

DUNGEONS & DRAGONS®

Avventura Livello Base

In Viaggio Verso la Roccia

di Michael Malone

Traduzione: Ramiro Baldacci e Marco Dalmonte



In Viaggio Verso la Roccia

PARTE 1: Introduzione	2
Background dell'Avventura	2
Note per il Dungeon Master	2
Incontri Casuali	2
Quando i Personaggi Vengono Uccisi	3
Regole Aggiuntive	3
Abbreviazioni	4
PARTE 2: Iniziare l'Avventura	5
Background per i Giocatori	5
La Foresta	5
Il Maniero	6
PARTE 3: Il Sentiero Occidentale	7
Incontri sul Sentiero Occidentale	8
PARTE 4: Il Sentiero Settentrionale	15
Incontri sul Sentiero Settentrionale	16
PARTE 5: Il Sentiero Meridionale	22
Incontri sul Sentiero Meridionale	23
PARTE 6: La Roccia	30
PARTE 7: Avventure Aggiuntive	37
Appendici:	
Nuovi Mostri	39
Lettera	42
Personaggi Pregenerati	43

Crediti

Editoria: Edward G. Sollers
Grafica di copertina: Larry Elmore
Grafica interna: Doug Watson
Progetto grafico: Ruth Hoyer
Mappe: David S. "Diesel" LaForce
Traduzione: Ramiro Baldacci e Marco Dalmonte
Impaginazione: Stefano Mattioli

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

PARTE 1: Introduzione

Le informazioni presenti in questo modulo sono solo per il Dungeon Master (DM). Se avete intenzione di giocare questa avventura come personaggi, non leggete nulla oltre questo punto.

Background dell'Avventura

Migliaia di anni fa, Tuma era una città piena di ricchezza e di gloria, e la sua gente viveva secondo un codice di saggezza, onore, giustizia e pace. Questa città della Legge, tuttavia, risvegliò l'invidia e l'odio nei cuori di coloro che seguono le vie del Caos. Molte volte gli eserciti del male tentarono di distruggere Tuma, ma i suoi difensori ne uscirono sempre vittoriosi. Alla fine, i nemici di Tuma fecero ricorso ad un diabolico rituale così potente da trasportare gli abitanti di Tuma su un altro piano di esistenza, dove sono intrappolati ancora oggi. In seguito furono in grado di spostare persino la città stessa su un altro piano. Nel corso dei secoli a venire, il ricordo di Tuma divenne confuso e frammentario, ed oggi la città è argomento di superstizione e di leggende sussurrate. Solo un uomo conosce la sua vera storia - Lirdrium Arkayz.

Arkayz una volta faceva parte del consiglio direttivo della città di Tuma. Durante l'ultima difesa della città, il Consiglio decise che due membri del consiglio avrebbero dovuto nascondersi altrove, in modo che se la città fosse caduta, i due membri nascosti avrebbero potuto continuare la lotta. Arkayz era uno dei due, ma non gli fu permesso di conoscere l'identità dell'altro, così da non tradire il suo collega nel caso in cui fosse stato catturato. Il Consiglio creò un talismano magico che avrebbe dato ai prescelti il potere di cui avevano bisogno per combattere il male. Il talismano era composto di due parti che avrebbero dovuto essere unite per attivare la sua magia ed era anche il modo in cui gli eletti si sarebbero riconosciuti l'un l'altro, perché nessun impostore sarebbe stato in grado di usare la sua magia. L'amuleto ha anche impedito ai prescelti di invecchiare. La metà di Arkayz è nascosta nella Grande Sala della Roccia.

I nemici di Tuma non poterono distruggere il talismano, ma lanciarono un incantesimo che rese impossibile per i tumani recuperare il talismano dal suo nascondiglio. Arkayz ha assunto diversi avventurieri per recuperare il talismano per suo conto, ma tutti hanno fallito. Anche se è un uomo giusto e onorevole, Arkayz non rivela a nessuno la natura del talismano o la propria storia, a meno che non sia assolutamente necessario. Per quanto riguarda tutti gli altri, Arkayz è un mago saggio ed eccentrico che da tempo ha rinunciato alle avventure per studiare filosofia e scrivere poesie. Se i personaggi raggiungono la Grande Sala della Roccia, la magia che impedisce ad Arkayz di entrare nella Roccia sarà interrotta. Egli potrà quindi recuperare il talismano in seguito se i personaggi non vi riusciranno. Se i personaggi riescono nella loro missione, Arkayz avrà finalmente la possibilità di liberare il suo popolo. Una volta

che la sua parte del talismano è recuperata, Arkayz potrà trovare il suo collega, e insieme lavoreranno per salvare il popolo di Tuma.

Anche se il talismano di Lirdrium Arkayz ha un notevole potere magico, non è un oggetto che i personaggi giocanti siano in grado di utilizzare; il talismano è stato fatto solo per Arkayz. Il talismano sarà comunque importante per l'avventura se il gruppo raggiunge la Grande Sala della Roccia. Ulteriori informazioni che riguardano il talismano vengono fornite nella **PARTE 6**.

Note per il Dungeon Master

Questa avventura è ideata per 6-8 personaggi di livello compreso tra il 1° ed il 3°. Se i vostri giocatori non hanno dei loro personaggi, possono utilizzare i personaggi presenti nella **PARTE 9**.

In Viaggio verso la Roccia è diversa dalla maggior parte dei moduli di avventura per il *Set Base* di DUNGEONS & DRAGONS®, in quanto la maggior parte dell'avventura si svolge in zone selvagge. Il modulo comprende regole complete per la gestione degli incontri nei luoghi selvaggi.

Leggete questo modulo a fondo prima di iniziare l'avventura. Tre sentieri conducono alla destinazione del gruppo, e dovete avere familiarità con ognuno di loro. Inoltre, questo modulo include diversi nuovi mostri, che sono descritti nella sezione **Nuovi Mostri**.

Ogni volta che i PNG (Personaggi Non Giocanti) e i mostri appaiono nel testo, le loro abilità vengono elencate in questo modo:

Nome (numero di mostri): Classe Armatura; Classe del Personaggio e livello oppure Dadi-Vita del mostro; Punti-Ferita; Movimento per turno (per round); Numero di attacchi per round; Ferite; Tiro-salvezza: Classe/Livello; Morale; Allineamento; Punti Esperienza; e altre abilità eventuali.

Incantesimi (elencati per livello)

Eventuali armi ed equipaggiamento.

La sezione **Background dell'Avventura** è per il Dungeon Master, spiega lo scopo del viaggio, e include informazioni segrete su Lirdrium Arkayz (il PNG principale) e sulla città di Tuma. Queste informazioni non saranno disponibili per i personaggi all'inizio del modulo, ma potranno scoprirne alcune di esse durante il gioco.

Incontri Casuali

Ciascuno dei tre sentieri per la Roccia ha una tabella degli Incontri Casuali adeguata alla tipologia di terreno. Gli incontri casuali sono destinati a fornire ulteriori sfide o aiuti per i PG, ma non è obbligatorio utilizzarli.

Alcuni degli incontri casuali si presentano sotto forma di battaglie o di problemi che i personaggi sono chiamati a risolvere. In quasi tutti i casi, è meglio adattare l'incontro

alla condizione e alle capacità di un gruppo. Un incontro casuale troppo difficile può rovinare il gioco in anticipo. Alcuni incontri premiano l'atteggiamento non ostile dei personaggi. Se i personaggi sono stati gravemente feriti in una battaglia e hanno bisogno di un aiuto, è possibile utilizzare un incontro amichevole per guarirli o per fornire loro informazioni. Questi incontri dovrebbero essere giocati nell'ordine elencato, perché i personaggi possono agire in alcuni incontri casuali in un modo che avrà un effetto sugli incontri successivi.

Potete inoltre utilizzare gli incontri casuali di battaglia per incoraggiare i personaggi a tornare sui sentieri nel caso in cui avessero deciso di avanzare nella boscaglia.

Non dovete necessariamente utilizzare il tiro del dado per decidere un tipo di incontro, sebbene le tabelle siano impostate per agire in tal senso. Se decidete di utilizzare i dadi per determinare quando e quali incontri casuali avranno luogo, si consiglia di effettuare un tiro di controllo ogni sei ore che i personaggi trascorrono viaggiando in zone selvagge, tipicamente all'alba, a mezzogiorno, al tramonto, e a mezzanotte. Le tabelle sono impostate in modo che certi incontri possano avvenire solo durante la notte.

Le creature elencate negli incontri notturni sono più numerose, ed è più probabile che siano ostili ai personaggi. Se i giocatori chiedono informazioni sul viaggiare di notte, dite loro che i loro personaggi, essendo "avventurieri esperti", sanno che le possibilità di un incontro ostile sono più elevate durante la notte.

La Roccia si illumina di notte. Se i personaggi sono in viaggio di notte, saranno in grado di vedere la luce da due chilometri di distanza.

Quando i Personaggi Vengono Uccisi

A volte, per colpa della sfortuna o di una giocata stupida, un personaggio viene ucciso. Perdere un personaggio è uno dei "rischi" del gioco, ma un giocatore può restare parecchio deluso se il suo personaggio viene ucciso presto in un'avventura, prima che il giocatore abbia avuto la possibilità di giocare a sufficienza. Un giocatore non dovrebbe essere ridotto semplicemente a guardare gli altri giocare, perché il suo personaggio è stato ucciso.

Se si vuole riportare un giocatore di nuovo in gioco dopo che il suo personaggio è stato ucciso, create un incontro in cui i personaggi rimanenti incontrano un avventuriero PNG che vuole unirsi al gruppo per l'avventura. Il giocatore quindi gioca il PNG come nuovo personaggio. L'elenco **Umano** nella sezione **Mostro** delle regole elenca molti modi per introdurre un PNG nel gruppo. Potete scegliere uno di questi motivi o crearne uno diverso.

Il nuovo personaggio dovrebbe essere uno dei personaggi pregenerati inclusi in questa avventura. Se tutti questi personaggi vengono utilizzati come personaggi giocanti, utilizzate uno dei personaggi campione elencati a

pagina 34 del *Manuale del Giocatore* del *Set Base* di DUNGEONS & DRAGONS®. Tutti i personaggi a pagina 34 sono personaggi di primo livello. Se volete fare un nuovo personaggio di 2° o 3° livello, regolate di conseguenza i punti-ferita, gli incantesimi e le abilità speciali.

Regole Aggiuntive

Cavalli. I cavalli utilizzati in questa avventura sono cavalli da guerra e hanno le seguenti caratteristiche:

Cavallo da guerra: CA 7; DV 3; pf 16; MV 36 m (12); N° ATT. 2 zoccoli; F 1d6/1d6; TS G2; ML 9; AL N; PX 35.

Un cavallo da guerra normalmente non attacca a meno che chi lo monta non lo inciti a farlo. Mentre conduce il cavallo all'attacco, il personaggio non può attaccare o usare incantesimi, ma può intraprendere altre azioni (come cambiare arma o bere una pozione). Quando non è cavalcato, un cavallo da guerra si difenderà da solo, senza guida. Ogni personaggio può cavalcare un cavallo da guerra indipendentemente dalla sua classe di appartenenza.

Un cavallo da guerra può trasportare 4.000 monete di peso alla normale velocità di movimento, o fino a 8.000 monete di peso alla metà del loro movimento.

I cavalli da guerra possono indossare una bardatura (armatura da cavallo) che darà loro una classe armatura di 5, invece della normale classe di armatura di 7. La bardatura costa 150 mo ed ha un ingombro di 600.

Movimento nelle zone selvagge. Il numero di chilometri che un personaggio percorre al giorno nelle zone selvagge è uguale ai due terzi della normale velocità di movimento. Ad esempio, un personaggio che si muove di 27 metri per turno può viaggiare fino a 18 km al giorno nelle zone selvagge. La velocità di movimento per i viaggi a cavallo viene calcolata allo stesso modo. Un personaggio su un cavallo da battaglia che non ha ulteriore ingombro può percorrere fino a 24 km al giorno (36 diviso per 3 e moltiplicato 2 è uguale a 24).

Un gruppo nelle zone selvagge deve viaggiare alla velocità del suo membro più lento oppure lasciarlo indietro.

Il tipo di terreno su cui un gruppo si muove influisce sulla distanza che può essere percorsa in un giorno. La tabella che segue riporta la variazione di movimento per i diversi tipi di terreno.

Terreno	Il movimento è
Su una strada buona	3/2 del normale
Zona libera, città, sentiero, prateria	Normale
Foreste, colline, deserto, accidentato	2/3 del normale
Montagna, giungla, palude	1/2 del normale

PARTE 1: Introduzione

Un gruppo può muoversi attraverso diversi tipi di terreno in un solo giorno, se la sua velocità di movimento glielo consente.

Un gruppo che viaggia nelle zone selvagge può aumentare il numero di chilometri percorsi ogni giorno mettendo in atto una *marcia forzata*. Una marcia forzata aumenta il numero di km giornalieri percorsi dal 50%. Tuttavia, il giorno successivo a una marcia forzata deve essere dedicato al riposo.

Riposo. I personaggi e le cavalcature devono riposare un giorno intero ogni sei giorni di viaggio. Coloro che non riposano quando è previsto che lo facciano avranno una penalità di -1 ai tiri per colpire e ai danni finché non riposeranno.

Distanza degli incontri. Gli incontri nelle zone selvagge possono iniziare a distanze molto più larghe rispetto ai dungeon. La distanza può dipendere dal terreno specifico; un mostro che viene visto uscire da un burrone che si trova a soli 18 metri di distanza, si incontra a quella distanza. In caso di dubbi di quanto lontano sia il mostro, tirate 4d6 e moltiplicate il risultato per 10. Questo numero, 40-240, è la distanza in metri in cui il mostro viene incontrato per la prima volta.

Per gli incontri nelle zone selvagge che si verificano durante la notte utilizzate le distanze standard che si usano per gli incontri nei Dungeon.

Sorpresa. La sorpresa è gestita nello stesso modo del *Set Base* di D&D®, tranne che se entrambi i gruppi sono sorpresi, la distanza dell'incontro è di 10-40 metri (1d4+10). Se tre o più creature sorprendono un gruppo, essi possono essersi messi a cerchio intorno al gruppo.

