è indubbia la loro abilità come cacciatori nomadi. Gli esploratori si riferiscono ad essi col termine generico di «barbari».

Questi barbari sono soprattutto guerrieri, ladri e chierici. Nessuna delle abilità dei ladri e dei chierici si è potuta sviluppare oltre il 10° livello, ma le abilità dei guerrieri possono essere equivalenti a quelle dei loro colleghi originari delle zone civilizzate.

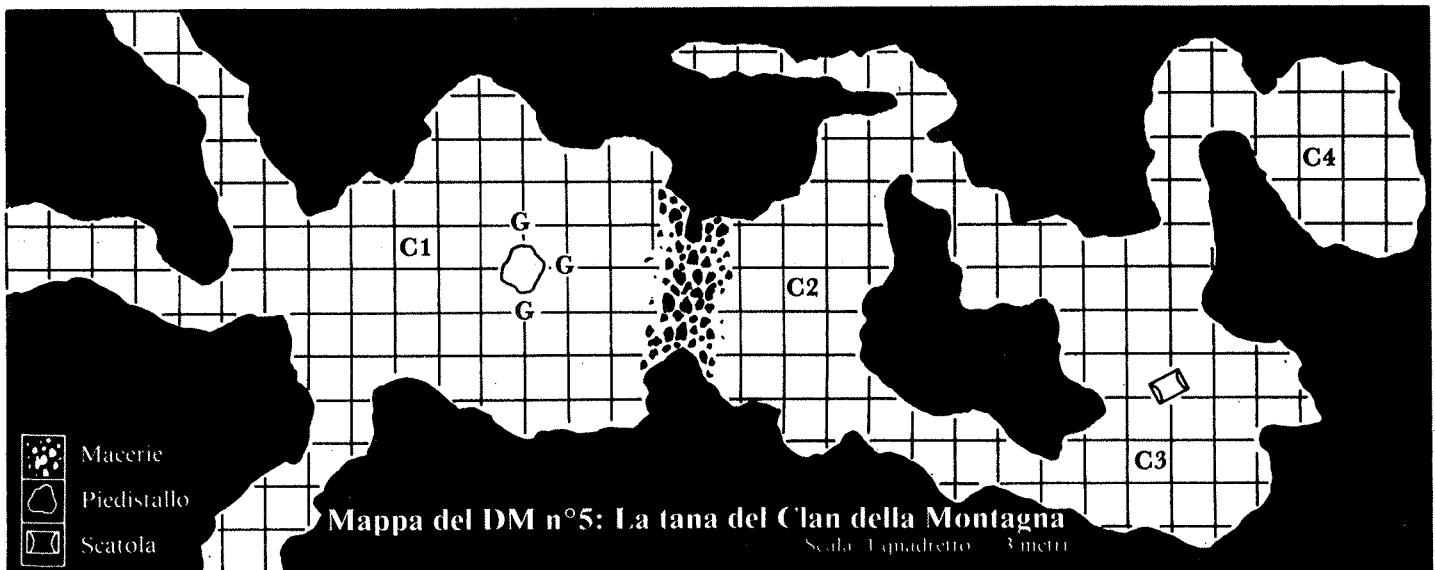
Le tribù passano la maggior parte dell'anno vagando in caccia di selvaggina, in gruppi di entità variabile (dai 100 ai 1.000 membri). Durante il solstizio d'estate però, tutti i barbari del Norwold si riuniscono in tre grandi gruppi di circa

15.000 membri ciascuno. Ogni gruppo, in caso di necessità, può mettere in campo una forza di 3.800 guerrieri.

I barbari non hanno mai avuto motivo di contrasto con Re Ericall, poiché la maggior parte del Norwold non è stata ancora civilizzata. E continuano a non esserci guai, fin quando i governanti dei possedimenti consentono ai barbari di attraversare i loro territori liberamente e senza pagare pedaggi. Se invece un governante impedisce il libero passaggio ad una tribù, i barbari devono effettuare un controllo della reazione. E dal controllo, ovviamente, può scaturire anche una guerra!

Svolgimento dell'incontro

Questo incontro ha inizio non appena i barbari passano attraverso le terre di Alak Dool (vedi, per ulteriori dettagli, il capitolo «Personaggi-Non-Giocanti»). Se non volete usare Alak Dool per l'incontro, o se il suo possedimento è troppo distante da quelli dei personaggi, potete utilizzare qualsiasi Mago-PNG, di almeno 9° livello, che conosca l'incantesimo di evocazione di elementale.



Date inizio all'incontro mentre i personaggi, per un qualsiasi motivi, stanno viaggiando attraverso i loro possedimenti.

Possono essere a caccia, oppure impegnati a ripulire le loro terre dai mostri.

Nel corso del viaggio, ricevono la notizia del contrasto tra una tribù di barbari ed Alak Dool. I barbari sono attualmente accampati ai confini del possedimento di Dool. Per ora non ci sono stati scontri armati (i barbari preferiscono cacciare la selvaggina che combattere contro altri umani), ma Dool li sta provocando senza motivo.

Dool ha di recente pronunciato su sé stesso gli incantesimi *volò* e *invisibilità* e si è portato sull'accampamento di Barkal il Rosso, il capo della tribù barbara. Librandosi sul campo del capo, Dool ha evocato un elementale della terra e gli ha ordinato di attaccare i barbari terrorizzati.

Barkal, sguainata la spada, ha sfidato l'elementale. Il capo dei barbari è riuscito a far uscire il mostro dal campo, ed ora i due stanno duellando nella foresta.

Barkal il Rosso: CA 5; G 22; pf 84; MV 36m. (12m.); N° ATT. 1; F 2-11; TS G22; ML 10; AM L; Fr 13; In 11; Sg 13; Ds 16; Co 17; Ca 12.

Barkal ha uno spadone a due mani, privo di proprietà magiche, ed indossa pesanti pellicce. Considerate le pellicce equivalenti ad un'armatura di cuoio.

Elementale della Terra: CA -2; DV 16; pf 78; MV 18m. (6m.); N° ATT. 1; F 3-24; TS G16; ML 10; AM N; Px 0.

N.B. Quando i personaggi arrivano sulla scena, Barkal è esausto per il lungo duello. Si gira per affrontare l'elementale imcombente. Il barbaro ed il mostro si avvicinano l'un l'altro, e nel giro di pochi secondi, si ritrovano avvinghiati in un terribile corpo a corpo (Valore di Lotta: Barkal = 21; Elementale = 41).

Dool, che controlla l'elementale dall'alto, gli ha ordinato di ingaggiare la lotta con Barkal. Il mostro inizia ad infliggere ferite dopo aver «immobilizzato» il barbaro. I personaggi possono intervenire nel momento che ritengono più opportuno. Sei round dopo l'inizio della lotta, arrivano sulla scena otto guerrieri di Barkal. I guerrieri restano attoniti e sconcertati alla vista dell'orribile mostro che sta cercando di uccidere il loro capo, ma dopo pochi secondi rompono gli indugi, e si gettano nella mischia.

Guerrieri barbari (8): CA 6; G 8; pf 48, 42, 40, 38, 37, 36, 32, 30; MV 36m. (12m.); N° ATT. 1; F 2-11; TS G8; ML 10; AM L.

Ogni guerriero indossa pesanti pellicce (da considerare equivalenti ad armature di cuoio), e possiede uno spadone a due mani. Se i personaggi non sono ancora intervenuti in aiuto di Barkal all'arrivo dei guerrieri, questi, naturalmente, presumono che siano in qualche modo in com-

butta con il mostro. In tal caso, mentre sei guerrieri attaccano i personaggi, altri due accorrono in aiuto a Barkal.

Se i personaggi aiutano Barkal, Dool costringe l'Elementale a lottare fino alla morte. Dool tuttavia, è pronto a fuggire subito dopo perché non desidera che i personaggi si rendano conto del suo coinvolgimento.

Se Barkal ed i personaggi collaborano per sconfiggere l'elementale, il capo dei barbari invita i personaggi al suo accampamento.

L'accampamento dei barbari

Barkal è il capo di una tribù di 900 barbari, tutti in trepida attesa del suo ritorno. Se i personaggi sono con Barkal, i barbari li accolgono con altrettanto entusiasmo. servono poi un banchetto improvvisato, del quale, ovviamente, i personaggi sono gli ospiti d'onore.

I divertimenti della serata consistono per lo più in incontri di lotta. Alcuni guerrieri barbari (comprese anche delle muscolose appartenenti al «gentil sesso») si affrontano a coppie al centro di un grosso ring. Il loro desiderio di misurarsi con i personaggi è evidente. I lottatori sono tutti guerrieri dal 9° al 20° livello (1d12+8). Occorre aggiungere 1d4 alle modifiche di tutte le loro abilità, ma non indossano armatura.

Se nessuno dei personaggi entra nel ring spontaneamente, alcuni lottatori li sfidano. Si tratta di sfide oneste e leali, ed i barbari non di offendono in caso di rifiuto. Se però, i personaggi, partecipando alla lotta, riescono a dimostrare una certa abilità sul ring (se cioè si dimostrano almeno all'altezza dei barbari), Barkal chiude la serata col rituale del patto di sangue. Ogni personaggio deve farsi un taglio nel palmo della mano destra. Barkal fa altrettanto e tutti i personaggi gli stringono la mano ferita, mescolando così il sangue in segno di eterna amicizia ed alleanza.

I personaggi possono rifiutare di prendere parte al rituale ma in tal caso, Barkal perde la faccia di fronte all'intera tribù. L'intera tribù si sentirà offesa, ed ai personaggi potrà capitare di dover fare i conti con qualche barbaro particolarmente vendicativo.

Se, invece, i personaggi partecipano alla cerimonia, stringono con la tribù un'alleanza di particolare valore: se in futuro uno degli alleati si rivolgerà all'altro in cerca d'aiuto, il richiamato dovrà accorrere al più presto e col maggior numero di forze possibile.

Incontro n° 5

Le vecchie di Crystykk

Ambientazione

In una regione non ancora civilizzata del Norwold, sulla sommità di un dirupo scosceso, c'è l'oscuro antro delle vecchie di Crystykk. Si trat-

ta di tre donne vecchissime, chieriche di tremendo potere, che possiedono ognuna un diverso allineamento morale. Queste vecchie, isolate dal mondo, passano il tempo ad osservare l'umanità attraverso un potente specchio di cristallo, unico nel suo genere.

Questo potentissimo oggetto magico, noto col nome di Specchio di Crystykk, è dotato degli stessi poteri che possiede una sfera di cristallo di chiarovegenza. È incassato nella roccia della grotta dimora delle vecchie, ed esse sole sono capaci di usarlo.

Le vecchie non possono lanciare incantesimi attraverso lo specchio, ma possono inviare dei messaggi, soprattutto sottoforma di sogni. Per far ciò, devono semplicemente concentrarsi sull'immagine del destinatario, mostrata dallo specchio. Di quando in quando, esse usano questi sogni-messaggio per attirare nel loro antro personaggi di alto livello. Inoltre possono usare lo specchio per parlare attraverso gli altri specchi normali. Un evento del genere si verifica durante il matrimonio di re Ericall (vedi per ulteriori dettagli, il capitolo Eventi Principali: il Giorno del Matrimonio). Le vecchie, grazie al loro passatempo preferito, sono a conoscenza di molte notizie preziose. Si divertono moltissimo, se occorre combattere, e se vincono, chiedono sempre un riscatto molto oneroso per risparmiare gli sconfitti. Però se vengono a loro volta battute, sono disposte a fornire importantissime informazioni a coloro che le hanno sconfitte.

Svolgimento dell'incontro

Usate la Lista dei Sogni per introdurre i personaggi a questo incontro. Dite ai giocatori che tutti i personaggi si svegliano un mattino con il vago ricordo di un sogno. All'inizio, non riescono a ricordarne i particolari. Ogni personaggio tira 1d20: se il risultato è minore o uguale alla sua Saggezza, riesce a ricordare il suo sogno nei dettagli.

Tirate 1d6 per ogni personaggio che ricorda il sogno, e controllate il numero corrispondente nella Lista dei Sogni. Non rivelate i dettagli dei sogni fin quando non avete tirato il dado per ogni personaggio; infatti può accadere che diversi personaggi abbiano avuto lo stesso sogno. Dopo aver assegnato i sogni nel modo descritto, leggetene la trama ai giocatori separatamente.

Lista dei Sogni delle Vecchie di Crystykk

Risultato del dado: 1.

Sogno: un sentiero si diparte dalla vostra dimora e voi lo seguite, viaggiando per intere settimane. Finalmente una fortezza nera, immensa, troneggia su di voi da un alto pendio di roccia scura. Mentre vi arrampicate per raggiungerla, le massicce porte di pietra si aprono lentamente, ma si richiudono d'un colpo dopo che le avete oltrepassate. Vi sentite afferrare dal terrore e tutto, all'improvviso, diventa buio.

Risultato del dado: 2

Sogno: Vi svegliate in una stanza buia. Correte fino ad una finestra, e scoprite con terrore di essere in cima ad un'altissima torre nera. L'intero continente si stende ai piedi della torre. All'improvviso, vi ricordate dove siete! Le vecchie! Sono state le tre vecchie a rinchiudervi quassù! Oltre le sbarre della finestra riuscite a scorgere la vostra casa, ma è molto distante, a giorni e giorni di cammino! Mentre guardate dalla finestra, la terra ai piedi della torre sembra muoversi, e grandi avvallamenti simili ad onde oceaniche, attraversano il territorio. Si aprono enormi fenditure e gli alberi, gli uomini e le case vengono inghiottite. La torre trema e comincia a cadere. Prima che crolli però, riuscite a dare un ultimo sguardo al Norwold, spaccato in due da una nuova, immensa, fenditura.

Risultato del dado: 3

Sogno: avete combattuto per giorni e giorni, e vi sentite le braccia pesantissime come fossero di piombo. Ai vostri piedi, i cadaveri di nemici ed alleati formano una sorta di macabro tappeto che si estende a vista d'occhio. Vi dite che tutto questo non sarebbe successo, se solo aveste prestato orecchio agli avvertimenti delle tre vecchie: la tragedia avrebbe potuto essere evitata. Mentre questo pensiero vi ottenebra la mente, la terra comincia a tremare sotto i vostri piedi. Si apre una grande fenditura ed i cadaveri vi precipitano dentro, come acqua che tracima oltre un argine. Vi trovate proprio sopra il baratro, con un piede su un margine ed uno sull'altro. Ma la fenditura si allarga sempre più: capite che ben presto precipiterete anche voi, andando a raggiungere i cadaveri in una caduta senza fine.

Risultato del dado: 4

Sogno: una vecchia rugosa, col naso aquilino, vi fa un segno con il suo dito ossuto. La seguite lungo una strada che si addentra per giorni e giorni in mezzo a foreste oscure e nere montagne coperte di ghiaccio. La strada termina ai piedi di una fortezza nera, che svetta in cima ad un pinnacolo di roccia oscura. All'improvviso la vecchia si volta e vi attacca! Pronuncia potenti incantesimi ed impugna una mazza minacciosamente, ma voi lottate con coraggio ed abilità e riu-

scite a sconfiggerla. La vecchia vi supplica di risparmiarle la vita ed offre in cambio un tesoro che è più prezioso di una gemma o di una magia. Accettate l'offerta e prendete dalla mano della vecchia una scatoletta, che lei tiene debolmente, con presa incerta. Aprite la scatoletta, dalla quale comincia ad effluire una luce calda e dorata, che vi avvolge completamente. La luce sembra «narrare» una storia dopo l'altra ed infine, riuscite a capire.

Risultato del dado: 5

Sogno: siete in cima alla vetta di una montagna. Due enormi eserciti, a valle, sotto di voi, si stanno affrontando, pronti alla battaglia. I vostri amici sono tra i due eserciti, nella terra di nessuno, e vi guardano implorando aiuto. La disperazione vi assale. Sapete infatti che l'unico aiuto che potreste offrire loro è molto lontano, in una fortezza su di un picco roccioso. Delle strane voci vi avevano invitato a recarvi alla fortezza... se solo aveste prestato orecchio all'invito! Ma ora è troppo tardi.

Risultato del dado: 6

Sogno: vi preparate a guidare un esercito in battaglia ed una potente arma risplende nelle vostre mani. Ma è ancora più importante

ciò che avete dentro di voi. La battaglia ha inizio. I nemici cadono come mosche davanti a voi. Intere armate vengono sconfitte dalla punta della vostra spada, ma è l'altra arma, quella che avete dentro, che è veramente decisiva. Con questa consapevolezza, vi rendete conto che il futuro del Norwold è nelle vostre mani.

I personaggi che ricordano i loro sogni hanno una chiara idea della posizione della fortezza nera. Tutti hanno sognato lo stesso luogo, anche se ciascuno può avere un'idea leggermente diversa della fortezza e delle vecchie che vi abitano. Potete collocare la fortezza di Crystykk nel luogo che preferite, ed anche in una zona non montuosa. Ricordate però, che i personaggi dovrebbero idealmente viaggiare per molti giorni dal loro più vicino possedimento, prima di raggiungere la fortezza.

In viaggio verso la fortezza

Scegliete alcuni incontri nella tabella di pagina 31 (direttamente o tirando i dadi). Tali incontri devono aver luogo mentre i personaggi sono in viaggio verso la fortezza di Crystykk.

Infine, la notte precedente al loro arrivo, i personaggi fanno il seguente incontro.

Tre servi fluttuanti, evocati ciascuno da una delle vecchie attaccano il campo dei personaggi.





Ognuna delle vecchie ha ordinato al suo servo di rubare ai personaggi un potente oggetto magico. Dovete scegliere voi gli oggetti. Ricordate che le vecchie conoscono alla perfezione tutto ciò che i personaggi portano con sé, e che scelgono certamente gli oggetti che nel prossimo scontro potrebbero rivelarsi per loro più insidiosi.

Servi fluttuanti (3): CA 3; DV 16***; pf 80, 73, 67; MV 72m. (24m.) a terra, 216m. (72m.) in volo; N° ATT. 1; F 8-32; TS G16; ML 9; AM C; PX 3.250.