Abbreviazioni

CA = Classe Armatura
DV = Dadi-Vita
pf = Punti-ferita
MV = Movimento
N° ATT. = Numero di attacchi
F = Ferite
Sp = Attacchi Speciali
ML = Morale
AL = Allineamento
L = Legale
N = Neutrale
C = Caotico
PX = Punti esperienza
G = Guerriero
M = Mago
C = Chierico
L = Ladro
N = Nano
E = Elfo
H = Halfling
UC = Uomo Comune
d = Tipologia di Dado

mr = Monete di rame
ma = Monete d'argento
me = Monete d'Electrum
mo = Monete d'Oro
mp = Monete di Platino
Fo = Forza
In = Intelligenza
Sg = Saggezza
Ds = Destrezza
Co = Costituzione
Ca = Carisma
SS = Scassinare (Abilità del Ladro)
TT = Trovare Trappole (Abilità del Ladro)
RT = Rimuovere Trappole (Abilità del Ladro)
SP = Scalare Pareti (Abilità del Ladro)
MS = Muoversi in Silenzio (Abilità del Ladro)
NO = Nascondersi nelle Ombre (Abilità del Ladro)
ST = Svuotare Tasche (Abilità del Ladro)
SR = Sentire Rumori (Abilità del Ladro)

PARTE 2: Iniziare l'Avventura

I personaggi iniziano l'avventura in un piccolo villaggio a due miglia a sud dal bordo della mappa. Questo villaggio è direttamente a sud della Foresta di Carm. Quando il gruppo decide di visitare Il Maniero, fateli partire dal bordo sud della mappa, in uno dei tre sentieri che attraversano la Foresta di Carm. I personaggi non avranno incontri sul sentiero che porta al Maniero.

Il testo indicato nel riquadro nel **Background per i Giocatori** e in tutte le altre parti del modulo è un incontro o la descrizione di un evento per i giocatori. Il testo nel riquadro in genere viene prima delle informazioni sull'incontro per il DM.

Leggete ai giocatori il riquadro **Background per i Giocatori** per iniziare l'avventura.

Background per i Giocatori

Per settimane avete vagato in cerca di avventure in queste zone senza grandi risultati. Ora è autunno, con l'inverno in rapido avvicinamento, e sarete veramente nei guai se non racimolate presto un tesoro.

Mentre state terminando la prima colazione in una locanda di quart'ordine, un viaggiatore entra nella sala comune. A gran voce dice: "La pace sia con voi tutti! Io, Hakeem il mercante, cerco Hargath Manodipietra e i suoi rispettabili amici!"

Se Hargath Manodipietra non è un personaggio giocante, utilizzate il nome di qualche altro personaggio in gioco. Se qualcuno decide di parlare con Hakeem, egli continua col suo discorso.

"Mentre attraversavo Bosco Scuro mi sono fermato lungo la strada presso il Maniero, un bel palazzo di proprietà del mago Lirdrium Arkayz. Il suo servo Jenlar Temlin mi ha pagato per cercarvi e per consegnarvi il suo messaggio. Il mago ha bisogno di avventurieri per intraprendere una missione, ed è disposto a pagare bene chi risponde alla sua chiamata. La lettera del suo servo spiega tutto. Buona giornata, amici miei."

Il mercante lascia una pergamena sul tavolo, poi si gira e se ne va.

Dite ai personaggi che hanno sentito la popolazione locale parlare di Jenlar Temlin: ha una reputazione di guerriero coraggioso, onesto e degno di fiducia. Poi date loro la lettera di Jenlar e la mappa. Se i personaggi seguono Hakeem fuori dalla locanda, lo vedranno allontanarsi a dorso di mulo. Se lo interrogano ulteriormente, egli dirà che ritiene che Jenlar Temlin e Lirdrium Arkayz siano persone rispettabili, ma non sa nient'altro su di loro.

Hakeem il mercante (uomo comune): CA 9; DV 1; pf 4; MV 36 (12); N° ATT. 1; F 1d6; TS UC; ML 6; AL L; PX 5.

Equipaggiamento: spada corta, ma non indossa un'armatura. Ha con sé 35 mo.

Se i personaggi prendono informazioni da altre persone (come gli avventori della taverna o l'oste) su Jenlar Temlin o Lirdrium Arkayz, verrà detto loro che entrambi sono molto rispettati. Arkayz è un filosofo e un saggio, e agisce da consigliere per i locali nobili. I personaggi possono ottenere indicazioni sulla strada per il Maniero da chiunque.

La Foresta

Con la mappa di Jenlar Temlin a guidarvi, partite per il Maniero. Subito entrate nel bosco, seguendo un sentiero stretto che conduce a nord. La foresta è illuminata dai colori rosso e oro dell'autunno e le foglie cadute ricoprono il suolo. A volte intravedete di sfuggita un coniglio o uno scoiattolo che fuggono quando vi avvicinate. Tuttavia, non vedete nulla, animale o mostro, che possa minacciarvi. Il sentiero sembra tranquillo e sicuro. Come il crepuscolo si avvicina, il sentiero si apre in una grande radura. Un maestoso edificio di marmo bianco si trova al centro della radura. La casa elegante non è fortificata o protetta da un muro difensivo. Un cortile aperto decorato con statue di avventurieri eroici e di feroci mostri circonda la casa. Dalle descrizioni degli abitanti del villaggio, capite subito che si tratta del Maniero di Lirdrium Arkayz—l'inizio della vostra avventura.

Nessuno è in vista. Se i personaggi si mettono a perlustrare la radura, non troveranno nulla di minaccioso. Quando chiameranno da fuori o cercheranno di entrare, le porte della casa si apriranno silenziosamente.

PARTE 2: Iniziare l'Avventura

Il Maniero

Due guerrieri aprono la porta. Dicono: "Vi stavamo aspettando. Jenlar Temlin vuole vedervi". Vi accompagneranno in una stanza riccamente arredata con un lungo tavolo al centro. Un uomo di mezza età in un abito rosso siede a capotavola. Si alza quando voi entrate. I suoi capelli e i suoi lunghi baffi spioventi sono rossi, e gli occhi sono di colore verde. Ha l'aspetto di un guerriero esperto. Egli dice: "Sono sicuro che avete avuto un viaggio tranquillo. Le creature del male hanno imparato a lasciarci in pace qui. Benvenuti al Maniero, io sono Jenlar Temlin. I termini per assoldarvi per questa missione sono questi: se arrivate alla Roccia e riportate indietro il segreto che contiene, il Maestro Arkayz pagherà 400 monete d'oro a ciascuno di voi. Potrete anche tenere qualunque tesoro che troviate lungo la strada. Il Maestro Arkayz vuole solo il segreto custodito nella Roccia, non ha bisogno di altre ricchezze. Forniremo dei cavalli da guerra a tutti voi, se già non ne avete. Potete partire ora oppure riposare qui questa notte e partire domattina."

Jenlar Temlin, campione (guerriero di 7° livello): CA 6; G 7; pf 42; MV 36 (12); N° ATT 1; F 1d8 (spada) o 1d4+2 (pugnale +2); TS G7; ML 9; AL L; PX 450.

Tiri per il combattimento: Il tiro per colpire (THAC0) di un guerriero del 7° livello è riportato nel *Manuale delle regole Expert* di D&D®. Se non disponete di queste regole, utilizzate la riga "da 4+ a 5" nella **Tabella dei Tiri per Colpire dei Mostri** del *Set Base*. I Tiri-salvezza di un guerriero di 7° livello sono riportati nella **Tabella dei Tiri-salvezza** del *Set Base*. (interno della copertina *Manuale del DM*.)

Oggetti Magici: pugnale +2, anello di protezione +1

Altre note: Jenlar Temlin non indossa un'armatura.

La sua CA è dovuta al bonus di +2 di Destrezza e al suo anello magico.

Guardia (2): CA 4; G2; pf 16, 14; MV 18 (6); N° ATT 1; F 1d8; TS G2; ML 8; AL L; PX 20.

Se i personaggi contrattano per avere un prezzo più elevato, potete aumentare la posta. La massima cifra che Jenlar pagherà è di 500 m.o. Se chiedono di parlare direttamente con Lirdrium Arkayz, Jenlar dirà loro che "Il Maestro Arkayz è impegnato in alcuni esperimenti magici e non può essere interrotto."

Appena i personaggi sono pronti a partire, Jenlar Temlin parlerà loro un'ultima volta.

"Ho un avvertimento da darvi, un consiglio che potrebbe aiutarvi nel vostro cammino. Il Maestro Arkayz lo ha scritto personalmente e spera che sarete abbastanza saggi da ricordarlo e da usarlo quando ne avrete bisogno".

Jenlar Temlin tira fuori una piccola pergamena dalla sua veste, snoda il laccio che la chiudeva, si schiarisce la voce e comincia a leggere. "I sogni dorati possono trasformarsi rapidamente in incubi pieni di fiamme che bruciano. Le nuvole scure potrebbero non portare la luce, ma guardate attentamente il loro rivestimento in argento brillante. La forza non è come potrebbe apparire; ricordate i libri falsamente ricoperti! I Tesori semplici non invecchiano, e tutto ciò che luccica non è oro." Jenlar finisce di leggere la pergamena e aggiunge, "Le leggende dicono anche che il segreto della Roccia è costituito da due parti, una visibile e una invisibile. Buona fortuna a tutti voi."

PARTE 3: Il Sentiero Occidentale

Tabella 1

INCONTRI CASUALI SUL SENTIERO OCCIDENTALE DI GIORNO

1d8	Incontro casuale
1	Goblin
2	Spiritelli (solo nella foresta)
3	Orco
4	Cinghiale
5	Lupo
6	Elfi (solo nella foresta)
7	Trappola da caccia dei goblin
8	Nidiata di topi

Goblin (2d4): CA 6; DV 1-1; pf 3 ognuno; MV 27 m (9); N° ATT. 1; F 1d6; TS UC; ML 7; AL C; PX 5 ognuno.

Ogni goblin porta una lancia e 2-12 me. Questi Goblin sono una banda di cacciatori. Se i personaggi li prendono prigionieri, i goblin diranno loro come riconoscere ed evitare la trappola da caccia (rif. incontro casuale n°7).

Spiritello (6): CA 5; DV ½*; pf 3 ognuno; MV Vo 54 m (18); N° ATT. 1 incantesimo; F maledizione; TS E1; ML 7; AL N; PX 6 ognuno.

Queste creature giocherellone e curiose cercheranno di trattenere i personaggi per giocare con loro. Se il gruppo si rifiuta, gli spiritelli li sgrideranno e voleranno via. Se qualsiasi personaggio gioca ad acchiapparella con gli spiritelli per cinque turni, gli spiritelli torneranno durante il prossimo incontro occasionale che ha natura conflittuale e lanceranno una maledizione sugli avversari del gruppo (-2 al tiro del dado per colpire e per i Tiri-salvezza).

Orco: CA 5; DV 4+1; PF 19; MV 27 m (9); N° ATT. 1; F 1d8+2; TS G4; AL C; PX 125.

Questo orco ha con sé 40 mo. Egli minaccia di attaccare il gruppo a meno che i personaggi non paghino 80 mo come tangente. Se lo fanno, l'orco attaccherà in ogni caso per prendere tutto l'oro che possiedono.

Cinghiale (1-2): CA 7; DV 3; MV 27 m (9); N° ATT. 1; F 2d4; TS G2; ML 9; AL N; PX 35 ognuno.

Questi animali non attaccheranno se un personaggio getterà loro del cibo e li lascerà soli.

Lupo (1-3): CA 7; DV 2+2; MV 54 m (18); N° ATT. 1; F 1-6; TS G1; ML 6; AL N; PX 25 ognuno.

Elfo (1d6+2): CA 6; DV 1*; MV 36 m (12); N° ATT. 1; F 1-6; AS incantesimo *Charme*; TS E1; ML 8; AL N; PX 13 ognuno.

Questi elfi sono una pattuglia che sta di guardia contro i banditi o i grandi mostri. Ognuno è armato con un arco, 20 frecce, e una lancia. Tutti indossano un'armatura di cuoio e hanno un bonus di 1 punto sulla loro Classe d'Armatura per l'elevata destrezza. Gli elfi hanno seguito il gruppo di nascosto. Se i personaggi sono stati gentili con gli spiritelli, gli elfi diranno che gli spiritelli gliel'hanno riferito. Essi daranno al gruppo anche una pozione di *cura ferite leggere* se c'è un personaggio ferito. In caso contrario, considerate questo come un incontro normale. Gli elfi si riveleranno e chiederanno di sapere perché i personaggi sono nella foresta. Se i personaggi affermano di essere avventurieri in cerca di mostri malvagi da uccidere, gli elfi si riterranno soddisfatti dalla risposta. Se il gruppo interrogherà gli elfi in merito alla Roccia, diranno che non sanno nulla in proposito. Gli elfi spariranno poi nel bosco ma i personaggi non saranno in grado di seguirli.

Trappola da caccia dei Goblin. Questa è una fossa di 6 metri quadrati e profonda 4,5 metri, destinata ad intrappolare gli animali, non gli avventurieri. I personaggi nani, elfi e ladri hanno l'80% di possibilità di individuare questa fossa; gli altri personaggi hanno una probabilità del 40% di individuarla. Effettuate il tiro di probabilità anche se nessuno è alla ricerca di una trappola, perché questa trappola non è difficile da trovare. (Se i personaggi hanno fatto prigioniero un goblin nell'incontro precedente, egli dirà loro come individuare questa fossa.) Se la fossa non viene individuata, il personaggio che conduce il gruppo ci cadrà automaticamente e subirà 1d4 di danni.

Topo (20): CA 9; DV 1 pf ognuno; MV 18 m (9); N° ATT. 1; F 1-6 (nessuna malattia); TS UC; AL Neutrale; PX 5 per l'intera nidiata.

Questi ratti vivono in un tronco cavo lungo il sentiero. Se qualcuno cavalca o si avvicina al tronco o cerca di spostarlo, i topi sciameranno fuori dal tronco e attaccheranno. Il loro unico tesoro è un piccolo gioiello del valore di 10 mo.

PARTE 3: Il Sentiero Occidentale

Tabella 2

INCONTRI CASUALI SUL SENTIERO OCCIDENTALE DI NOTTE

1d6	Incontro casuale
1	Pipistrelli Giganti
2	Topi Giganti
3	Lupi
4	Orco
5	Goblin
6	Lupo nero

Pipistrello gigante (2d4): CA 6; DV 2; MV 9 m (3), Vo 54 m (18); N° ATT. 1; F 1d4; TS G1; ML 8; AL N; PX 20.

Topo gigante (2d6): CA 7; DV ½; pf 3 ognuno; MV 36 m (12); N° ATT. 1; F 1d3 (nessuna malattia); TS UC; ML 8; AL C; PX 5 ognuno.

Lupo (1d4+1): CA 7; DV 2+2; MV 54 m (18); N° ATT. 1; F 1d6; TS G1; ML 6; AL N; PX 25 ognuno.

Orco: CA 5; DV 4+1; pf 19; MV 27 m (9); N° ATT. 1; F a seconda all'arma; TS G4; AL C; PX 125.

L'orco indossa un elmo ricavato dal teschio cornuto di un grosso cervo. Ha con sé due lance grandi (F 1d6+2) e una mazza (F 1d4+2). Se può scaglia entrambe le lance prima di attaccare in mischia. Possiede 52 mo e 5 mp.

Goblin (2d4): CA 6; DV 1-1; pf 3 ognuno; MV 27 m (9); N° ATT. 1; F 1d8; TS UC; ML 7 o 9; AL C; PX 5 ognuno.

Se i personaggi hanno ucciso tutti i goblin dell'incontro occasionale avvenuto durante il giorno, questi goblin saranno una truppa specializzata a caccia di vendetta (ML 9). Se l'incontro occasionale diurno non ha avuto luogo o se i personaggi hanno liberato tutti i prigionieri, questi goblin sono una banda errante (ML 7).

Lupo Nero: CA 6; DV 4+1; pf 25; MV 45 m (15); N° ATT. 1; C 2d4; TS G2; ML 8; AL N; PX 125.

Incontri sul Sentiero Occidentale

Tutti gli incontri descritti in questa sezione presuppongono che i personaggi viaggino alla luce del giorno. Se i personaggi decidono di viaggiare di notte, dovrete modificare le descrizioni degli incontri di conseguenza.

O1. La Radura delle Arpie

Il sentiero è largo 6 metri. Gli alberi che vi sovrastano bloccano la maggior parte della luce che viene dal cielo terso. Conigli, scoiattoli e altri piccoli animali corrono tra gli alberi, tra i cespugli e nella macchia. Alcuni cervi mostrano il muso per un attimo, poi si girano e corrono fino a quando le loro code bianche svaniscono nel folto della foresta. Il sentiero sembra aprirsi poco più avanti. Alla vostra destra il confine del bosco si allontana verso nord. Arrivate così ad una radura con un'erba di colore verde intenso e alcune macchie di rose selvatiche profumate. Improvvisamente, sentite delle voci cantilenanti, dolci e limpide che cantano per voi, invitandovi a lasciare il sentiero e ad andare da loro.

Tutti i personaggi devono fare un Tiro-salvezza contro Incantesimi. Coloro che falliscono il Tiro-salvezza diventeranno confusi e si fermeranno immediatamente, senza fare altro. Sono stati *incantati* dal canto di 2 arpie nascoste tra gli alberi ad alto fusto del Bosco Scuro. I personaggi che superano il Tiro-salvezza non dovranno più effettuare altri tiri anche se il canto continua. Le arpie si lanceranno nella radura e attaccheranno anche qualora nessuno rimanga *incantato* dal loro canto. Le arpie non si cureranno dei personaggi *incantati* e attaccheranno prima gli altri. Continueranno a cantare anche mentre attaccano. I personaggi *incantati* cercheranno di impedire agli altri di attaccare le arpie, ma non attaccheranno i loro compagni. Gli effetti dello *Charme* legati al canto finiscono quando le arpie vengono uccise. La prima arpia ad attaccare sarà quella con il maggior numero di punti-ferita. Berrà una *pozione di crescita* prima di attaccare. La pozione raddoppierà la sua taglia e il danno causato dai suoi attacchi. I suoi punti-ferita non vengono raddoppiati. Mentre attacca urla: "Io sono Helgarth la possente, regina delle arpie! Chi osa attaccare le Ali della Morte?" Helgarth indossa una tiara dal valore di 200 mo. L'altra arpia non ha alcun tesoro.

Ogni personaggio che cerca nella radura indizi o ulteriori pericoli troverà un sentiero sul lato nord della radura che porta all'incontro W2.

Arpia (2): CA 7; DV 3*, pf 15, 13; MV 18 m (6), Vo 45 m (15); N° ATT. 2 artigli o 1 mazza; F 1d4/1d4 o 1d6; TS G6; ML 7; AL C; PX 50 ognuno.

O2. La Tana delle Arpie

Come perlustrate la radura, trovate un sentiero stretto che conduce a nord fuori dalla radura, nella direzione da cui provenivano le arpie. Questo sentiero è largo circa un metro ed è ricoperto di erbacce e di rovi.

Qualche tempo fa, le arpie ordinarono alle loro vittime *incantate* di costruire una tana per loro e di ricavare un sentiero da questa radura fino alla tana dei mostri. Le stesse arpie usano raramente questo sentiero, dal momento che sono in grado di volare. Il sentiero consente alle arpie di portare le loro vittime alla tana molto più facilmente. I personaggi dovranno andare in fila indiana lungo il sentiero. Quelli che hanno cavalli dovranno guidarli per la briglia. Ogni cavallo subirà 1 punto di danno dai rovi e dalle spine a meno che il personaggio non lo protegga in qualche modo (come ad esempio coprendolo con una coperta).

Il sentiero è difficile da percorrere e spesso i guerrieri del gruppo sono costretti a utilizzare le loro armi per ripulire la strada davanti a voi. Dopo venti minuti di viaggio, il sentiero si apre leggermente. Sul sentiero vedete del sangue, delle piume, e una mazza spezzata.

I personaggi troveranno l'ultima vittima delle arpie nella tana. Venti minuti dopo che i personaggi hanno trovato i segni della battaglia, il sentiero si apre di nuovo.

Dopo che vi siete allontanati di un miglio dal Sentiero Occidentale, trovate una radura irregolare nella foresta larga circa 24 metri. Rami rotti e tronchi carbonizzati sono disseminati sul suolo. Una grotta si trova al centro della radura, a sei passi da voi. La grotta è costruita con massi ammassati intorno alla sporgenza di uno sperone di roccia. Mentre osservate la scena, vi rendete conto che non si sente più il suono delle piccole creature della foresta che era così comune fino a poco prima. Qui tutto è silenzio.

L'ingresso della grotta è largo 3 metri e si trova sul lato ovest. L'interno della grotta è buio ed essa è larga 12 metri quadrati. Chiunque si avvicini entro un metro dall'ingresso sentirà un lezzo di sporcizia e marciume provenire dall'interno della grotta. Chiunque guardi dentro con l'infravisione o la luce normale vedrà tre piccole creature all'interno della grotta.

Sparse per la grotta ci sono sporcizia, spazzatura, e ossa rosicchiate. Tre arpie neonate vivono in mezzo a questo squallore. Quando vi vedono, queste orribili creature lanciano delle grida acute e saltellano verso di voi, sbattendo debolmente le loro piccole ali.

Le piccole arpie non possono far male a nessuno. Tuttavia, hanno tutti gli istinti malvagi di un'arpia adulta.

Un chierico morto si trova nella parte posteriore della grotta. Il suo zaino contiene 3 fiale di acqua santa e una pergamena con un incantesimo di *cura ferite leggere*.

La grotta contiene 40 mo, 300 me, 200 ma, e una gemma del valore di 50 mo.

I personaggi dovrebbero ora tornare sul Sentiero Occidentale. Questa deviazione laterale verso la tana delle arpie è durata 40 minuti e ha fatto loro percorrere una distanza di 1,6 km. La difficoltà di viaggiare al di fuori della strada tracciata dovrebbe essere per loro evidente.

Arpia neonata (3): CA 9; DV ½, pf 1 ognuno; MV 4,5 m (1,5); N° ATT: 0; F Nessuno; TS UC; ML 7; AL C; PX 5 ognuno.

O3. La Divisione del Sentiero

Davanti a voi il sentiero si divide in tre strade diverse, una conduce a nord-ovest; una si dispiega verso ovest; la terza corre verso sudovest. Ogni percorso, come mostra la mappa, vi porterà alla Roccia. Ma non mostra quali pericoli dovrete affrontare su ogni sentiero.

Se i personaggi decidono di lasciare il sentiero per provare a trovare una scorciatoia, cercate di portarli di nuovo sul sentiero. Se continuano attraverso la foresta, tirate il dado per i mostri erranti. Se lo chiedono, dite ai vostri giocatori che i loro personaggi possono viaggiare più velocemente lungo i sentieri che andando in mezzo alla foresta. Se necessario, spostate le posizioni degli incontri in modo che il gruppo possa comunque giocarli. Gli unici incontri che non possono essere spostati sono i ragni di sabbia, i guerrieri alati e la strega del caos. L'acquafatale, naturalmente, può essere spostata in un'altra parte del fiume. Se i personaggi rimangono sul sentiero occidentale, continuate con questo capitolo. Se decidono di utilizzare il sentiero verso Nord andate alla **PARTE 4: Il Sentiero Settentrionale**. Se invece prendono il sentiero verso sud andate alla **PARTE 5: Il Sentiero Meridionale**.

O4. Gli Uomini Camaleonte

Gli alberi della Foresta Ramosa Occidentale sveltano alla vostra destra, alti e belli nelle loro tonalità autunnali. Allo stesso modo, la Foresta Strappata alla vostra sinistra è piena di colori: foglie rosse e gialle, tronchi d'albero marroni ricoperti di muschio verde, il blu dei fiori di campo, le ombre nere e profonde. Dopo 6 km, la Foresta Ramosa Occidentale scorre verso nord; ad un km di distanza, da una pianura liscia, si innalzano delle alte montagne con le cime innevate che brillano nel sole. Il vostro sentiero gira a sud e a ovest, seguendo il confine della Foresta Strappata e in direzione di una stretta striscia di pianura tra i boschi e le montagne. Viaggiate per un altro chilometro e mezzo, quando, all'improvviso, 10 strane creature che sembrano umanoidi sbucano

maldestramente fuori dalla boscaglia di fronte a voi. Con apparente impaccio formano una linea in mezzo al sentiero, bloccandovi la strada. Sembrano degli arcobaleni viventi, i loro corpi alti e sottili sono formati da strisce di colore rosso, blu, verde, arancione, giallo, marrone, bianco e nero. Quelli più vicini agli alberi della Foresta Strappata sono più difficili da vedere; sembrano fondersi del tutto con la foresta. Indossano dei perizomi, e portano dei lunghi pugnali. Ciascuno ha un piccolo sacco legato alla cintola. Una delle creature alza una mano aperta. In un incerto Comune, dice con voce stridula, "Questo posto è nostro. Gli stranieri passano solo con il permesso del Signore dell'Ombra. Abbandonate le vostre armi e venite con noi. Non si può sfuggire al giudizio dell'Omnerubesk".

Gli umanoidi snelli e goffi sono uomini camaleonte. Gli uomini camaleonte attenderanno la reazione dei personaggi: non combatteranno fino a quando i personaggi non attaccheranno, o cercheranno di forzare il loro posto di blocco, o tenteranno di fuggire. Se questo avviene, gli uomini camaleonte mostreranno un potere davvero insolito. Cinque uomini camaleonte improvvisamente svaniranno per riapparire dietro i personaggi, tagliando loro qualsiasi possibilità di ritirata; gli altri cinque davanti partiranno alla carica contro il gruppo e attaccheranno. Ogni round un uomo camaleonte può attaccare o utilizzare il potere di scomparire, ma non può fare entrambe le cose. Non vi è alcuna possibilità che gli uomini camaleonte nel riapparire si scontrino con i personaggi o tra di loro. Se possibile, gli uomini camaleonte cercheranno di mantenere la metà del loro numero dietro il gruppo in modo che i personaggi vengano sempre circondati. Quando possono, attaccano i personaggi da dietro.

Nel corso della battaglia, gli uomini camaleonte intimeranno al gruppo di arrendersi altrimenti saranno uccisi per la loro intrusione. Se un uomo camaleonte viene ucciso, si affloscia a terra come un mucchio di vecchi stracci. Quando resta in vita un solo uomo camaleonte usa il potere di sparizione per fuggire lontano (a meno che non venga ucciso prima che possa fuggire).

Se i corpi degli uomini camaleonti vengono perquisiti dopo la battaglia, i personaggi troveranno 20 me, 10 mo, e 2 mp su ciascuno.

Se i personaggi decidono di arrendersi, gli uomini camaleonte li disarmano e li portano, bendati e legati, alla caverna degli uomini camaleonte sulla montagna, l'incontro **W5**. Se i personaggi sconfiggono gli uomini camaleonte, ignorate l'incontro **W5**.

Uomo camaleonte (10): CA 9; DV 2*, pf 11x2, 10, 9x4, 8, 7, 6; MV 36 m (12); N° ATT. 1; F 1d4; AS sparizione; TS G2; AL N; PX 45 ognuno.

05. La Caverna degli Uomini Camaleonte

Gli uomini camaleonte vi disarmano e bendano le vostre ferite, poi venite tutti bendati e vi legano le mani dietro la schiena. Viaggiate per quello che sembra essere un tempo molto lungo, ma non sapete dire quanto lontano stiate andando. Quando vi vengono tolte le bende dagli occhi, vedete che vi trovate in una grotta lunga 18 metri e larga 9 metri, con l'ingresso posto sul lato corto. Ci sono due torce appese su ogni parete. La luce del giorno brilla al di fuori dell'ingresso della grotta. Due uomini camaleonte stanno di guardia all'interno della grotta.

Le 2 guardie nella grotta si chiamano Kanreon e Thronik. Altri 2 uomini camaleonte fanno la guardia ai cavalli del gruppo fuori dalla grotta. Kanreon e Thronik non si dimostreranno ostili e potranno anche parlare con il gruppo, se uno dei personaggi vorrà parlare con loro. Lasciate che i personaggi conversino con Kanreon e Thronik per tutto il tempo che vogliono. Quando hanno terminato, Kanreon li lascerà e andrà a parlare con l'Omnerubesk per mezz'ora. Quando Kanreon tornerà, lui e Thronik porteranno i personaggi nella caverna principale per essere giudicati.

Guardia (Kanreon e Thronik): CA 9; DV 2*, pf 11, 9; MV 36 m (12); N° ATT. 1; F 1d4; AS sparizione; TS G2, ML 7; AL N; PX 45 ognuno.

Uomo camaleonte (2): CA 9; DV 2*, pf 9, 7; MV 36 m (12); N° ATT. 1; F 1d4; AS sparizione; TS G2; AL N; PX 45 ognuno.