Queste creature penetrano nell'accampamento alla massima velocità, rubano gli oggetti indicati, e fuggono il più velocemente possibile.

La fortezza di Crystykk

Questa fortezza è situata in un'oscura regione di picchi rocciosi, lontana dalle terre civiltate. Il sentiero seguito dai personaggi si inerpica e diventa sempre più aspro via via che si avvicinano. I personaggi devono superare strettissime gole e valichi accidentati. Approdano infine, su di un vasto altopiano. Dite loro che la zona è uguale a quella che hanno visto nei sogni.

Quando i personaggi giungono a questo punto, leggete ai giocatori la seguente descrizione.

Un sentiero stretto e roccioso si inerpica fino alla bocca di una buia caverna. La vetta della montagna, che sovrasta la caverna, è nascosta

da una coltre di nuvole grigie, solcate di quando in quando, da sinistri lampi di luce. Il cielo sopra la montagna diventa sempre più scuro. E all'improvviso, si fa quasi notte.

Dite ai giocatori che la fortezza che hanno visto nei loro sogni era, in realtà, la vetta della montagna che ora si trovano davanti. La bocca della caverna è larga circa 17 metri. Il tunnel, alto 6 metri e largo 3, conduce ad un'ampia grotta circolare, di circa 30 metri di diametro. Le pareti della grotta sono di roccia incrostata e si innalzano fino al soffitto, alto 6 metri, la grotta è la dimora delle vecchie.

Al centro della grotta c'è uno specchio, incastonato in uno sperone di roccia che spunta dal pavimento. I letti delle vecchie ed i loro pochi oggetti personali, sono allineati lungo la parete opposta all'ingresso.

I personaggi incontrano le vecchie nel tunnel.

Le tre vecchie

Meduisa (Legale), Bethudia (neutrale), Chasandri (Caotica) sono le tre vecchie che vivono nella grotta. Potete usarle come semplici PNG antagonisti dei PG; ma le abbiamo inserite perché il loro ruolo fosse più significativo.

Simboleggiano infatti, l'equilibrio tra le diverse forze (o allineamenti morali), del mondo. Le loro origini sono oscure, ma sono certamente

molto, molto antiche. Non si separano mai, e potete utilizzarle anche per delle avventure future. In tal caso, modificate i loro incantesimi e le loro proprietà a seconda del passaggio del tempo e delle vicende in cui sono coinvolte.

Mequisa la Legale: CA -4; C23; pf 52; MV 27m. (19m.); n° ATT. 1 mazza +4; F 5-10; TS C23; ML 12; AM L; PX 3.750; Fr 12; In 10; Sg 17; Ds 14; Co 11; Ca 6.

Incantesimi.

Primo livello: cura ferite leggere*; individuazione del male; individuazione del magico; luce magica*; purificazione dei cibi e dell'acqua; scacciapaura; resistenza al freddo

Secondo livello: benedizione*; scopritrappole; blocca persone*; individuazione dell'allineamento; resistenza al fuoco; silenzio (5m.); parlare con gli animali

Terzo livello: luce perenne*; cura malattie*; crescita animale; individuazione degli oggetti; scaccia maledizioni*; incantesimo del colpire

Quarto livello: cura ferite gravi; dissolvi magie (x2); neutralizza veleno*; protezione dal male (3m); metamorfosi dei bastoni in serpenti

Quinto livello: comunicazione con gli dei; cura ferite critiche*; resurrezione; vista rivelante

Sesto livello: servo fluttuante; animare oggetti; barriera; guarigione

Settimo livello: terremoto; parola sacra; resurrezione integrale* (x2)

Meduisa indossa una corazza di piastre +3, un anello di invisibilità ed un anello di resistenza dal fuoco. Ha inoltre uno scudo +2, una mazza +4 ed un bastone serpente (32 cariche).

Bethidia la Neutrale: CA -6; C 23; pf 63; MV 30m. (10m.); AT 1 mazza +5; F 6-11; TS C23; ML 12; Am N; PX 3.750; Fr 10; In 12; Sg 17; Ds 17; Co 15; Ca 8.

Incantesimi.

Primo livello: cura ferite leggere*; individuazione del male; individuazione del magico; luce magica*; purificazione dei cibi e dell'acqua; scacciapaura; resistenza al freddo

Secondo livello: benedizione*; scopritrappole; blocca persone*; individuazione dell'allineamento; resistenza al fuoco; silenzio (5m.); parlare con gli animali

Terzo livello: luce perenne*; cura malattie*; crescita animale; individuazione degli oggetti; scaccia maledizioni*; incantesimo del colpire

Quarto livello: cura ferite gravi; dissolvi magie (x2); neutralizza veleno*; protezione dal male (3m.) metamorfosi dei bastoni in serpenti

Quinto livello: comunicazione con gli dei; cura ferite critiche*; resurrezione; vista rivelante

Sesto livello: *servo flutuante; animare oggetti; barriera; guarigione*
 Settimo livello: *terremoto; parola sacra; resurrezione integrale** (x2)

Bethidia indossa una *corazza di piastre +2*, un *anello di resistenza dal fuoco*, ed un *anello di accumulatore di incantesimi barriera (antimagia, evocazione elementale, velocità)*. Ha inoltre uno scudo +4 ed una mazza +5 (rallenta le vittime — non sono applicabili tiri-salvezza).

Chasandri la Caotica: CA -3; C 23; pf 53; MV 27m. (9m.); n° ATT. 1 mazza +4; F 6-11; TS C23; ML 12; AM C; PX 3.750; Fr 14; In 9; Sg 15; Ds 14; Co 14; Ca 6.

Incantesimi.

Primo livello: *cura ferite leggere**; *individuazione del male*; *individuazione del magico*; *luce magica**; *purificazione dei cibi e dell'acqua*; *scacciapaura*; *resistenza al freddo*

Secondo livello: *benedizione**; *scopritrappole*; *blocca persone**; *individuazione dell'allineamento*, *resistenza al fuoco*; *silenzio (5m.)*; *parlare con gli animali*

Terzo livello: *luce perenne**; *cura malattie**; *crescita animale*; *individuazione degli oggetti*; *scaccia maledizioni**; *incantesimo del colpire*

Quarto livello: *cura ferite gravi*; *dissolvi magie (x2)*; *neutralizza veleno**; *protezione dal male (3m.)*; *metamorfosi dei bastoni in serpenti*.

Quinto livello: *comunicazione con gli dei*; *cura ferite critiche**; *resurrezione*; *vista rivelante*

Sesto livello: *servo flutuante; animare oggetti; barriera; guarigione*

Settimo livello: *terremoto; parola sacra; resurrezione integrale** (x2).

Chasandri indossa una *corazza di piastre +2*, un *mantello deflettore*, un *anello respingi incantesimi (7 cariche)* ed un *anello della memoria*. Ha inoltre una mazza +4 (raddoppia le ferite contro le vittime Legali) ed uno scudo +2.

Combattimento contro le vecchie.

Le vecchie conoscono esattamente il momento in cui i personaggi entrano nella loro dimora, e lanciano alcuni incantesimi per prepararsi al prossimo scontro. Bethidia usa l'anello per pronunciare gli incantesimi *velocità* e *evocazione di elementale*. Poi le vecchie pronunciano gli incantesimi *benedizione*, *resistenza al fuoco*, *protezione del male (3 metri di raggio)* e *vista rivelante*, che hanno efficacia su ognuna di esse. Un momento prima che i personaggi entrino nel tunnel che dà accesso alla grotta, Mequisa lancia l'incantesimo *barriera* sulla parte terminale del tunnel. E lo stesso fa Chasandri sull'ingresso del tunnel, non appena i personaggi sono entrati.

Chasandri avanza immediatamente per attaccare i personaggi. Le tre vecchie cercano di stare il più possibile lontane l'una dall'altra. Si com-

portano così per evitare che due di esse di trovino contemporaneamente nel raggio di efficacia degli incantesimi dei personaggi. Mequisa scaglia all'attacco il suo *bastone serpente* 1 round dopo che Chasandri si è fatta avanti, e continua a lanciare incantesimi fin quando è possibile.

Bethidia lancia l'incantesimo di *barriera* del suo anello non appena comincia lo scontro. Poi avanza contro i personaggi. Le vecchie, quando è possibile, usano incantesimi che non consentono Tiri-Salvezza ai personaggi semi-umani (solo nel caso in cui ci siano dei semi-umani tra i personaggi), e dirigono gli incantesimi che consentono tiri-salvezza, contro gli umani del gruppo. Le vecchie combattono al meglio delle loro possibilità. Se i personaggi uccidono 2 delle 3 vecchie, o hanno ridotto i punti-ferita di ciascuna ad 8 o meno, la (o le) vecchia rimanente si arrende. Se invece stanno perdendo, le vecchie chiedono ai personaggi di arrendersi, continuando a lottare fino alla resa dei personaggi. Se i personaggi fuggono, le vecchie li inseguono.