La caverna è larga una trentina di metri e alta almeno una dozzina; non riuscite a capire quanto sia lunga. La luce del sole si riversa nella caverna da dei condotti abilmente tagliati nel soffitto di pietra, e da queste feritoie nella roccia la luce del sole riempie la caverna. Capite che siete sottoterra perché l'aria è fredda, e non soffia alcun vento. Vene di metalli preziosi e filoni minerari ricchi di gemme corrono lungo le pareti della caverna, come arcobaleni nella roccia. Il pavimento della caverna è pieno di molti tipi diversi di vegetali, dai funghi alti come case ad alberi dai colori dell'arcobaleno che toccano il soffitto della caverna. In lontananza si sente il rumore di una cascata, e riuscite a coglierne un barlume da come la luce del sole abilmente diretta danza sulle sue acque scroscianti. Gli abitanti della caverna stanno lavorando il terreno, raccogliendo la frutta, e svolgendo commissioni—insomma, una giornata tipica nella vita del popolo degli uomini camaleonte.

Venite condotti in una grotta al di fuori della caverna principale. Nella piccola stanza, un uomo camaleonte siede su un trono ricavato nella roccia stessa. Le strisce sulla sua pelle si sono sbiadite con l'età, e ha un portamento solenne. Venti guardie armate lo proteggono. Guarda in silenzio verso di voi, e Kanreon lo presenta come Lemullar l'Omnerubesk, Signore dell'Ombra e del Colore.

L'Omnerubesk e le sue 20 guardie armate di lancia non parlano mai. Kanreon fa il portavoce di Lemullar; l'Omnerubesk fa semplicemente un cenno con la testa per mostrare approvazione o disapprovazione rispetto a ciò che viene detto sia dai personaggi che da Kanreon.

Omnerubesk: CA 9; DV 4 *, pf 21; MV 36 m (12); N° ATT. 1; F disarmato; AS sparizione; TS G4; ML 9; AL N; PX 90.

Uomo camaleonte, guardia (20): CA 9; DV 2*, pf 9 ognuno; MV 36 m (12); N° ATT. 1; F 1d6; AS sparizione; TS G2; ML 7; AL N; PX 45 ognuno.

Rimanete in piedi per alcuni secondi in silenzio nel mezzo della caverna. Poi Lemullar gesticola, e Kanreon traduce. "Voi siete entrati nel nostro territorio senza la previa approvazione da parte dell'Omnerubesk. Questo è un crimine e un insulto contro il nostro popolo. Ma l'Omnerubesk è generoso; egli vi offre la possibilità di guadagnarvi la vostra libertà. Avete due scelte: potete pagare una multa per sanare la trasgressione, oppure uno di voi potrà affrontare uno dei nostri in singolar tenzone".

Gli uomini camaleonte esigono che il gruppo paghi 2d6+6 x 10 mo per ogni uomo camaleonte che è stato ucciso nell'incontro precedente. I personaggi possono tentare di contrattare, ma il minimo a cui gli uomini camaleonte sono disponibili a scendere è 1d6+6 x 10 mo. Se questo prezzo è ancora troppo alto per i personaggi, gli uomini camaleonte accetteranno che un personaggio venga lasciato come ostaggio fino a quando il resto del gruppo non ottenga abbastanza soldi per pagare il dazio. Tutti i personaggi, tranne l'ostaggio, saranno liberati. L'ostaggio sarà trattato con tutti gli onori e non verrà maltrattato. L'ostaggio sarà rilasciato quando il gruppo ritornerà con i soldi sufficienti per pagare il dazio.

Se i personaggi non sono in grado o non vogliono pagare e non sono disposti a lasciare un personaggio come ostaggio, uno di loro dovrà combattere in singolar tenzone. Lasciate loro tutto il tempo di cui hanno bisogno per decidere. Se scelgono il combattimento, Kanreon darà ulteriori spiegazioni:

"Questo sarà un duello d'onore, un vecchio modo di risolvere le controversie tra la nostra gente. I due combattenti si batteranno con delle mazze da duello speciali che feriscono senza uccidere. Vi sarà permesso di indossare l'armatura. Non sono ammessi incantesimi o magie e nessun altro potrà interferire nel duello d'onore. Se sconfiggete il nostro campione, sarete liberi. Se perdete il duello, uno di voi rimarrà in ostaggio fino a quando gli altri torneranno a pagare il dazio dovuto. Chi di voi sarà il campione?"

Dopo che i personaggi hanno scelto il loro campione, saranno condotti fuori in un'arena di 9 metri posta nella caverna principale. L'arena è sorvegliata da 10 delle guardie di Lemullar ed è circondata da spettatori. Quando appare il campione camaleonte, ci sarà un applauso travolgente. Il personaggio scelto come campione sarà slegato, ed i due si sfideranno. Il camaleonte campione userà il potere di sparizione, mentre al personaggio è consentito indossare l'armatura. Il camaleonte non si arrenderà. Le mazze causano 1d4 danni non letali. Chiunque sia ridotto a 0 Punti-ferita diventa incosciente, ma non viene ucciso. Un personaggio privo di sensi si riprenderà nel giro di 2d10 minuti ed eventuali danni causati dalla mazza guariranno al ritmo di 1 punto per ogni ora.

Qualunque sia l'esito, gli uomini camaleonte riporteranno il gruppo indietro bendato e legato fino al punto del loro primo incontro (incontro **W4**). Se i personaggi hanno lasciato un ostaggio, gli uomini camaleonte ispezioneranno la zona tutti i giorni fino al ritorno del gruppo.

Uomo camaleonte, campione: CA 9; DV 2*, pf 12; MV 36 m (12); N° ATT. 1; F 1d4; AS sparizione; TS G2, ML 12; AL N; PX 45.

06. Il Ponte Occidentale

Il terreno su entrambi i lati del percorso è accidentato e roccioso. Massi frastagliati e pietre taglienti sono sparsi sul suolo. Il sentiero rimane comunque libero e non avete problemi a cavalcare su di esso. Un fiume che scorre veloce taglia il vostro percorso, attraversato da un ponte di pietra grigio opaco. Un arco fatto della stessa pietra sorge all'inizio del ponte. Delle rune bizzarre sono incise sull'arco. Le rune sono antiche, eppure in qualche modo vi sembrano familiari. Oltre il ponte il sentiero conduce ad un piccolo gruppo di alberi, che blocca la visuale al di là di esso.

Il ponte è sorvegliato da 2 mostri qui collocati molto tempo fa dai maghi di Tuma. I personaggi possono attraversare il ponte in modo sicuro solo compiendo un semplice rituale

PARTE 3: Il Sentiero Occidentale



conosciuto da tutti gli abitanti di Tuma. L'arco è stato costruito come avvertimento per tutti coloro che tentano di attraversare il ponte. I personaggi dovranno combattere i guardiani a meno che non decifrano le rune e indovinino che cosa devono fare.

L'iscrizione è in una forma antica del linguaggio comune. Un personaggio che lancia un incantesimo lettura dei linguaggi sarà in grado di leggere automaticamente le rune. Tuttavia, è possibile leggere le rune senza usare la magia. Se un personaggio tenta di leggere le rune senza utilizzare una magia, tirate 3d6 e sottraete 1. Se il risultato è pari o inferiore all'Intelligenza del personaggio, il personaggio può leggere l'iscrizione. Se il risultato è superiore al punteggio di Intelligenza, il personaggio non può capire le rune. Ad ogni giocatore è consentita solo una prova per decifrare la scritta senza la magia. Le rune dicono: «Nessun uomo può attraversare il ponte senza prima aver dato all'acqua ciò che le è dovuto.»

Tutti i personaggi femminili (nane, elfe, halfling, e umane) possono attraversare in sicurezza il ponte. Tuttavia, un personaggio maschio può attraversare in sicurezza il ponte solo se versa un po' d'acqua nel fiume quando fa il primo passo sul ponte. Se cerca di attraversare il ponte senza fare questo, i guardiani attaccheranno.

I guardiani sono 2 acquafatali a forma di serpente. Attaccano da entrambi i lati del ponte, uno per lato, e attaccano solo i maschi e anche tutti gli altri personaggi che li attaccano. Essi potranno anche attaccare ogni personaggio che cerca di impedire loro di attaccare i maschi umani.

Ogni personaggio che è ferito da un'acquafatale sarà in grado di leggere le rune sull'arco automaticamente, anche se il personaggio avesse cercato di leggerle prima e non ci fosse riuscito. Se questo personaggio tenta di leggere l'iscrizione, leggete quanto segue:

Acquafatale (2): CA 5; DV 3*, pf 14, 12; MV 18 m (6) solo in acqua; N° ATT. 1; F 1+ annegamento; TS G6; ML 12; AL C; PX 50 ognuno.

L'arco, che prima era grigio opaco, ora è blu come il fiume e gli strani mostri! A questo punto ti è possibile leggere le rune misteriose sull'arco! Esse dicono, «Nessun uomo può attraversare il ponte senza prima aver dato all'acqua ciò che le è dovuto.»

Quando vengono distrutte, le acquafatali perdono la loro forma di serpente e crollano nel fiume come fossero un getto d'acqua. Non hanno alcun tesoro.

07. L'Artigiano Furtivo

Il sentiero si restringe appena vi addentrate verso i piedi delle aspre Montagne di Barkel. Il sentiero a volte si snoda o si innalza verso le prealpi rallentandovi, ma l'andatura è ancora abbastanza sostenibile. Dopo pochi minuti di viaggio attraverso questo paesaggio aspro, sentite il movimento silenzioso di qualcuno o di qualcosa sul terreno roccioso a circa trentacinque metri alla vostra destra. C'è sicuramente qualcosa che si muove, qualcosa che non vuole farsi vedere.

Un personaggio che si addentri tra le rocce per investigare sentirà la creatura correre brevemente, poi fermarsi. Dopo 5 round, la creatura comincia a muoversi di nuovo. Questo gioco del gatto e del topo continua per 5 volte. A quel punto, tirate per la sorpresa. Se il gruppo sorprende l'avversario, lo vedranno mentre corre tra due rocce. Se l'avversario non è sorpreso, uscirà dalla clandestinità a meno che il gruppo non abbia cercato di usare magie o armi da tiro su di lui. Prima di mostrarsi, grida: "Non sparate! Sto uscendo!"

Vedete emergere un nano di mezza età con la barba grigio ferro. Indossa un mantello marrone con un cappuccio che si confonde con il terreno. Non sembra indossare un'armatura, e la sua unica arma è un martello. Ha un piccolo sacco e un grande scalpello attaccati alla cintura.

Il nome del nano è Dunnak Martellodiferro ed è l'armaiolo di un piccolo clan di nani che vive nelle montagne Krayzen. Egli è qui per estrarre alcune gemme semipreziose (valore 10 mo ciascuno) che usa per decorare le armi e le armature. La vena di gemme è in uno strato superficiale della roccia; egli semplicemente le "scalpella fuori". Si muoveva tra le rocce per portare i personaggi lontani dalla vena gemmifera; i personaggi non saranno in grado di trovarla. Dunnak ha lasciato la maggior parte delle gemme in un nascondiglio sicuro che solo lui può trovare, ma ha addosso quattro delle gemme.

Se il gruppo attacca, svolgete il combattimento normalmente. Dunnak si arrenderà non appena fallirà un controllo di morale.

Se il gruppo non attacca, Dunnak sarà accogliente e si scuserà per aver spaventato il gruppo, dicendo: "Dovevo assicurarmi di essere a posto prima di mostrarmi". Dunnak non ammetterà il motivo della sua presenza, dirà che anche lui è un avventuriero. Egli offre da bere ai personaggi, e sfida un combattente (o un nano, se ce n'è uno nel gruppo) ad una gara di lancio dell'arma. Se il gruppo è d'accordo, lui punterà le sue gemme contro il denaro del gruppo. Lasciate che i giocatori decidano come verrà gestita la sfida,

PARTE 3: Il Sentiero Occidentale

a patto che sia giusta. Se il personaggio vince, Dunnak pagherà allegramente.

Se i personaggi gli chiedono notizie in merito alla Roccia, Dunnak dirà soltanto: “Non sono mai stato lì, ma ho sentito dire che andare lì non è una buona idea.”

Dunnak Martellodiferro: CA 9; N3°; pf 18; MV 18 m (6); N° ATT. 1; F 1d4; TS N3; ML 8; AL L; PX 35.

La Fine del Sentiero

Vi state avvicinando alla fine del vostro viaggio. La mappa di Jenlar Temlin indica che la Roccia è a meno di due miglia di distanza. A meno di problemi, dovrete raggiungere la Roccia in poco tempo. Il sentiero piega lentamente fino a che non prende direzione verso nord. Dopo 400 metri, tuttavia, il sentiero termina in un ammasso di rocce e di detriti. Davanti a voi si trova una terra piena di enormi massi e migliaia di rocce di ogni forma e dimensione.

Durante la battaglia finale, i difensori di Tuma hanno provocato qui delle valanghe e delle frane, per rallentare l'avanzata degli eserciti del male. Le macerie sono state parzialmente eliminate. Il movimento attraverso di esse è ancora possibile, anche se i personaggi impiegheranno tre ore per uscire dallo spiazzo con cui si conclude il percorso. Essi dovranno smontare dai loro cavalli e portarli a mano, in quanto questa zona è disseminata di piccole rocce taglienti che potrebbero ferire gli zoccoli di un cavallo.

Qui termina **Il Sentiero Occidentale**. Dopo un viaggio lento attraverso le montagne, il gruppo arriverà alla Roccia. Da qui vai direttamente alla **PARTE 6: La Roccia**, dove la Roccia viene descritta nel dettaglio.

PARTE 4: Il Sentiero Settentrionale

Tabella 3

INCONTRI CASUALI SUL SENTIERO SETTENTRIONALE DI GIORNO

1d8	Incontro casuale
1	Lupo
2	Palude (solo nella foresta)
3	Vecchio eremita
4	Cinghiale
5	Antico accampamento
6	Valanga (solo sui Monti Krayzen)
7	Goblin (solo sui Monti Krayzen)
8	Nani (solo sui Monti Krayzen)

Lupo (1-3): CA 7; DV 2+2; MV 54 m (18); N° ATT. 1; F 1d6; TS G1; ML 6; AL N; PX 25 ognuno.

Palude. Il percorso è bloccato da una zona paludosa che non compare sulla mappa di Jenlar Temlin. Delle forti piogge recenti (così come l'acqua che sgorga da una sorgente sotterranea) hanno reso questa zona bassa impraticabile a personaggi dotati di armatura o a cavallo. Qualsiasi personaggio con armatura o a cavallo che entri nella palude affonderà in 10 round a meno che non venga salvato. Il gruppo dovrà deviare il cammino, girando intorno alla palude. Questa deviazione richiederà più di un chilometro di viaggio attraverso la foresta.

Vecchio eremita: CA 9; G3, pf 20, MV 36 m (12); N° ATT. 1; F 1d4 (bastone da considerare come un randello); TS G3; ML 5; AL L; PX 275.

Mentre si avvicinano ad una curva del sentiero, i personaggi sentiranno la voce di qualcuno che parla da solo dietro la curva più avanti. Oltre la curva vedono un vecchio uomo calvo vestito con abiti da lavoro da contadino e che porta un lungo bastone. L'uomo è curvo e ha una pietra in mano. Egli non nota i personaggi a meno che non dicano qualcosa oppure attacchino. Se si avvicinano a lui pacificamente, li saluta allegramente, dicendo che non vedeva i suoi "vecchi amici" da un sacco di tempo. L'eremita è Stiv Jentir, precedentemente era un potente guerriero che ha perso diversi livelli di esperienza durante il combattimento contro un vampiro (un potente mostro che risucchia energia vitale). L'orrore di combattere il non morto ha squilibrato la sua mente. Stiv è loquace, allegro, folle e forse pericoloso. Egli si confronterà con i personaggi su qualsiasi cosa. Se gli vengono chieste informazioni sulla Roccia, sosterrà falsamente di sapere tutto su di essa (e nella sua follia crede davvero di saperlo). Tirate 1d4 per vedere quello che dice.

1. La Roccia è la tana di un enorme drago che possiede il più grande tesoro del mondo.
2. La Roccia è il luogo di sepoltura dei re che un tempo hanno governato una città magnifica. Chi entra nella tomba reale sarà colpito da una maledizione.
3. La Roccia è un meteorite che è caduto dal cielo e ha schiacciato il castello su cui è atterrato. Le cantine del castello sono ancora intatte e contengono i libri di incantesimi e gli oggetti magici di un potente mago.
4. La Roccia è una prigione per tutti i tipi dei più terribili mostri non-morti che saranno liberati se qualcuno entra.

Cinghiale (1-2): CA 7; DV 3; MV 27 m (9); N° ATT. 1; F 2d4; TS G2; ML 9; AL N; PX 35 ognuno.

Questi animali non attaccheranno se un personaggio getta loro del cibo e li lascia soli.

Antico accampamento. Questo accampamento mostra i segni di essere stato utilizzato per diversi giorni. Una grande quantità di ossa rosicchiate, spazzatura, e sporcizia sono disseminati di qua e di là. Vicino alle braci morenti di un fuoco da campo ci sono i resti di un palo rotto con la punta indurita attraverso la carbonizzazione sul fuoco.

Si tratta di un ex campo goblin. I goblin hanno trascorso diversi giorni di riposo qui e hanno fatto delle rozze lance dai pali carbonizzati.

Valanga. Mentre il gruppo viaggia attraverso le montagne sente un rumore di sgretolamento e un rombo di roccia sopra di loro. Chiedete ai giocatori ciò che i loro personaggi hanno intenzione di fare, poi contate in silenzio fino a dieci. I personaggi che cercano di evitare di essere colpiti dalla valanga avranno automaticamente successo. I personaggi che non hanno provato ad evitare la valanga entro il tempo in cui finite di contare devono effettuare un Tiro-salvezza contro Raggio della morte. Un successo significa che il personaggio è sfuggito alla valanga all'ultimo momento. Un fallimento significa che il personaggio subisce 2d4 punti di danno a causa della caduta dei massi. La valanga blocca il sentiero. Chiunque torni indietro deve impiegare 15 minuti per deviare ed evitare la roccia caduta.

Goblin (2d6): CA 6; DV 1-1; pf 3 ognuno; MV 27 m (9); N° ATT. 1; F 1d6; TS UN; ML 6; AL C; PX 5 ognuno.

Ogni goblin porta due lance e 2d6 me. Questi Goblin sono una banda errante in cerca di bottino facile da ottenere.

Nano (5). CA 4; DV 1; pf 6 ognuno; MV 18 m (6); N° ATT. 1; F 1d6; TS N1; ML 8; AL L; PX 10 ognuno.

PARTE 4: Il Sentiero Settentrionale

Questa pattuglia sta cercando i goblin erranti, che stanno aggredendo i viaggiatori nani sulle montagne. Ogni nano (è armato con un martello da guerra e una balestra leggera. Se i personaggi hanno combattuto e ucciso i goblin erranti (incontro casuale 7), e possono mostrare i cadaveri o qualsiasi altra prova, il capo dei nani pagherà loro un premio di 20 mo.

Tabella 4

INCONTRI CASUALI SUL SENTIERO SETTENTRIONALE DI NOTTE

1d6	Incontro casuale
1	Serpente a sonagli
2	Rumore misterioso
3	Furetto gigante
4	Pioggia
5	Goblin
6	Lupi

Serpente a sonagli: CA 7; DV 2*, pf 3; MV 36 m (12); N° ATT. 2; F 1-2 +veleno; TS G1; ML 8; AL N; PX 25.

Questo incontro può avvenire solo se il gruppo si accampa per la notte. Un giovane (non adulto) serpente a sonagli striscia vicino al corpo di un personaggio per stare al caldo per la notte. Quando il personaggio si sveglia, il serpente (sarà ancora lì. Al primo turno, il serpente è lento, sia per il freddo che per aver mangiato poco; il personaggio vince automaticamente l'iniziativa, e il serpente può usare solo un morso. Se il personaggio si allontana delicatamente dal serpente, questo non morde. Se il personaggio sgattaiola via in fretta, il primo morso mancherà automaticamente il bersaglio. Se il personaggio attacca, svolgete il combattimento normalmente. A causa dell'età del serpente e del fatto che il serpente ha utilizzato il veleno nella sua caccia precedente, il Tiro-salvezza contro Veleno avrà +4.

Rumore misterioso. Nel giro di mezz'ora il gruppo sente più volte uno strano rumore, come se qualcosa stesse cercando di sgattaiolare in mezzo loro. Quando cercano la fonte del rumore, questo smette, ma riprende subito dopo. Non vengono attaccati da niente, ma non riescono a scoprire la fonte del rumore.

Furetto gigante: CA 5; DV 1+1; pf 4; MV 45 m (15); N° ATT. 1; F 1d8; TS G1; ML 8; AL N; PX 15.

Un furetto gigante si insinua nell'accampamento del gruppo e cerca di rubare qualsiasi piccolo oggetto di valore. Se il gruppo ha creato dei turni di guardia per la notte, il furetto non riuscirà nella sua impresa; altrimenti svolgete l'incontro normalmente.

Pioggia. Il gruppo viene colto da un acquazzone che dura mezz'ora. Le pergamene magiche, le corde degli archi, le mappe, il cibo, ecc. devono essere protetti dalla pioggia o diventano inutilizzabili per sei ore.

Goblin (2d4): CA 6; DV 1-1; pf 3 ognuno; MV 27 m (9); N° ATT. 1; F 1d6; TS UC; ML 7; AL C; PX 5 ognuno.

Ogni goblin porta una lancia e 2d6 me.

Lupo (1-3): CA 7; DV 2+2; MV 54 m (18); N° ATT. 1; F 1d6; TS G1; ML 6; AL N; PX 25 ognuno.

Incontri sul Sentiero Settentrionale

Il Sentiero Settentrionale taglia la foresta di Casaselva e La Foresta Ramosa Occidentale per circa 5 km prima di aprirsi sulla Pianura di Tuma. Gli alberi della Foresta Ramosa sono meno fitti di quelli di Casaselva e la luce solare penetra meglio tra le fronde della Foresta Ramosa Occidentale.

S1. La Banda degli Orchi

Il Sentiero Settentrionale sembra più tranquillo e facile del tratto di sentiero che avete fatto prima della divisione. Gli alberi sono meno folti nella Foresta Ramosa Occidentale, e la luce del giorno riesce a passarci attraverso per illuminare la strada in maniera rasserenante. State cavalcando a vostro agio quando sentite un rumore di schianto provenire dal sottobosco e quattro creature enormi sbucano dai cespugli 12 metri di fronte a voi. Indossano delle tuniche di pellame grezzo, degli elmi modellati dai teschi cornuti dei cervi e dei grandi sacchi sulla schiena. Sono alti circa 3 metri e brandiscono delle enormi mazze di legno. Sono solo in quattro, ma hanno un aspetto possente. Si allargano su tutto il sentiero per bloccare il vostro cammino.

Come gli alberi cominciano a diradarsi su entrambi i lati del sentiero, 4 orchi saltano fuori da dietro gli alberi 12 metri davanti al gruppo. Gli orchi si mettono a 3 metri di distanza e formano un semicerchio sul sentiero per bloccare il cammino del gruppo. Sono banditi della peggior specie, usciti a derubare gli incauti viaggiatori che percorrono il Sentiero Settentrionale. Combatteranno fino a quando non resterà uno solo di loro, e questo proverà a scappare.

Gli orchi sono molto fiduciosi di poter sconfiggere i personaggi. Non tutti attaccano contemporaneamente; la coppia con il maggior numero di punti-ferita si precipita in avanti per attaccare mentre gli altri due restano dietro a guardare il divertimento e ad incoraggiarli. Gli orchi che guardano non attaccheranno fino a quando un personaggio non userà la magia o le armi da tiro contro qualsiasi orco, o

fino a quando uno degli orchi che stanno combattendo non viene ucciso.

Gli orchi non sono molto intelligenti e non usano sempre una buona tattica. Potrebbe succedere che gli orchi attacchino i personaggi a caso (dato che gli orchi sono in inferiorità numerica) o che un orco lanci la sua mazza ad un personaggio che sta usando un'arma da tiro (l'orco deve raccogliere la sua mazza prima che possa attaccare di nuovo). Se un orco sta combattendo un personaggio a cavallo, potrebbe attaccare il cavallo al posto del cavaliere. Adattate questo incontro alla forza del gruppo.

Ogni orco porta sulle spalle un grande sacco. Il sacco del capo contiene 500 me e 100 ma; gli altri hanno 300 ma e 300 me in ogni sacco.

Se i personaggi permettono ad uno degli orchi di fuggire, possono mettersi sulle sue tracce fino all'incontro **S2. Il Campo degli Orchi**.

Orco (4): CA 5; DV 4+1, pf 19, 18x2, 16; MV 27 m (9); N° ATT 1; F 1d10; TS G4; ML 10; AL C; PX 125 ognuno.

S2. Il Campo degli Orchi

Avete permesso al vostro nemico di fuggire, seguendolo lentamente e con attenzione a piedi, così non avrebbe avuto il sospetto che voi foste ancora dietro di lui. In realtà c'erano poche possibilità che questo accadesse: l'orco era così preso dal panico che non è stato attento e nella fretta ha lasciato una traccia facile da seguire.

Lo seguite per mezz'ora, avendo come tracce il sangue secco, i rami spezzati, e i brandelli di pelle grezza. Infine, da un punto di osservazione sicuro, vedete una specie di piccola radura. Gli alberi in realtà sono alberelli, ma il sottobosco è molto fitto. Infine, lo vedete entrare in una fessura nel terreno vicino ad un pezzo di pelle di daino conciata che segnala l'ingresso alla tana.

Gli orchi hanno usato una piega naturale del terreno per creare una tana a forma di trincea. Con un po' di scavo in più (fatto da prigionieri, quando possibile), gli orchi hanno costruito una trincea profonda 3,6 metri, ampia 6 metri, e lunga 12. Hanno usato dei tronchi e del legname caduto per formare un tetto, e poi lo hanno coperto con i resti che hanno scavato dal fosso. Una pelle di daino nasconde la porta sul tetto della trincea. La buca è parzialmente camuffata dalla macchia che cresce spontaneamente su un lato del fossato. L'accampamento contiene inoltre altri due pozzi: un pozzo profondo utilizzato per la detenzione dei prigionieri, e un buco per i rifiuti poco profondo che gli orchi usano raramente.

L'orco fuggitivo si nasconde dentro la tana, insieme a due orchi femmine e un orco cucciolo. L'orco fuggitivo ha

usato una *pozione di guarigione* per riguadagnare 5 punti ferita. Tuttavia, non si aspetta un altro combattimento.

Lasciate ai personaggi tutto il tempo che vogliono o di cui hanno bisogno per pianificare il loro attacco. L'ingresso è abbastanza stretto in modo che solo un personaggio alla volta possa entrare in tana, e i personaggi non possono nemmeno essere sicuri che l'orco sia al suo interno. Ci sono un certo numero di soluzioni che il gruppo potrebbe utilizzare per costringere l'orco ad uscire dalla tana. Qualunque cosa i personaggi faranno, l'orco fuggitivo combatterà, cercando di dare il tempo agli altri di fuggire. Se disperato, egli offrirà ai personaggi tutti i tesori della tana: 100 me.

L'orco cercherà di tenere segreto il fatto che un tesoro addizionale è nascosto nella sporcizia puzzolente della buca della spazzatura, tre gemme da 100 mo, 100 mp, una *pozione di invisibilità* e una *pozione di guarigione*. L'orco li ha nascosti lì, sperando che nessun essere umano voglia andare a rovistare nei suoi rifiuti.

S3. La Pianura di Tuma

Una volta fuori dal bosco e superata la banda degli orchi i personaggi entrano nella Pianura di Tuma. Si tratta di un ampio tratto di pianura con erba alta come il grano verde che cresce dappertutto tranne che sul sentiero sterrato. Circa cinque chilometri dritti verso ovest le mura nere di Tuma dominano il paesaggio.

Il sentiero conduce attraverso la città deserta di Tuma. Tuttavia, alcuni personaggi potrebbero decidere di evitare Tuma passando attraverso la pianura e attraverso i Monti Krayzen. In tal caso, dovrete fare due tiri per controllare i mostri erranti ogni ora in cui il gruppo è fuori dal sentiero. I mostri malvagi raramente hanno il coraggio di entrare a Tuma, ma spesso sono in agguato nei pressi della città, sperando in un'imboscata contro gli avventurieri che abbandonano la città. Se i personaggi arrivano a settecento metri dalla città, saranno intercettati da cinque oggetti volanti.