Esito dello scontro

Le vecchie non hanno certamente organizzato lo scontro per avere a che fare con degli avversari scadenti, ma piuttosto per provare il brivido di uno scontro dell'esito incerto. Quindi accetteranno il verdetto con sportività.

Dopo che la battaglia è finita, prima si assicurano che tutti i personaggi feriti siano completamente guariti, poi riportano in vita quelli rimasti uccisi. Per tali operazioni fanno uso di una *verga della salute* e di un *bastone guaritore*.

Se i personaggi perdono, le vecchie reclamano:

1. Un oggetto magico da ogni personaggio.

2. Cinque anni di servizio complessivi (i personaggi possono dividersi il debito come meglio credono: 6 mesi per uno, un anno, ecc.). Le vecchie pretendono gli oggetti magici più potenti, e sceglieranno con ogni probabilità, quelli rubati ai servi flutuanti. Se i personaggi debbono prestare servizio, i loro compiti sono di cucinare, pulire la grotta e scacciare i mostri che si dovessero far vivi nelle vicinanze di Crystykk. Se il personaggio diserta dal servizio, i tre servi flutuanti si gettano al suo inseguimento. Quando verrà catturato, le vecchie gli infliggono una maledizione di lieve entità (ad esempio una verruca). Chi diserta più volte sarà punito in modo più severo.

Se i personaggi vincono le vecchie avranno grande rispetto per coloro che le hanno sconfitte. Ed in segno di riconoscimento, offriranno ai personaggi delle importanti notizie, apprese grazie allo specchio. Naturalmente, se i personaggi hanno ucciso tutte le vecchie, devono prima riportarle in vita, per poter avere le suddette informazioni.

Se una delle vecchie sopravvive allo scontro, restituirà ai personaggi tutti gli oggetti magici

rubati dai servi flutuanti. Poi parlerà ai personaggi. Leggete ai giocatori il testo contenuto nel riquadro che segue.

«Siete un gruppo veramente abile e valoroso! È proprio ciò che pensavamo quando vi abbiamo attirati qui, ci vi avete fatto dono di un combattimento difficile e divertente. Queste terre potrebbero avere un destino peggiore che essere governate da tipi come voi. Ma attenti, perché potreste perdere i vostri possedimenti. Il pericolo incombe, e già si radunano interi eserciti, ostili a voi ed al vostro Re.»

La vecchia estra da una nicchia scavata nella parete della grotta una pergamena arrotolata. È una mappa del Norwold. «Qui» dice la vecchia, indicando la città di Landfall «è sbarcato un grosso esercito, con le bandiere di Thyatis. Per ora si accontenta di saccheggiare e mettere a ferro e fuoco la città, ma, amici miei, ben presto si metterà di nuovo in marcia. La guerra sta per sconvolgere il Norwold. L'impero di Thyatis ha già da tempo volto verso questa terra il suo cupido sguardo. Il vostro Re, Ericall, rappresenta un problema per Thyatis, e l'impero ha deciso che è tempo di rompere gli indugi.»

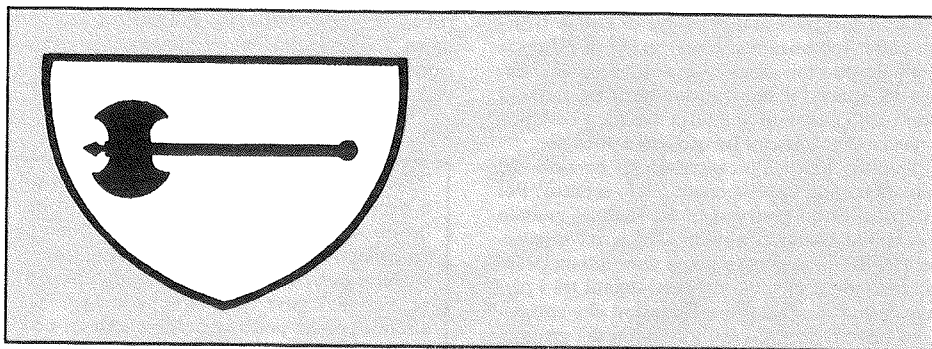
La vecchia si volta verso lo specchio, dove all'improvviso appare l'immagine di un esercito accampato nei pressi di un castello. Il castello deve essere quello di uno dei PNG, la cui signoria sia confinante con una di quelle dei personaggi. Lo specchio mostra che una forza di notevole entità si sta radunando attorno al castello. La vecchia riprende a parlare.

«Perfino coloro che pensavate amici, ora si preparano alla guerra. L'esercito che vedete sta preparando un attacco a sorpresa contro la roccaforte di un barone vicino! Potete immaginare un simile tradimento?»

L'immagine nello specchio si trasforma lentamente in una scena marittima. Il mare è punteggiato di vele e centinaia di vascelli avanzano rapidamente, spinte dal vento.

«Questa è la minaccia più grave, amici. Le flotte combinate di Thyatis si stanno preparando ad assalire la vostra capitale, la città che chiamate Alpha. Signori, il destino del re è nelle vostre mani. Preparatevi a combattere per Alaphatia, se volete salvare i vostri feudi. Alaphatia! È così che la chiamate adesso, non è vero? Io sono molto, molto vecchia, e ricordo un tempo antico, più onesto di questo, in cui un impero poteva ancora essere chiamato col suo vero nome. E voi, signori, sapete il vero nome della terra per la quale state combattendo? Sapete di combattere per la corona di Atlantide?»

LA GUERRA PER LA CORONA: CONDUZIONE DELLE BATTAGLIE



Questo capitolo descrive lo scontro tra gli imperi di Thyatis e di Almathia (o Atlantide, il nome segreto dell'impero). La guerra ha inizio mentre i personaggi sono presso le vecchie di Crystykk (vedi Incontro n° 5, nel capitolo «Incontri nel Norwold»). Condurre una guerra non è un compito facile. Dovete tener conto di tutte le unità dell'invasore, facendo in modo che i personaggi non ne scoprano i movimenti, a meno che non acquisiscano informazioni in modo lecito e conforme alle regole. Dovete inoltre, condurre le forze di Re Ericall e dei PNG suoi alleati.

Nel risolvere una battaglia in cui le forze dei PG e dei PNG combattono insieme, vi invieremo a lasciare che siano gli stessi giocatori a manovrare e controllare tutte le unità Almathiane, mentre voi vi occuperete solo di quelle di Thyatis. Assicuratevi però, che i personaggi non abusino di questo privilegio. (Ad esempio, dovreste impedire che spieghino l'intero esercito del Re per proteggere il possedimento di un personaggio, mentre la città di Alpha rischia di cadere in mano al nemico).

Ogni volta che le opposte armate si vengono a trovare nello stesso esagono della mappa, troverete utile disegnarne un'altra, su scala più ridotta, usando un foglio esagonato bianco, che raffiguri solo il territorio dell'esagono. La scala della mappa ridotta sarà di 1 esagono = 1.500 metri. Non dovrà essere dettagliata come la mappa generale. Se avrete il tempo di prepararla però, vi renderete conto ben presto che con la scala ridotta, acquista notevole importanza lo svolgimento tattico delle battaglie, ed il divertimento risulta essere molto maggiore.

Voi sapete, anche prima che la guerra abbia inizio, che le battaglie si svolgeranno in alcune zone determinate: il Passo del Reggente (nelle vicinanze di Alpha) e il possedimento di un PNG vicino al luogo di sbarco di una delle forze di spedizione thyatiane. Se preparate in anticipo le mappe su scala ridotta di tali zone, risparmierete tempo prezioso durante il gioco, e potrete sempre inserire tutti i dettagli necessari per la risoluzione delle battaglie in seguito.

L'unità di tempo, nella conduzione della guerra per la Corona, è la settimana. Quando gli eserciti cominceranno ad entrare in contatto con maggiore frequenza, l'unità di tempo sarà il giorno. Per tornare ad una settimana se le zioni ristagneranno.

Le forze in campo

I quattro tipi di unità coinvolte nella Guerra per la Corona sono elencate nella pagina a fianco e possono essere: Almathiane, Thyatiane, Neutrali o Alleati dei PG.

Le forze *Almathiane* sono quelle fedeli a Re Ericall. Si schierano sempre dalla parte del Re e rispondono all'appello non appena ricevono l'ordine di mobilitazione.

Le forze *Thyatiane* invece, sono sempre ostili al Re. Sono quelle le unità che danno inizio alla guerra, invadendo i territori del Re ed attaccando le sue truppe. Ne fanno parte due eserciti provenienti da Thyatis e le armate di tre PNG che tradiscono il Re e si schierano con gli invasori.

Le forze *Neutrali* sono quelle che vivevano nel Norwold prima dell'ascesa al trono di Re Ericall, e non sono direttamente interessate al conflitto. (Vedi il paragrafo «Attivazione delle forze neutrali», per i dettagli su come possono essere coinvolte nella guerra).

Le forze *Alleate dei PG* sono i nani ed i barbari. I PG possono ottenere la loro alleanza con alcune particolari avventure (vedi gli Incontri n° 3 e n° 4 del capitolo «Incontri nel Norwold»). Queste forze, se l'alleanza sussiste, si mobilitano non appena ricevuta la richiesta d'aiuto da parte dei personaggi. Le forze dei PG non sono elencate nel prospetto, perché esse devono essere create dai personaggi. Questi, quando comincerà la guerra, dovranno aver già preparato unità armate nel loro possedimento, poiché Re Ericall sarà costretto a mettere in campo le forze di tutti i suoi feudatari.

Il Valore di Battaglia delle varie unità è indicato nella tabella. Il numero di armati ed il Tipo, servono per stabilire le modifiche da applicare al calcolo degli Esiti del Combattimento.

Eventi dell'invasione Thyatiana

La Guerra per la Corona ha inizio nel tardo inverno, mentre i personaggi sono impegnati nell'incontro con le vecchie di Crustykk. Le forze di Thyatis si mobilitano in questo periodo. La Forza d'Avanguardia Thyatiana sbarca nei pressi di Landfall ed attacca la città. I Lord del Norwold che si sono alleati con gli invasori si rivelano immediatamente, attaccando nel giro di 1 settimana la più vicina signoria fedele a Re Eri-

call, altrettanto fanno anche gli eserciti di quei PG che abbiano stretto alleanza con Thyatis.

La Forza di Spedizione Thyatiana sbarca nel Norwold 1d4 settimane dopo, subito a nord delle Paludi di Oceansend. Lo scopo primario di questa armata è quello di eliminare i possedimenti isolati ancora fedeli a Re Ericall. Poi, le due forze tentano di riunirsi per lanciare un attacco combinato contro Alpha.

Conduzione della Guerra per la Corona

Strategia Almathiana

Spetta ai personaggi alleati con Re Ericall consigliare al sovrano il modo di contrastare l'invasione Thyatiana. Se i personaggi si sono schierati con Thyatis, spetta al DM manovrare tutte le forze Almathiane. In tal caso, i personaggi conducono in battaglia le forze Thyatiane, ma non possono alterare il corso degli eventi dell'invasione Thyatiana nel Norwold.

Attivazione delle forze neutrali

Se l'esercito di Alak Dool (composto da orcheti, bugbears e troll) passa ad un esagono da Leeha o da Oceansend, la forza della città si mobilita immediatamente e si schiera con Re Ericall. Alak Dool non si aspetta una reazione così decisa (e così ostile) da parte degli abitanti delle due città, e quindi non fa niente per evitare di attraversare queste zone.

Se invece l'unità di un personaggio attacca la città di Oceansend, l'esercito del Re Yarrvik si schiera immediatamente dalla parte di Thyatis. Questa situazione potrebbe verificarsi nel seguente modo: cominciata la guerra, Re Ericall invia le unità di quattro personaggi in direzione di Oceansend. L'armata, se non raggiunge i 2.000 uomini, viene integrata con truppe del Regno esercito, ed ha il compito di intercettare eventuali forze ostili che dovessero partire da quelle città. Quando i personaggi arrivano nei pressi di Oceansend, Re Yarrvik ed il suo esercito escono loro incontro. Se si rende possibile uno scambio di ambasciatori, Re Yarrvik intima ai personaggi ed alle loro truppe di rispettare la neutralità della città e del suo territorio. Se i personaggi acconsentono, non ci sono problemi. Altrimenti Thyatis avrà trovato un uomo ed un potente alleato in più.

Guarnigioni delle roccaforti

La maggior parte delle forze coinvolte nella Guerra per la Corona si trovano a dover operare lontano dalle loro roccaforti, ma i leader non vogliono lasciarle incustodite.

Per determinare il numero di armigeri che vengono lasciati a guarnigione delle roccaforti controllate dai PNG, tirate 1d4 e moltiplicate il risultato per 10. Il numero risultante rappresenta la percentuale dell'esercito rimasta nella roccaforte. Le truppe lasciate a presidio delle roccaforti però, devono essere sottratte dal numero di

Forze alphetiane

1. **Unità:** REGIO ESERCITO DEL NORWOLD
Capo: Re Ericall
Posizione: Alpha
N° di armati: 4.000
Tipo: 2.500 fanti; 1.000 arcieri; 500 cavalieri
Valore di battaglia: 92
2. **Unità:** GUARDIE delle REGINA
Capo: Regina Christina
Posizione: Alpha
N° di armati: 500
Tipo: 500 cavalieri con lancia ed arco
Valore di battaglia: 135
3. **Unità:** MILIZIA del RE
Capo: Re Ericall
Posizione: entro 5 esagoni da Alpha
N° di armati: 5.000
Tipo: contadini con armi rudimentali
Valore di battaglia: 32
4. **Unità:** GUARNIGIONE del PASSO del REGGENTE
Capo: Rodnox, Guerriero 18° livello
Posizione: fortificazioni sul Passo del Reggente
N° di armati: 500
Tipo: arcieri e fanti
Valore di battaglia: 117
5. **Unità:** GUARNIGIONE di LANDFALL
Capo: Lernal il Folle
Posizione: Landfall
N° di armati: 2.000
Tipo: 1.500 fanti, 500 arcieri
Valore di battaglia: 48
6. **Unità:** ESERCITO di SIR ERNEST
Capo: Sir Ernest Day
Posizione: possedimento di Sir Ernest
N° di armati: 500
Tipo: arcieri e fanti
Valore di battaglia: 79

7. **Unità:** ESERCITO di RUTGER DAG
Capo: Rutger Dag
Posizione: possedimento di Rutger
N° di armati: 500
Tipo: cavalieri con lance e spade
Valore di battaglia: 85
8. **Unità:** Esercito di ALLISA PATRICIAN
Capo: Allisa Patrician
Posizione: possedimento di Patrician
N° di armati: 600
Tipo: 400 fanti; 200 arcieri
Valore di battaglia: 92

Forze thyatiane

1. **Unità:** AVANGUARDIA THYATIANA
Capo: Duca di Thyatis
Posizione: città di Thyatis
N° di armati: 3.000
Tipo: 2.000 fanti; 1.000 cavalieri
Valore di battaglia: 77
2. **Unità:** FORZA DI SPEDIZIONE THYATIANA
Capo: Thincol, guerriero di 36° livello
Posizione: impero di Thyatis
N° di armati: 10.000
Tipo: 6.500 fanti; 3.000 arcieri; 500 maghi.
Valore di battaglia: 85
3. **Unità:** MOSTRI DI ALAK DOOL
Capo: Alak Dool
Posizione: possedimento di Dool
N° di armati: 2.000
Tipo: 1.000 orchetti; 800 bugbear; 200 troll
Valore di battaglia: 74
4. **Unità:** ESERCITO di MAX I°
Capo: Max I°
Posizione: possedimento di Max I°
N° di armati: 800
Tipo: cavalieri con archi e spade
Valore di battaglia: 113

5. **Unità:** LEGIONE DI DENTELUNGO
Capo: Dentelungo
Posizione: possedimento di Dentelungo
N° di armati: 500
Tipo: ladri con archi e spade
Valore di battaglia: 76

Forze neutrali

1. **Unità:** HALFLING
Capo: sceriffo Collin, halfling di 8° livello
Posizione: Leeha
N° di armati: 1.500
Tipo: arcieri e fanti
Valore di battaglia: 72
2. **Unità:** ESERCITO DI OCEANSEND
Capo: Re Yarrvik
Posizione: OceanSEND
N° di armati: 6.000
Tipo: 4.500 fanti; 1.500 arcieri
Valore di battaglia: 75

Forze alleate ai personaggi

1. **Unità:** NANI
Capo: Gard dente-di pietra
Posizione: Stormhaven
N° di armati: 1.000
Tipo: tutti armati con accette ed asce da battaglia
Valore di battaglia: 115
2. **Unità:** BARBARI DELLA BANDIERA ROSSA
Capo: Barkal il Rosso*
Posizione: possedimento di un personaggio
N° di armati: 3.000
Tipo: fanti (tutti armati con spadone a due mani)
Valore di battaglia: 68

* Durante il solstizio d'estate Barkal conduce un gruppo composto da 15.000 barbari. La sua tribù, negli altri periodi dell'anno, non conta più di 900 membri. In tempi di crisi però, è in grado di mobilitare una forza di 3.000 barbari, attingendo alle varie tribù.

truppe indicate, ma si presumono disponibili in aggiunta alle truppe inviate in battaglia.

Fine della guerra

Se le forze di Thyatis catturano Alpha, gli Alphetiani hanno un mese di tempo per riconquistare la città. Se non ci riescono, il Norwold viene annesso all'impero di Thyatis ed il potere di Alphetia in questa parte del mondo tramonta definitivamente.

Alak Dool viene incoronato Re del Norwold, e si mette subito all'opera per eliminare tutte le potenziali opposizioni al suo governo.

Se invece le forze Alphetiane mettono in rotta tutte le unità thyatiane, l'impero di Thyatis subisce una grave sconfitta, e per i prossimi 50 anni ben difficilmente potrà costituire una minaccia per Alphetia.

Se però, al sopraggiungere dell'inverno, ci sono ancora sacche di resistenza thyatiane nel Norwold, l'impero di Thyatis ritira le sue forze, e la guerra finisce. Ciò non avviene, e la guerra prosegue, nel caso in cui le forze Thyatiane stiano ancora stringendo d'assedio la città di Alpha. L'estate successiva però potrete far giungere dei rinforzi da Alphetia.