S4. I Guerrieri Alati di Tuma

La città si trova a circa settecento metri di distanza, le sue pareti nere risplendono nella luce, terribili e minacciose. L'aria è fredda, come se l'inverno fosse improvvisamente calata su di voi. L'erba alta si muove leggermente mossa da una leggera brezza, ma fredda. Vedete partire dalle mura scure diversi oggetti volanti. Man mano che si avvicinano notate che sono cinque enormi creature simili a uccelli. Quando sono a 100 metri da voi, capite che sono cinque umanoidi alati, con le ali sono attaccate lungo le braccia dal polso all'ascella, così da poter volare con le braccia estese. I corpi di queste creature sembrano sfaccettati, come se fossero fatti di qualche minerale o

materiale prezioso. Da quel che potete vedere non portano armi. Volano in cerchio sopra di voi come fossero degli avvoltoi scintillanti, e vi guardano come se vi stessero studiando. Poi uno di loro parla con una voce alta e fredda che gela il vostro cuore. “Fermatevi viaggiatori, non andate oltre. Nessuno può entrare nella città di Tuma a meno che non dia prova di essere un amico. Rivelate ora il Segreto della Roccia e sarete liberi di entrare nella città maestosa”.

Questi sono i guerrieri alati di Tuma, un tipo di statua vivente. I guerrieri alati non dicono nient'altro e non rispondono a nessuna domanda. Essi volano in cerchio sopra i personaggi e attendono che il gruppo dia la risposta giusta o se ne vada. Se dopo 10 round il gruppo non ha detto nulla, e non si sono allontanati, i guerrieri alati attaccheranno.

I guerrieri alati devono atterrare per combattere. Non possono combattere a mezz'aria perché le loro armi sono i bordi taglienti delle loro ali di metallo. Di solito oscillano le braccia di rovescio, causando un potente colpo di taglio. Un guerriero alato può attaccare con entrambe le ali in un singolo round. Dal momento che la loro unica funzione è quella di proteggere la città di Tuma, non inseguiranno i personaggi se cercheranno di fuggire. Se i personaggi cercano di distruggerli con le armi da lancio, i guerrieri alati voleranno fuori portata e continueranno a guardare i personaggi. I guerrieri alati non si preoccupano di nuovo dei personaggi a meno che il gruppo non tenti di avvicinarsi di nuovo a Tuma.

Se i guerrieri alati vengono sconfitti, il gruppo può arrivare a Tuma. Se il gruppo sceglie di tornare indietro e prendere un altro sentiero per la Roccia, andate alla sezione appropriata del modulo e continuate da lì.

Se i personaggi decidono di marciare via terra attraverso i Monti Krayzen verso la Roccia, create per loro due o tre incontri aggiuntivi. Potete utilizzare gli Incontri casuali inclusi all'inizio di questa sezione, oppure potete crearne di personali, in base alla condizione attuale del gruppo e al percorso che scelgono attraverso le montagne. Ricordate che un incontro dovrebbe sempre essere stimolante, e non deve essere letale.

Guerriero alato di Tuma (5): CA 5; DV 2*, pf 12 11x2, 10x2; MV 18 m (6), Vo 54 m (17); N° ATT. 2; F 1d6/1d6; DS immune all'incantesimo *Sonno*; TS G2; ML 11; AL L.

S5. Tuma

Note per il DM sulla Città di Tuma

Quando la città di Tuma fu fondata era governata da un re, ma dopo secoli il potere di governo fu trasferito a un consiglio eletto di maghi. Sotto il loro dominio, l'uso della magia era comune e i segni di ciò sono visibili ovunque. Le strade sono di metallo, non di terra o di pietra, e anche molti degli edifici sono fatti di metallo. Alcuni degli edifici sono alti decine di metri. I personaggi in questo modulo non hanno alcuna possibilità di entrare all'interno degli edifici durante questa avventura, perché non ci sono porte o finestre in nessuna delle costruzioni. Gli edifici a Tuma sono stati sigillati per magia, in preparazione ad un assedio da parte degli eserciti del male. Se i personaggi cercano porte segrete, non ne troveranno. Un personaggio che lanci un incantesimo *Individuazione del magico* scoprirà che tutto in città sembra essere magico. Questo perché dei potenti incantesimi sono stati lanciati sulla città. Oltre agli incantesimi usati dai difensori, anche gli attaccanti hanno scagliato la loro magia contro Tuma. La magia malvagia ha relegato gli abitanti della città su un altro piano di esistenza, dove sono ancora prigionieri. La città stessa è poi stata rimossa, nella speranza che Tuma sarebbe stata completamente dimenticata. La magia del nemico si è indebolita nel corso dei secoli, tanto che Tuma a volte riappare su questo piano di esistenza per brevi periodi di tempo.

La descrizione di Tuma è stata volutamente lasciata vaga. Se scegliete di inserirla come luogo misterioso nella vostra campagna, la città è una fonte per molte potenziali avventure. Poiché la città riappare di rado, è possibile creare avventure per personaggi di qualsiasi livello.

Quando passate attraverso i cancelli aperti di Tuma, scoprite che il sentiero sterrato diventa una strada di metallo, opaco e grigio. Gli zoccoli dei vostri cavalli non fanno rumore mentre percorrete questa strada di metallo. Anche se non è rotta o incrinata, la strada mostra i segni del tempo e del disuso. Alla vostra destra e alla vostra sinistra ci sono terreni agricoli ora ricoperti da erbacce alte e da cespugli non tagliati. Quelli che una volta avrebbero potuto essere frutteti sono ora dei grovigli di rovi e arbusti, e i campi che una volta erano ben arati sono ora luoghi in cui si trovano disordinatamente erba selvatica, cespugli spinosi, denti di leone, rampicanti e rose selvatiche. Vedete degli edifici alti in lontananza davanti a voi. Passate attraverso i terreni coltivabili troppo cresciuti fino a raggiungere le alte abitazioni ben costruite della città vera e propria. Gli edifici della città sembrano essere intatti; da quel che si può vedere dal sentiero, non ci sono rovine. Non si riesce a vedere una porta su nessun edificio; come qualcuno possa entrare rimane un mistero.

Qualcosa di questa città deserta vi disturba. Non vedete e non sentite nulla di minaccioso, siete apparentemente da soli, ma sentite di non essere soli. I vostri occhi vi dicono che qui non c'è niente, ma sembra come che qualcosa o qualche persona si nasconda appena al di là della portata dei vostri sensi. Gli edifici grigi e ossidati vi guardano in modo minaccioso. La città sembra viva con il suo curioso torpore; nulla si sposta; nulla si muove; tutto vi dice che in città non c'è nessuno. Eppure la sensazione che ci siano delle persone a Tuma persiste.

Il disastro che ha colpito la città di Tuma ha creato le condizioni per l'esistenza di un'orda spettrale. L'orda è una imitazione mal riuscita delle sembianze dell'esercito di Tuma, composto dai cavalieri armati nello stile dell'esercito di Tuma dei tempi antichi. Questa orda è in realtà un'illusione che può apparire terrorizzando coloro che passano attraverso la città.

Il disagio del gruppo aumenta mentre si addentrano per 1,5 km nei terreni agricoli. Partendo con i personaggi con il punteggio più basso di Saggezza, e continuando a salire fino ai personaggi con la Saggezza più alta, scrivete e passate una nota ad ogni giocatore dicendo a lui o a lei che il personaggio è sicuro che il gruppo è osservato o seguito da qualcuno che non può essere visto. Fate tirare ad ogni giocatore 1d20, ma non dite loro ciò che il tiro rappresenta. (I tiri di dado sono in realtà privi di senso, ma il passaggio delle note e i tiri inspiegabili del dado dovrebbero rendere i giocatori nervosi tanto quanto i loro personaggi.) Quando il gruppo raggiunge la città vera e propria, scrivete e passate una nota al personaggio con la Saggezza più bassa. Nella nota si legge: "Ci sono occhi dappertutto; puntini e guizzi di luce rossa che frugano attraverso il triste grigiore della città." Lasciate che i giocatori decidano se condividere o meno le informazioni contenute nelle note che ricevono.

A questo punto, l'incontro dovrebbe essere gestito in base ai round. Dieci round dopo il primo scambio di note, ogni personaggio deve fare un Tiro-salvezza contro Bacchette magiche. Coloro che non superano il loro Tiro-salvezza vedono un'illusione creata dalla loro stessa paura; coloro che lo superano non vedono nulla, e non possono essere influenzati dalle illusioni della città. Scrivete la seguente nota e datela solo ai personaggi che hanno fallito la loro Tiri-salvezza: "Ci sono centinaia di grigi cavalieri d'ombra che bloccano il sentiero. I loro occhi sono di un rosso cupo, come un fuoco morente. Hanno delle lunghe spade ricurve che bruciano con fiamme smorte di colore giallo-verdastro. Vi sorridono e vi fanno cenno di farvi avanti".

Cavaliere spettrale: CA 4; G3, pf 20, MV 36 m (12) a cavallo; N° ATT. 1; F Speciale; TS G3; ML 12; PX Nessuno.

I cavalieri spettrali montano cavalli da battaglia spettrali identici a quelli che cavalcano i personaggi. Queste caratteristiche vengono utilizzate solo se un personaggio in preda al panico sceglie di combattere un cavaliere spettrale quando alla fine costui attacca. Ci sarà sempre un cavaliere per ogni personaggio che fallisce un Tiro-salvezza.

A questo punto non succede nient'altro; alcuni personaggi si sentono nervosi, mentre altri giurano di aver visto qualcosa di minaccioso: cavalieri affamati di sangue e di battaglia. Dieci round dopo il primo Tiro-salvezza, ogni personaggio deve sostenere un altro Tiro-salvezza contro Bacchette magiche. Ignorate i tiri di coloro che hanno superato il loro primo Tiro-salvezza; questo Tiro-salvezza si applica solo ai personaggi che hanno fallito la prima prova. Se un personaggio ha fallito il primo Tiro-salvezza, ma supera il secondo, l'illusione svanisce dalla sua vista; il personaggio non può essere più influenzato dall'illusione. Coloro che non riescono in entrambi i Tiri-salvezza vedono i cavalieri in fila, pronto ad attaccare. Date loro una nota che dice: "I cavalieri stanno lentamente guidando i loro cavalli verso di voi. Urlano con rabbia, 'Sangue! Sangue! Altro sangue per gli Sconfitti di Tuma!' Le loro armi cominciano a brillare più intensamente."

Dieci round più tardi, tutti i personaggi devono fare un terzo Tiro-salvezza contro Bacchette magiche. Come in precedenza, ignorate i tiri di coloro che non possono essere influenzati dall'illusione. Date una nota ai personaggi in preda al panico che non superano il terzo Tiro-salvezza. Nella nota si legge: "I cavalieri caricano, le loro armi incandescenti di un verde pallido e smunto. I cavalieri gridano, 'Sangue per gli Sconfitti di Tuma! Sangue per gli Sconfitti di Tuma!' "

A questo punto il gruppo deve affrontare una difficile decisione: andare avanti a dispetto di quello che alcuni personaggi vedono, o tornare indietro. Se il gruppo sceglie di tornare indietro, deve lasciare la città vera e propria prima che i cavalieri spettrali scompaiano dalla vista di coloro che li hanno visti; vale a dire, il gruppo lascerà la città nel modo in cui è entrato e sarà di nuovo tra i campi coltivati di Tuma. In questo caso, il gruppo deve ripetere tutti i Tiri-salvezza, con la possibilità che tutti i personaggi possano ancora vedere i cavalieri, se non riescono nel Tiro-salvezza, o non vedere nulla, se lo superano. Il gruppo avrà tre tentativi mentre attraversa la città vera e propria; dopo di che, tutti vedranno i cavalieri non appena entrano nella città vera e propria, e i cavalieri spettrali attaccheranno. Se il gruppo decide di andare avanti anche con alcuni personaggi che vedono cavalieri all'attacco, allora solo i personaggi che vedono i cavalieri saranno attaccati.

Combattere delle illusioni non è una cosa facile, e ciò che segue è quello che accadrà quando i cavalieri spettrali attaccheranno. Un personaggio colpito da un cavaliere deve effettuare con successo un Tiro-salvezza contro Bacchette magiche o cadere privo di sensi per 1d4 turni. Ma i

PARTE 4: Il Sentiero Settentrionale



personaggi stanno combattendo un'illusione che ha origine dalla loro paura; agli altri membri del gruppo sembrerà come se i loro compagni fossero impazzite e stessero combattendo contro l'aria. Bisogna seguire la normale procedura di combattimento per gli attacchi dei cavalieri e per coloro che ci combattono contro. È possibile che i personaggi possano danneggiarsi l'un con l'altro in questo combattimento, in particolare utilizzando magie o armi da lancio. Tutti gli attacchi causano i danni normali ad un cavaliere spettrale; i personaggi nel panico sperano che sia così. Se un personaggio uccide il suo avversario spettrale, l'effetto della paura viene annullato. Il giocatore vittorioso non può essere influenzato ulteriormente dall'illusione se non per inseguire un personaggio che fugge da essa.

Comunque, il gruppo può individuare una soluzione più semplice a questo problema; possono scegliere di bendare quei personaggi che vedono i cavalieri spettrali. In tal caso i personaggi bendati sentiranno i cavalieri spettrali gridare con gioia: "Niente sangue per gli Sconfitti di Tuma, ma forse c'è speranza per il futuro. Intelligenza e coraggio possono salvare gli Sconfitti di Tuma!" Girate questo grido ai giocatori dei personaggi bendati attraverso una nota. Il gruppo attraversa la città in modo sicuro e poi viaggia senza incidenti per tutto il resto della città e dei suoi campi.

Se un personaggio fugge, il gruppo dovrà decidere se lasciare che il personaggio se ne vada da solo o inseguirlo e mantenere il gruppo unito. Inseguire significa che il gruppo dovrà tornare sui suoi passi e raggiungere la Roccia per un'altra via, perché una volta che si è verificato il combattimento tra un personaggio e i cavalieri, i cavalieri saranno visti da tutti, se il gruppo insegue il personaggio in fuga; vuol dire che tutti i personaggi si sono arresi alla paura del personaggio. In tal caso non vi è alcun seconda possibilità di attraversare la città vera e propria, anche se questa è la prima volta che il gruppo ha cercato di attraversare Tuma. Combattere con i cavalieri cancella ogni possibilità di attraversare la città vera e propria, a meno che i personaggi in fuga non vengano abbandonati!

Altri mezzi di lotta contro l'illusione sono certamente possibili, compreso l'uso dell'incantesimo *scacciapaura*, il che annulla immediatamente gli effetti dell'illusione.

S6. Il Rifugio Abbandonato

Lasciate la città misteriosa dietro di voi e proseguite lungo il Sentiero Settentrionale. Viaggiate per 700 metri lungo il sentiero e vedete davanti a voi una capanna di pietra con il tetto di paglia. Da qui potete vedere che la porta del rifugio è aperta.