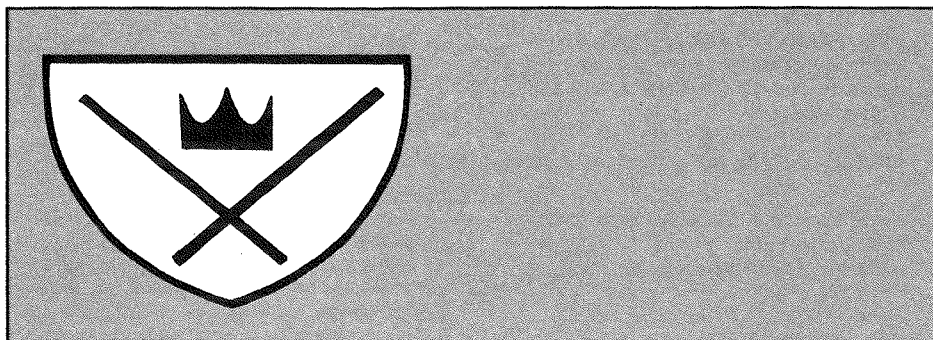
Se Alphetia mantiene il controllo del Norwold, Re Ericall si preoccupa di ricompensare coloro che lo hanno servito bene. I Lord più co-

raggiosi in battaglia, o coloro che si sono dimostrati abili strateghi, possono vedersi assegnare nuovi territori, o il re può attribuire loro un rango nobiliare più alto. Se un Lord non ha risposto al richiamo alle armi (o si è comportato da codardo in battaglia) il Re può anche confiscargli tutte le terre e bandirlo per sempre dal Norwold.

Il Norwold non deve cessare di essere un'area vitale ed interessante, anche dopo aver portato a termine le avventure descritte in questo modulo. È un territorio vasto e relativamente inesplorato, e non manca certamente lo spazio per dei personaggi desiderosi di esplorare terre selvagge ed espandere i loro possedimenti.

Altri moduli di avventure di livello Compa-

EPILOGO: LA CAMPAGNA CONTINUA



nion descriveranno nuove regioni del Norwold, ma potete creare da soli nuove avventure, basandovi sulle informazioni contenute in questo modulo.

Questo capitolo conclusivo elenca alcuni suggerimenti per continuare la Campagna che avete iniziato con questa avventura. Potete svolgerli tutti, o solo quelli che più si addicono ai personaggi.

Se uno scenario sembra inadatto alla campagna, potete pur sempre usarlo per un gruppo di giocatori di livello «Expert», o potete incorporare nella campagna solo alcune delle idee suggerite dal testo.

Un fattore che avrà grande influenza sulla campagna è la notevole immigrazione nel Norwold, che si verificherà subito dopo la Guerra per la Corona. Migliaia di persone raggiungono il Norwold con ogni mezzo, da tutto il mondo di D&D, in cerca di una vita migliore e più prospera. Tenete informati i giocatori di questo sviluppo. L'aumento della popolazione comporta un incremento della ricchezza e del potere dei governanti dei possedimenti.

Scenario n° 1. Conflitti tra i possedimenti

I possedimenti istituiti nel Norwold dai personaggi non sono delimitati da confini geografici statici. I confini sono solo delle astratte entità politiche, soggette a variare nel tempo. Un personaggio, o un PNG, potrebbe farsi prendere dalla sete di potere e cercare di espandersi a spese dei vicini. I lord inoltre, possono stringere nuove alleanze e rompere quelle di vecchia data. Tutti questi fattori influiscono sulla struttura del potere dei possedimenti del Norwold.

I possedimenti cui appartengono fiumi ed aree portuali di importanza strategica accrescono il loro potere con lo svilupparsi dei traffici tra i possedimenti, e tra il Norwold e le altre parti del mondo. I governanti inoltre possono imporre tasse e gabelle doganali a coloro che si servono delle loro vie di comunicazione. Tasse che fanno incrementare gli introiti, anzi ne diventano la fonte principale. È ovvio poi, che il controllo delle vie di comunicazione può costituire il pomo della discordia tra possedimenti confinanti.

Nuovi personaggi o PNG possono arrivare nel Norwold a cercare di fondare nuovi possedimenti, a spese di quelli già esistenti o in territori inesplorati. Questa «invasione» può causare crisi ed inimicizie, e condurre perfino ad una guerra, anche se non su vasta scala.

Scenario n° 2 Draghi di Wyrksteeth

In questa catena montuosa, aspra ed accidentata, vive un incredibile numero di draghi (vedi il capitolo «Ambientazione: elementi geografici speciali»). Gli scontri tra draghi e uomini possono diventare più frequenti via via che la popolazione del Norwold continua ad espandersi. Presto o tardi i personaggi dovranno affrontare il problema rappresentato dai draghi.

Scenario n° 3 I Giganti di Frosthaven

I giganti di frosthaven, nel corso di uno dei loro soliti radi invernali, prendono in ostaggio un membro molto importante dell'aristocrazia del Norwold (per esempio, la consorte di Re Ericall) e lo portano sull'isola di Frosthaven.

I personaggi potranno essere incaricati di recarsi sull'isola dei giganti per liberare l'ostaggio. Potete creare dei problemi extra per i PG, ad esempio facendo svolgere lo scenario nel momento in cui il ponte di ghiaccio che unisce Frosthaven al continente comincia a sciogliersi. Potete, inoltre, modificare lo scenario in altro modo (stabilendo un limite di tempo, introducendo ostacoli imprevisti, PNG ostili ecc.).

Scenario n° 4 La prova delle Vecchie

Le tre vecchie di Crystykk (descritte nell'incontro n° 5 del capitolo «Incontri nel Norwold») possono diventare particolarmente importanti, in una campagna di lunga durata. Non sono, infatti, tre semplici chieriche, ma simboleggiano il giusto equilibrio tra il Bene ed il male, tra il Caos e la Legalità, nel mondo di D&D.

Potete fare in modo che le tre vecchie sottopongano i personaggi a prove nuove e più difficili. Fate uso di queste prove per far apprendere preziose lezioni ai personaggi, o come modo per far loro conoscere importanti notizie. Ricordate che i sogni inviati dalle vecchie possono essere utilissimi per trasmettere messaggi ai personaggi. Questi infine, possono anche decidere di andare a Crystykk quando si trovano ad affrontare problemi di una certa complessità. A questo proposito, non occorre che i personaggi combattano contro le vecchie ogni volta che fanno loro visita, ma adattate sempre gli incontri all'andamento della campagna. Ricordate, però, che le vecchie non concedono nulla senza una adeguata contropartita.

Scenario n° 5 Oltre i confini del Norwold

I personaggi possono decidere di esplorare alcune delle zone che circondano il Norwold.

Possono esplorare l'Isola Aurora, al largo delle sponde orientali del continente. Isola sulla quale, in diversi modi, prosegue l'interminabile conflitto tra gli imperi di Thyatis e di Almathia.

Altre aree non ancora del tutto esplorate sono le regioni più interne dei Monti di Ghiaccio, e quelle ad ovest del confine occidentale della mappa del Norwold.

I personaggi possono decidere d'esplorarle, oppure potete fare in modo di attirarli in una certa zona. L'unico limite, ricordatelo, è la vostra fantasia! Immaginate le civiltà dimenticate, i mostri bizzarri ed i fantastici fenomeni magici che potrebbero nascondersi oltre l'orizzonte!

La cosa importante è tener sempre «Viva» la campagna. Le persone, ed i personaggi, cambiano di giorno in giorno. È la dura legge della vita, valida nel mondo di D&D, così come nella realtà. Anche i PNG possono «maturare» col trascorrere degli anni, ma ricordate che gli eventi e le situazioni che uniscono i personaggi (o che li tengono divisi) non vengono dimenticate facilmente.

Le possibilità d'avventura sono davvero infinite, perfino nell'angolo più remoto della mappa del Norwold. Quando considerate che esistono altri piani di esistenza da esplorare, e che il Norwold è solo una piccola parte della nostra dimensione, capite che non avrete difficoltà a tenere impegnati i giocatori (e voi stessi) in una avventura dietro l'altra, senza che il divertimento venga mai meno.

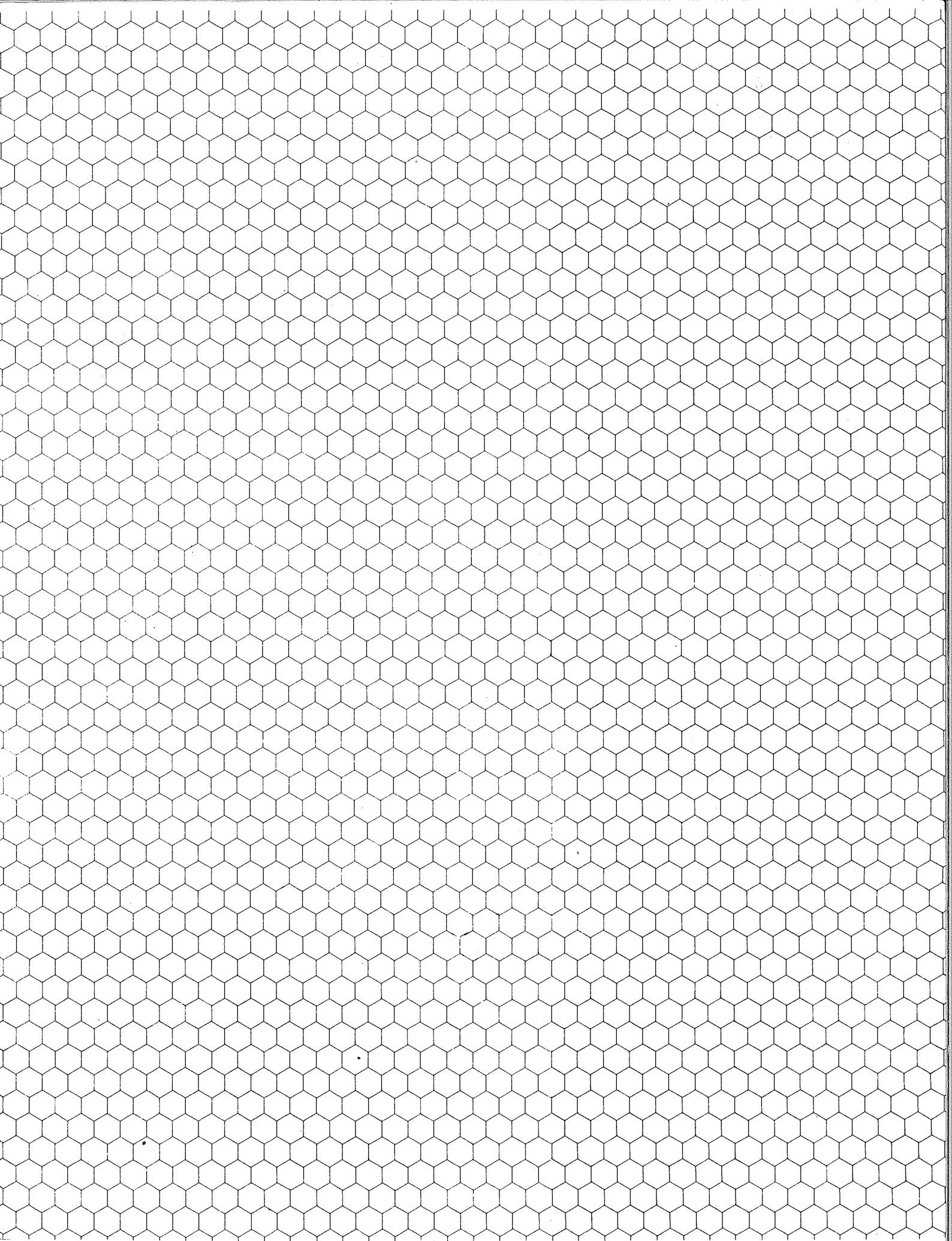
Incontri casuali

Se desiderate usare la tabella seguente, controllate il tipo di terreno su cui si trovano i PG e tirate il dado indicato nello schema a fianco. Il risultato finale indica l'incontro casuale.

Foresta e collina	- 1d10
Palude	- 1d4+ 2
Montagne	- 1d10+ 10
Tundra	- 1d4+ 12

TABELLA DEGLI INCONTRI CASUALI

Tiro di dado	Mostro o PNG	Tiro di dado	Mostro o PNG	Tiro di dado	Mostro o PNG
1	Elfi (3-18): CA -1; E5; pf 18; MV 27m. (9m.); N°ATT. 1 spada o arco lungo; F 3-10/1-6; TS E5; ML 10; AM L; PX 13		i personaggi non riescono a coglierlo sul fatto, diventa una minaccia costante e ruba gli oggetti magici più potenti. Se, invece, lo catturano e gli rendono salva la vita diviene loro alleato, disposto a fornire, se pagato, preziose informazioni.	13	Salamandre del ghiaccio (3): CA 3; DV 12*; pf 58; MV 36m. (12m.); N°ATT. 4 artigli/1 morso; F 1-6 (x4)/2-12; TS G12; ML 9; AM C; PX 1.900.
2	Vecchio mendicante: CA 9; pf 7; MV 18m. (6m.). Il vecchio è disarmato. Se i personaggi lo trattano bene, può offrire loro indizi enigmatici sul futuro; se, invece, lo trattano male, li "maledice" (scegliete voi l'effetto della maledizione).	8	Guardianera il vendicatore: CA -6; G25; pf 161; MV 27m. (9m.); N° ATT. 1 arma; F 3-12 (lancia)/5-14 (spadone a due mani); TS G25; ML 11; AM C; PX 3.500.	14	Drago bianco enorme: CA -1; DV 15***; pf 88; MV 45m. (15m.) a terra, 108m. (36m.) volando; N°ATT. fino a 6; F 3-10/10-24; TS G36; ML 10; AM C; PX 5.100.
3	Centauri (6-36): CA 5; DV 4; pf 20; MV 54m. (18m.); N° ATT. 2 zoccoli/1 arma (arco lungo o picca); F 1-6/1-6 o 1-10; TS G4; ML 8; AM; PX 75. Sono automaticamente ostili verso chi distrugge la vegetazione. Altrimenti effettuano un normale tiro di reazione.	9	Sir Sweeney: CA 0; G14; pf 79; MV 27m. (9 m.); N° ATT. 1 arma; F 2-11 (lancia)/4-11 (spada); TS G14; ML 11; AM L. Sir Sweeney è buono ed ha un grande coraggio, ma come cavaliere è inetto in maniera assolutamente comica. È riuscito a sopravvivere così a lungo solo grazie alla sua incredibile fortuna.	15	Pegasi (1-12): CA 6; DV 2+2; pf 12; MV 72m. (24m.) a terra, 144m. (48m.) volando; N°ATT. 2 zoccoli; F 1-6/1-6; TS G2; ML 8; AM L; PX 25.
4	Odici: CA -4; DV 16****; pf 76; MV 0m.; N° ATT. 1; F 1-12 + veleno; TS G16; ML 12; AM C; PX 5.150. Le abilità speciali del mostro sono descritte nel D&D Companion.	10	Randa la Giusta: CA -4; G20 (paladina); pf 122; MV 27m. (9m.); N° ATT. 1 arma; F 1-6 (arco lungo)/6-15 (spadone a due mani); TS G20+3; ML 12; AM L. Randa vaga senza posa da un luogo all'altro. Lo scopo della sua vita è combattere il male e riparare le ingiustizie.	16	Orsi delle caverne (2): CA 5; DV 7; pf 40; MV 36m. (12m.); N°ATT. 2 artigli/1 morso; F 2-8/2-8/2-12; TS G4; ML 9; AM N; PX 450.
5	Drago nero enorme: CA -2; DV 14***; pf 69; MV 45m. (15m.) a terra, 118m. (36m.) volando; N° ATT. fino a 6; F 4-11/10-28; TS G36; ML 10; AM C; PX 5.150.	11	Roc gigante: CA 0; DV 36; pf 152; MV 18m. (6m.) a terra, 144m. (48m.) volando; N°ATT. 2 artigli/1 morso; F 3-18/3-18/8-48; TS G18; ML 10; AM L; PX 6.250.	17	Uomini scorpione (2-20): CA 1; DV 8*; pf 33; MV 72m. (24m.); N°ATT. 1 arma/1 coda; F 3-18/1-10 + veleno; TS G8; ML 10; AM C; PX 1.200.
6	Tarn foglia di quercia (vedi il capitolo "Personaggi-non-giocanti": il druido è interessato solo alla protezione della natura.	12	Viverne (6): CA 3; DV 7*; pf 33; MV 27m. (9m.) a terra, 72m. (24m.) volando; N°ATT. 1 mor-	18	Metamorfosis (1-6): CA 5; DV 4*; pf 12; MV 27m. (9m.); N°ATT. 1; F 1-12; TS G8; ML 8; AM C; PX 125.
7	Gallagher la Volpe: CA 4; L9; pf 22; MV 36m. (12m.); N° ATT. 1 arma; F 1-6 (arco lungo), 3-10 (spada); TS L9+3; ML 8; AM C; PX 900. Gallagher cerca di derubare i personaggi, quando essi lo incontrano per la prima volta. Se			19	Rugginofago (1-4): CA 2; DV 5*; pf 25; MV 36m. (12m.); N°ATT. 1; F trasforma il metallo in ruggine; TS G3; ML 7; AM N; PX 300.
				20	Nani (3-18): CA 0; N5; pf 30; MV 27m. (9m.); N°ATT. 1; F 4-11; TS N5; ML 10; AM L; PX 175.