Se i personaggi entrano nella capanna per indagare, leggete quanto segue.

Il rifugio è deserto, ma era ovviamente la casa di una famiglia. Uno strato di polvere copre tutto, ma la capanna non sembra abbandonata. Tutti gli arredi—letto, tavolo, panche, casse, e culla—sono in al proprio posto. Quattro pasti non finiti sono sul tavolo, e una pentola di ferro nel camino contiene uno stufato rappreso. Vestiti, mantelli, e altri beni pendono dai pioli conficcati alle pareti. Tutto è pulito e ordinato. Non ci sono segni di battaglia o di lotta; la serratura della porta non è stata forzata. Non vi è alcuna traccia delle persone che un tempo vivevano qui; è come se fossero scomparse.

Questa una volta era la casa di un contadino e della sua famiglia. Quando la famiglia ha visto apparire misteriosamente la città a poche centinaia di metri di distanza è fuggita in preda al panico, lasciandosi dietro tutto, tranne un paio di monete di rame, alcune armi da caccia e gli abiti che indossavano.

I personaggi possono trovare rifugio qui fino a quando lo desiderano. Se vogliono, possono cercare oggetti specifici; non troveranno nessun tesoro né armi, ma possono prendere gli oggetti comuni per la casa. La famiglia era povera: tutti gli oggetti della capanna sono fatti di materiali a basso costo e di scarsa qualità. Niente di tutto ciò può essere venduto per ottenere un guadagno.

La Fine del Sentiero

Siete ben contenti di lasciare la città di Tuma e il rifugio vuoto alle vostre spalle. Mentre cavalcate attraverso i Monti Krayzen verso la Roccia, scoprite con disappunto che il sentiero termina bruscamente in un groviglio frastagliato di rocce e di detriti, che vi costringe a passare attraverso il terreno montagnoso per raggiungere la Roccia.

Come per il Sentiero Occidentale, la gente di Tuma ha deliberatamente distrutto il Sentiero Settentrionale a sud della città per eliminare un potenziale percorso di attacco attraverso il quale le difese di Tuma potevano essere aggirate.

Qui finisce **Il Sentiero Settentrionale**. Se il gruppo ha seguito questa strada, passate alla **PARTE 6: La Roccia** e continuate con l'avventura. Il prossimo capitolo riguarda il Sentiero Meridionale.

PARTE 5: Il Sentiero Meridionale

Tabella 5

MERIDIONALE DI GIORNO		O
1d8	Incontro casuale	
1	Camaleonte cornuto	
2	Puma	
3	Tempesta di sabbia	
4	Fonte avvelenata	
5	Gnomi	
6	Nomadi	
7	Miraggio	
8	Il tesoro dissotterrato	

Camaleonte cornuto: CA 2; DV 5*, pf 30; MV 36 m (12); N° ATT. 2; F 2d4/1d6; TS G3; ML 7; AL N; PX 300.

Questo incontro può avvenire solo se i personaggi si fermano e smontano per un pasto o per riposare. Il sauro gigante balza da un gruppo di rocce nelle vicinanze e attacca uno dei cavalli dei personaggi. Se il cavallo è legato, la lucertola ottiene un bonus di +2 a tutti i tiri per colpire; se il cavallo è slegato, è preso subito dal panico e scappa. La lucertola attaccherà (o inseguirà) il cavallo fino a quando un personaggio non attacca la lucertola.

Puma: CA 6; DV 3+2, pf 17; MV 45 m (15); N° ATT. 3; F 1d3/1d3/1d6; TS G2; ML 8; AL N; PX 50.

Questo incontro si verifica quando il gruppo è sul sentiero o vicino ad esso. I personaggi vedono davanti a loro uno sperone di roccia alto circa 3 metri e lungo 45 metri. Quando sono a 6 metri di distanza, vedono un puma salire fino alla cima della roccia e mettersi a guardare il gruppo. Il felino è curioso, ma non sembra interessato a combattere. Se nessuno lo attacca (con le armi o gli incantesimi) li guarda per due round, poi si gira e scende dallo sperone di roccia. Se qualcuno attacca, il felino salterà sul gruppo e combatterà ferocemente. Se i personaggi uccidono il puma ed esplorano lo sperone di roccia, tutto quello che troveranno sono i resti dell'ultimo pasto del puma.

Tempesta di sabbia. Questo incontro può avvenire solo in prossimità della landa desertica. Per mezz'ora il gruppo vedrà il tempo diventare sempre più caldo; il sole è nascosto da nuvole nere. Appena si alza il vento, i granelli di sabbia iniziano a pungere i loro volti. Hanno 10 round per trovare riparo dalla tempesta di sabbia che è in arrivo (trovano automaticamente riparo se lo cercano durante quel periodo). Dopo dieci round, la tempesta di sabbia ha inizio. Dura mezz'ora. I personaggi e i cavalli che non hanno trovato riparo subiscono 1d3 punti di danno a causa della sabbia pungente.

Fonte Avvelenata. I personaggi vedono dei pezzi di una grande brocca rotta sparsi per terra accanto a una macchia di sabbia bianca. Perlustrando, scoprono che la sabbia bianca è lo sbocco di una sorgente naturale. Se qualcuno beve, scopre che l'acqua è limpida e fresca. Il personaggio si ammalerà in mezz'ora (-3 ai tiri per colpire per 2 ore) perché la sabbia bianca è una sostanza chimica velenosa. Sotto la brocca rotta, in parte sepolto nella sabbia, c'è un cartello che recita "PERICOLO: Acqua avvelenata!"

Gnomo (2d6): CA 5; DV 1, pf 5 ognuno; MV 18 m (6); N° ATT. 1; F 1d6; TS N1°; ML 8; AL N; PX 10 ognuno

Questi gnomi stanno cercando senza successo una coppia di prigionieri Bugbear che sono fuggiti. Raccontano al gruppo che i bugbear stanno attaccando i viaggiatori durante la notte per prendere cibo e armi. Gli gnomi sono armati di lance e balestre.

Nomade (14): CA 9; DV 1, pf 4 ognuno; MV 36 m (12); N° ATT. 1; F 1d4; TS UC; ML 6; AL N; PX 5 ognuno

Questo piccolo gruppo di uomini comuni sta portando un gregge di 60 capre, 15 maschi, 45 femmine e cuccioli (CA 7; DV 1; pf 3 ognuno; N° ATT. 1 (solo i maschi); F 1d4; TS G1; ML 5; AL N; PX 10) al pascolo sulle rive del Lago Neshonan, a nord di Tuma. Se i personaggi chiedono informazioni sulla Roccia, i nomadi sanno solo quello che i personaggi già conoscono. I nomadi sono armati di bastoni. Il tesoro totale del gruppo è di 40 mo.

Miraggio. Il gruppo vede una grande montagna a chilometri di distanza in mezzo al deserto. La montagna è sormontata da una fortezza, una fortezza scavata nella roccia della montagna, piuttosto che costruita con blocchi di pietra. Per raggiungerla, i personaggi devono lasciare il sentiero e marciare nel deserto. Se lo fanno, la montagna sembrerà sempre alla stessa distanza.

Il tesoro dissotterrato. Utilizzate questo incontro solo dopo l'incontro della tempesta di sabbia. Il gruppo vede un pezzo scintillante di metallo a poche centinaia di metri fuori dal sentiero. Il gruppo può dissotterrarlo con un'ora di lavoro. L'oggetto è una cassa di ferro chiusa, in parte dissotterrata dalla tempesta di sabbia. All'interno ci sono 500 mr, 4 pugnali d'argento, uno scudo rivestito di pelle di drago verde, e una pergamena *Maledizione* che assorda chi la legge per 2 giorni.

Tabella 6

INCONTRI CASUALI SUL SENTIERO MERIDIONALE DI NOTTE

1d6	Incontro casuale
1	Babbuini delle rocce
2	Ululato nella notte
3	Lupo nero
4	Teschio
5	Bugbear fuggiaschi
6	Cattivo presagio

Babbuino delle rocce (12): CA 6; DV 2, capo pf 14, gli altri 9 ognuno; N° ATT. 2; F 1d6/1d3; TS G2; ML 8; AL N; PX 20 ognuno.

I personaggi incontrano un gruppo di 12 babbuini che sono alla ricerca di cibo. Mentre il gruppo si accalca in maniera incerta, il capo avanza per sfidare il gruppo, urlando, scoprendo le zanne, e battendo il terreno con la sua clava. Se il gruppo si allontana dal percorso dei babbuini, si metterà al sicuro. Se non si allontana, il gruppo di babbuini attaccherà.

Ululato nella notte. Quando il gruppo di accampa per la notte (o se viaggiano di notte questo incontro avviene lungo il sentiero), sentirà aumentare un vento freddo e umido e udranno un profondo ululato malvagio che dura per diversi secondi. Le loro torce e le loro lanterne cominceranno a tremolare. (Tutto ciò è in realtà un effetto del vento che passa attraverso delle bizzarre formazioni rocciose deformate da innumerevoli secoli di erosione. Questo avvenimento inquietante non rappresenta una minaccia per il gruppo.)

Lupo nero: CA 6; DV 4 + 1, pf 28; MV 45 m (15); N° ATT. 1; F 2d4; TS G2; ML 9; AL N; PX 125.

Questo lupo errante non è riuscito a conquistarsi una preda da diversi giorni. Attaccherà selvaggiamente.

Teschio. Utilizzate questo incontro solo se il gruppo viaggia di notte. Trovano il teschio di un bugbear, montato su una lancia conficcata nel terreno. Un cartello con la scritta in comune "ATTENZIONE" è attaccato alla lancia. (Questo lugubre oggetto è stato messo dalla pattuglia di gnomi per avvertire i viaggiatori che dei Bugbear sono a piede libero in quella zona.)

Bugbear fuggiasco (2): CA 5; DV 3+1, pf 20, 18; MV 27 m (9); N° ATT. 1; F 1d4+1; TS G3; ML 9; AL C; PX 75 ognuno

Due bugbear laceri, Gorbash e Grullkk () tentano di intrufolarsi furtivamente nell'accampamento del gruppo per vedere cosa riescono a rubare. Sono armati di bastoni. Se il gruppo attacca, fate un controllo del morale ogni volta che un bugbear viene ferito. Se il controllo fallisce il bugbear si arrenderà, se ciò è possibile. Ognuno di loro ha i ceppi da prigioniero e una catena spezzata intorno alla caviglia. Sono scappati dalle miniere degli gnomi, dove sono stati assegnati quando gli gnomi li hanno catturati come ladri. Si offrono di servire il gruppo, se i personaggi li proteggeranno dagli gnomi, ma saranno pronti a scappare appena possono.

Cattivo Presagio. Il gruppo vede centinaia di pipistrelli neri volare rapidamente nel cielo, nella direzione della Roccia. (Sono pipistrelli normali, vivono in una caverna vicino alla Roccia.)

Incontri sul Sentiero Meridionale

M1. Le Parole dell'Illuminato

Cavalcate facilmente lungo il tratto meridionale del sentiero. Mentre lanciate uno sguardo vigile tutto intorno a voi, riuscite a godere fino in fondo delle immagini e dei suoni di un bosco in autunno. Poi da poco più avanti, sentite un respiro profondo e affannoso, e un rumore fisso e fastidioso. I vostri cavalli sbuffano e appiattiscono le orecchie, come se avessero percepito un odore sgradevole. Quindi, la ragione di tutto ciò vi viene incontro barcollando. Un vecchio raggrinzito esce da dietro una curva nella foresta e barcolla verso di voi appoggiandosi pesantemente ad un bastone. La sua testa è piegata e guarda solo la terra davanti a lui. Lentamente, sembra rendersi conto di non essere solo. La testa scatta in alto e vi guarda con i suoi occhi selvaggi e folli. Egli spalanca entrambe le braccia, quasi cade e urla "Fermi!"

A meno che un personaggio non lo attacchi immediatamente, il vagabondo straccione continua a parlare.

"Ho aspettato! Meditato! Ricercato! Sofferto! Visto! Dalla fornace di desolazione sono venuto, portando la verità che è solo mia! Il Leviatano è venuto, e i confini della terra e dell'aria, del fuoco e dell'acqua, devono essere spazzati via! Una coppia di servitori lui ha, ed essi abbattano coloro che fanno il male, come un boscaiolo abbatte la quercia e il pino! Con la forza di un gigante e la voce di un esercito, egli è venuto! ATTENZIONE!"

Il vecchio aspetta di vedere se i personaggi vengono impressionati dalle sue parole. I vestiti del vecchio sono a brandelli, e le sue membra sono scarnie ed esili. Tuttavia, gli occhi bruciano con la potenza di una visione a lungo attesa.

PARTE 5: Il Sentiero Meridionale

Lui è Rahg El-Mahr. È venuto nel deserto una settimana fa, senza cibo né acqua, per cercare la verità interiore. Infine, ha avuto una visione di una grande creatura marina che si muoveva senza sforzo attraverso la terra. (Non si rende conto che quello che ha realmente visto, da lontano, era la nave gnomica dall'incontro S2). Se i personaggi sembrano ignorare i suoi avvertimenti, li apostrofa come "servitori illusi delle Oscurità Esteriori, condannati alla squallida morte che meritano tutti coloro che perseguono il male".

Rahg El-Mahr non porta con sé alcun tesoro (come portatore illuminato della "verità interiore", egli è al di sopra di queste cose). Se un personaggio giocante lo attacca, fate un controllo di morale per Rahg. Se il controllo ha esito positivo, Rahg combatterà come un berserker (+2 a tutti i tiri per colpire). Se combatte, usa il suo bastone come una clava (F 1-4). Se il controllo di morale non riesce, Rahg non si difenderà più, accettando la morte come il prezzo da pagare per aver appreso la "verità interiore."

Se il gruppo decide di lasciarlo andare o di ignorarlo, barcolla nella foresta, urlando e agitando le braccia mentre si allontana.

Rahg El-Mahr: CA 9; DV 1; pf 8; MV 27 m (9); N° ATT. 1; F non armato; TS UC; ML 10; AL N; PX 5.

M2. Gnomi Nel Deserto

I cavalli sembrano sentirlo prima di voi, si arrestano e girano le orecchie verso il vento. A poco a poco anche le vostre orecchie lo sentono—un canto! In un primo momento il suono è difficile da identificare, distante e debole. Presto però riuscite a cogliere frammenti di melodia, il suono di molte voci che intonano quello che sembra essere un canto da lavoro. Come il canto diventa più forte, un'immagine scintillante comincia a formarsi a sud del percorso. Attraverso il calore che sale si può a malapena distinguere... qualcosa. Qualunque cosa sia, è grande, e sembra come se fosse tirato attraverso la sabbia da un gruppo di diverse decine di umanoidi.