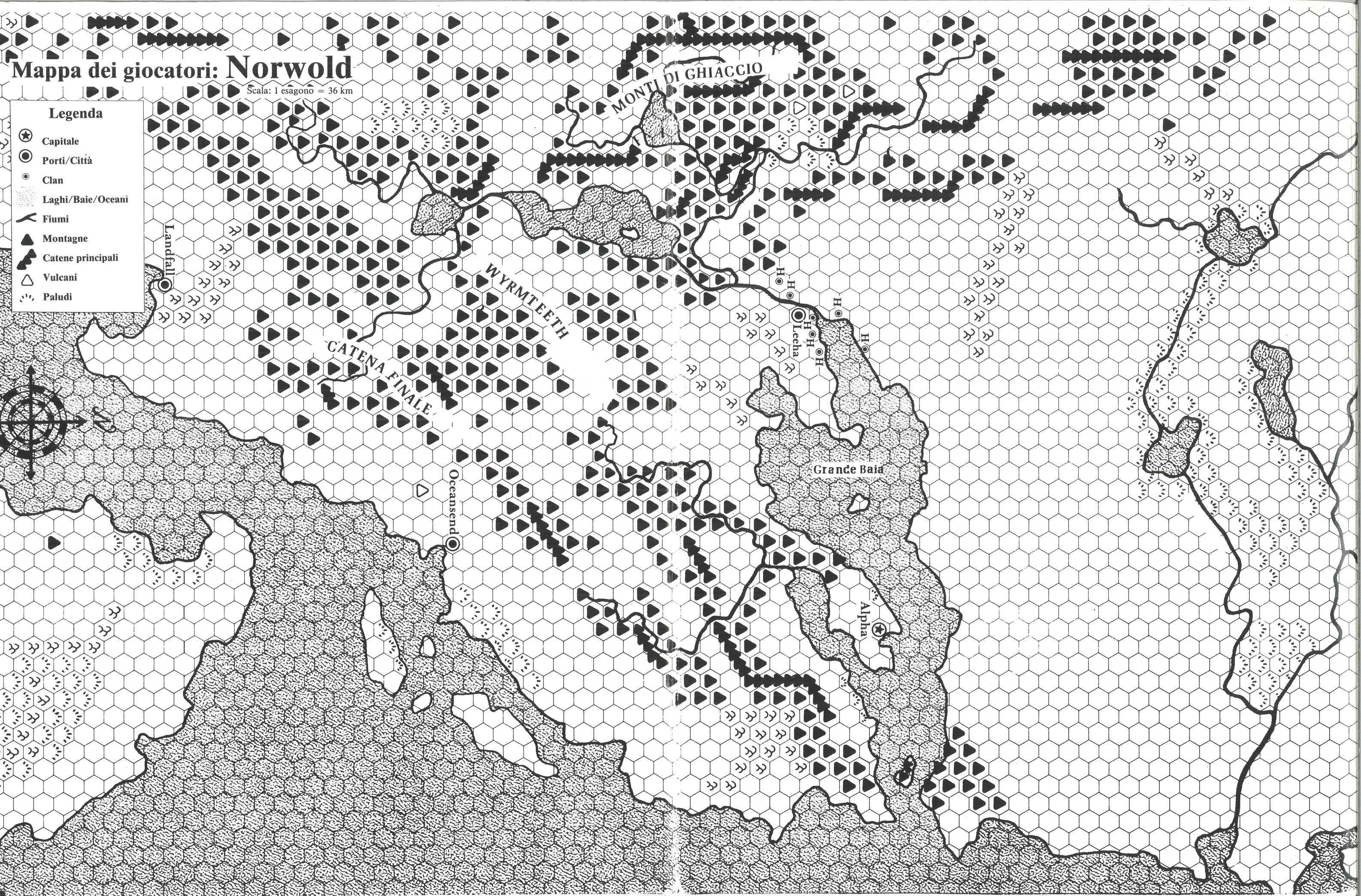


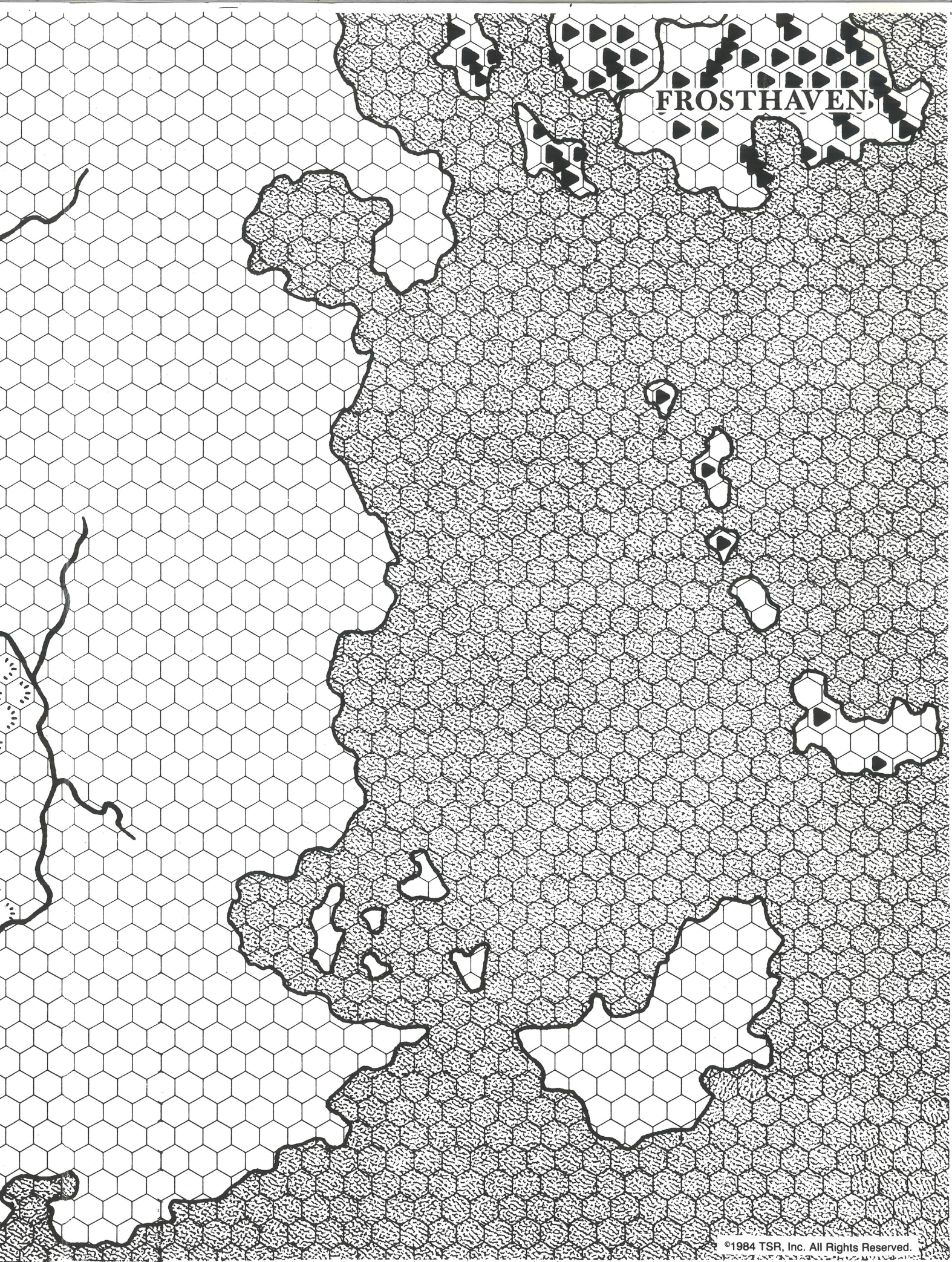
Mappa dei giocatori: Norwold

Scala: 1 esagono = 36 km

Legenda

- ★ Capitale
- Porti/Città
- Clan
- Laghi/Baie/Oceani
- Fiumi
- ▲ Montagne
- Catene principali
- △ Vulcani
- ⋯ Paludi







Modulo d'avventura - Livello Companion

La Prova dei Signori della Guerra

di Douglas Niles

Il Re ha richiesto la vostra presenza nell'onorevole regno del Norwold. Potrete essere nominati lord e, se ne sarete degni, avrete un feudo con villaggi, fortezze castelli e... bande di mostri erranti.

Bande di mostri?

Certamente e forse dovrete anche guidare il vostro esercito in una guerra sanguinosa. Saprete affrontare tutto ciò? Saprete tenere testa alle spie ed ai traditori che tramano per sottrarvi le vostre terre? Saprete contrastare le razzie degli spietati ed implacabili giganti dei ghiacci? E saprete anche come affrontare lo scontro inevitabile tra due imperi, dal cui esito dipende il destino di milioni di persone? Sarete pronti a tutto questo oppure no?

La Prova dei Signori della Guerra comprende un'intera campagna, molti nuovi PNG dungeon, incontri nelle terre selvagge e tutte le informazioni per condurre una guerra tra imperi.

Questo modulo utilizza le regole contenute nel Dungeons & Dragons Companion che sono un'espansione del Dungeons & Dragons Gioco Base ed Expert. Questo modulo può essere utilizzato solo se si possiedono Dungeons & Dragons Base, Expert e Companion prodotto dalla Editrice Giochi.

© 1984 TSR, Inc. Tutti i diritti riservati. Stampato in Italia.