A questo punto, chiedete ai giocatori ciò che i loro personaggi stanno facendo: stanno in piedi nel sentiero e guardano lo strano oggetto, tirano dritto verso le montagne, o cercano di nascondersi in qualche modo (ricordate che non ci sono molti nascondigli disponibili nella pianura). Se i personaggi restano in zona per scoprire cosa sia quell'oggetto, leggete la seguente descrizione:

Come l'oggetto si avvicina, comincia a prendere forma. In un primo momento, sembra che i vostri occhi vi stiano giocando qualche brutto scherzo. Ma no, la forma è definita. È una grande barca di legno a fondo piatto con un solo albero agganciato a una cintura di corda doppia e che viene tirato da diverse decine di piccoli umanoidi. Una decina o anche più di umanoidi stanno raccogliendo dei tronchi dalla parte posteriore della nave e li trasportano nel più breve tempo possibile alla parte anteriore della nave, dove fanno cadere i tronchi sul percorso della nave per utilizzarli come rulli. Anche così, il peso della nave spinge i tronchi nella sabbia soffice, e gli estrattori fanno uno sforzo enorme per recuperare dei pali così pesanti. In piedi in cima al ponte di prua c'è un piccolo umanoide con una barba lunga quasi quanto è alto. Sta gridando attraverso un megafono, esortando i suoi lavoratori a tirare di più e a cantare più forte.

La persona a bordo della nave è Robern Sternslate, noto ai suoi amici come "Rob il Testardo" e ai suoi detrattori come "Rob lo Zotico". Robern è armato con una galloccia (consideratela come una clava).

Robern e i suoi compagni sono gnomi, ma sono molto lontani da casa. Non appena la nave si trova a poche centinaia di metri dai personaggi (assumendo che i personaggi siano ancora sul sentiero), Robern urla agli gnomi che tirano la nave di fermarsi e prendere una pausa. Dal ponte di prua urla verso il gruppo, "Ehilà! Questa è la Madre di tutti i Giramondi! Voi non è che per caso sapreste dove posso trovare un oceano da queste parti? Ho percorso una lunga strada, e ancora non sono riuscito ad attraversarne uno!"

Se i personaggi rispondono in modo amichevole, Robern fischierà al suo nostromo (addormentato sul ponte) di farli salire loro a bordo. Il nostromo soffia alcune note stridule su un fischio e lancia una scala di corda sul lato della nave.

Robern e il suo equipaggio sono, in effetti, alla ricerca di un oceano. Il loro percorso è iniziato quando un mercante errante si è fermato alla roccaforte del clan e ha venduto a Robern un libro sulla cantieristica e sulla navigazione nell'oceano. Essendo innaturalmente avventuroso (per essere uno gnomo), Robern ha deciso che l'oceano era qualcosa che meritava di essere vista. Un gruppo di gnomi del clan ha scommesso che non sarebbe nemmeno riuscito a trovare la strada verso un oceano, figuriamoci se sarebbe riuscito a navigarci sopra. Non essendo uno che si tira indietro davanti ad una sfida, Robern ha raccolto il maggior numero di amici fidati che è riuscito a trovare, ha costruito la sua nave sgangherata (una sorta di incrocio tra una scialuppa e una chiatta), ed è partito alla ricerca del mare. Sono passati diversi mesi da quando ha lasciato la roccaforte

del clan, e non ha minimamente idea di dove cercare un oceano, ma non ha intenzione di tornare indietro sconfitto.

Nel raccontare la sua storia, Robern sottolinea il coraggio e la determinazione del suo equipaggio. Ha bisogno disperatamente di indicazioni per un oceano (andrà bene qualsiasi grande massa d'acqua!), Ma non può uscirne e chiedere aiuto senza ammettere di essersi perso. Questo mette Robern in una posizione un po' scomoda. Egli presserà i personaggi per "notizie di un oceano" o qualsiasi carta nautica che fossero disposti a vendere.

Oltre alle indicazioni, Robern è interessato ad incrementare il suo equipaggio. Un bel po' dei suoi sostenitori originali hanno disertato la spedizione, lasciandolo a corto di personale. Alcuni ubriachi e vagabondi sono stati assoldati lungo la strada, ma Robern vuole comprare dei veri animali da tiro. Egli offre ai personaggi 60 mo a testa per i cavalli; non tanto quanto potrebbero ottenerne in una città, ma comunque un'offerta equa.

La nave è carica di cibo e acqua. Robern e il suo equipaggio stanno trainando la nave attraverso la landa desertica da diversi giorni.

Robern dispone nel suo equipaggio di 40 gnomi. Ogni membro dell'equipaggio ha una picca d'imbarco (trattata come una lancia), ma solo 10 sono sempre armati. Gli altri stanno lavorando ai rulli che mantengono la nave in movimento.

Robern: CA 5; DV 2, pf 11; MV 18 m (6); N° ATT. 1; F 1d4; TS N1; ML 10; AL L; PX 10.

Gnomo (40): CA 5; DV 1; pf 3 ognuno; MV 18 m (6); N° ATT. 1; F 1d6; TS N1; ML 10; PX 10 ognuno.

M3. I Ragni della Sabbia

Più vi addentrate attraverso la piana desertica e più aumenta il vento caldo. State sudando nelle vostre armature mentre perlustrate questa terra arida fatta di rocce frastagliate e sabbia calda, molto diversa dalle foreste. La vostra vista è offuscata dal calore che sale dalla terra e dal vostro stesso sudore. Improvvisamente, la sabbia intorno a voi erutta in piccoli getti, e vi ritrovate circondati da ragni di grandi dimensioni e di colore beige. Sono venuti fuori da questo calore appiccicoso e ora stanno attaccando con una velocità sorprendente.

I ragni della sabbia hanno l'iniziativa nel primo round di combattimento; dopo tirate normalmente per l'iniziativa. Quando il gruppo incontra i ragni della sabbia, ci saranno 4 mostri.

Il veleno dei ragni della sabbia non uccide la vittima, ma la paralizza per 5-8 ore a meno che la vittima non superi un Tiro-salvezza contro Veleno.

Una volta che la battaglia è finita, il tesoro dei ragni della sabbia può essere trovato nei loro stomaci. Due dei ragni hanno una gemma da 50 mo nei loro stomaci.

Ragno della sabbia (4): CA 6; DV 2+1, pf 10, 9x2, 8; MV 36 m (12); N° ATT. 1; F 1d6+veleno; TS G1; ML 7; AL N.

M4. Il Ponte Meridionale

Il terreno su entrambi i lati del sentiero è impervio e roccioso. Massi frastagliati e pietre taglienti ricoprono il suolo. Il sentiero rimane liscio, però, e non avete problemi con i vostri cavalli a percorrerlo. Un fiume che scorre veloce interrompe il vostro cammino, attraversato da un ponte di pietra grigio-opaco. Un arco fatto della stessa pietra sorge alla foce del ponte. Delle rune bizzarre sono state incise sull'arco. Le rune sono antiche, ma in qualche modo familiari. Oltre il ponte il sentiero conduce ad un piccolo gruppo di alberi, che blocca la vostra vista al di là di essi.

Questo ponte è stato costruito molto tempo fa dal popolo della città di Tuma. Si tratta di un duplicato del ponte descritto nell'incontro W6. La differenza importante è che le acquefatali che una volta custodivano questo ponte sono state distrutte molto tempo fa. Tutti i personaggi, compresi i personaggi maschi, possono attraversare questo ponte in modo sicuro, anche senza eseguire la cerimonia indicata nella descrizione dell'incontro per il Ponte Occidentale.

Dovreste consentire ai personaggi di tentare la traduzione dell'iscrizione sull'arco. L'iscrizione è in una forma antica del linguaggio comune. Un personaggio che lancia un incantesimo *Lettura dei linguaggi* è in grado di leggere automaticamente le rune. Tuttavia, è possibile leggere le rune senza usare la magia. Se un personaggio tenta di leggere le rune senza utilizzare una magia, tirate 3d6 e sottraete 1. Se il risultato è pari o inferiore al punteggio di Intelligenza del personaggio, il personaggio può leggere l'iscrizione. Se il risultato è superiore al punteggio di Intelligenza, il personaggio non può capire le rune. Ad ogni giocatore è consentita solo una prova per decifrare la scritta senza la magia. Le rune dicono: «Nessun uomo può attraversare il ponte senza prima aver dato all'acqua ciò che le è dovuto.» I personaggi non si rendono conto che non ci sono guardiani su questo ponte, e possono impiegare una notevole quantità di tempo cercando di capire cosa fare. Lasciate ai personaggi tutto il tempo di cui hanno bisogno per prendere una decisione anche se tale decisione ha in realtà poca importanza, in questo caso.

M5. Il Pedaggio degli Uomini-Roccia

Al punto sulla mappa dove il Sentiero Meridionale si divide, il gruppo sarà fermato da una pattuglia di strani uomini-roccia () che cercheranno di costringere il gruppo a pagare un pedaggio prima di continuare sul Sentiero Meridionale.

I corpi di pietra e le forme diroccate degli uomini-roccia danno loro una mimetizzazione molto efficace nella loro terra di origine. Gli uomini-roccia sorprenderanno i personaggi che si avvicinano con un tiro di 1-4 su 1d6. Se un personaggio è in realtà alla ricerca di pericoli, gli uomini-roccia sorprenderanno il gruppo con un tiro di 1-3. I nani sono in grado di riconoscere queste creature più facilmente degli altri personaggi; se c'è un nano nel gruppo, verranno sorpresi con un risultato di 1-2.

Se il gruppo viene sorpreso, gli uomini-roccia si sistemano sul sentiero a 50 metri di distanza dal gruppo e si sparpagliano per tutta la strada, bloccando al gruppo il cammino. Se il gruppo non viene sorpreso, gli uomini-roccia si spostano sul sentiero durante il primo turno.

Cinque strane creature si fanno avanti da dietro le rocce dove erano nascoste. Pur sembrando delle rocce viventi, queste sono diverse da tutte le altre creature che abbiate mai visto. Sono guglie di granito, ciascuna alta circa 2 metri e ognuna ovviamente possente, nonostante il loro movimento lento e impacciato e il loro strano aspetto. Si dispongono sul sentiero per bloccare il vostro cammino, e capite che questo è un muro vivente che non potete passare facilmente, anzi che non potete passare affatto! La prima statua alza la mano destra di roccia frastagliata, con il palmo verso l'esterno, come se vi comandasse di fermarvi. Gli altri quattro hanno le braccia incrociate sul petto.

Uomo-roccia (5): CA 2; DV 3, pf 16, 14, 13, 11, 10; MV 18 m (6); N° ATT 1; F 1d8; TS N3; ML 7; AL N; PX 250 ognuno.

Il primo uomo-roccia parla, dicendo:

“Sono Krag degli uomini-roccia dei Monti Barkel. Noi siamo i Monti Barkel; c'è da pagare un pedaggio per l'attraversamento di questo tratto di percorso. Pagate o tornate indietro.”

Se i personaggi attaccano, otterranno automaticamente l'iniziativa nel primo round di combattimento. Per ogni round da allora in poi, ogni tiro per l'iniziativa da parte degli uomini-roccia ha una penalità di -2, a causa della lentezza con cui si muovono.

Le creature hanno una naturale immunità al fuoco e non vengono danneggiate dal fuoco né da attacchi basati sul fuoco.

Gli uomini-roccia cercano sempre di rimanere davanti al gruppo più grande di personaggi. Ritengono che un gruppo più grande possa permettersi di pagare di più. Se un personaggio ferito cerca di arrendersi, gli uomini-roccia lo prenderanno come prigioniero e quindi chiederanno al gruppo di pagare un riscatto per riaverlo.

Quando viene ucciso, un uomo-roccia si sbriciola e diventa un cumulo di macerie. Se i detriti vengono setacciati, il gruppo troverà una pietra preziosa rossa a forma di cuore dal valore di 10-100 mo.

Se il gruppo riesce a fuggire, gli uomini-roccia prepareranno un agguato speciale e attenderanno che il gruppo ritorni. Se il gruppo effettua il viaggio di ritorno attraverso il Sentiero Meridionale, gli uomini-roccia li sorprenderanno con un risultato di 1-4. Se guadagnano sorpresa, gli uomini-roccia attiveranno una frana per bloccare il sentiero, poi correranno fuori e attaccheranno il gruppo mentre la loro strada è bloccata.

Se i personaggi decidono di negoziare con gli uomini-roccia, questi richiedono un pagamento di 500 mo. I personaggi possono tentare di contrattare per un prezzo inferiore. Essi saranno disposti ad accettare se i personaggi pagano in gemme o in gioielli, piuttosto che in monete. Gli uomini-roccia accetteranno tre gemme che il gruppo darà loro, anche se il valore delle gemme è inferiore alla loro richiesta di 500 mo. Un singolo gioiello sarà sufficiente per ottenere il passaggio, perché gli uomini-roccia amano l'opera degli artigiani raffinati. Se il gruppo decide di contrattare con gli uomini-roccia, perderanno soltanto il valore in monete d'oro, non i punti esperienza che vengono conteggiati con il valore monetario.

Dopo aver superato gli uomini-roccia, sia combattendo che pagando, il gruppo continuerà lungo il sentiero per circa 2 chilometri e mezzo. Il sentiero termina qui, come indicato sulla mappa di Jenlar Temlin, ma ottocento metri più avanti il gruppo vede in lontananza un altro sentiero in direzione nord. Questo sentiero non è sulla mappa dei giocatori, ma è sulla mappa del DM. Così il sentiero che prima sembrava essere il più difficile finisce per essere il più semplice, perché questo nuovo sentiero conduce direttamente alla Roccia.

M6. I Teschi Cantanti

Come il sentiero si snoda attraverso la stretta valle di montagna, sentite un suono inquietante e lamentoso che viene trasportato dal vento dalle rocce alla vostra sinistra. Un attimo dopo, lo stesso suono lamentoso viene dalla vostra destra, come in risposta.



PARTE 5: Il Sentiero Meridionale

Date ai giocatori un momento per reagire a questa situazione, verificando se i loro personaggi ignorano il suono, indagano, o adottano delle misure per difendersi da una minaccia invisibile.

Improvvisamente, le rocce tutt'intorno prorompono in urla, fischi e grida di guerra disumane! Almeno venti goblin sbucano dai loro nascondigli sulle cime delle rocce, urlando e danzando allo scoperto in piena vista. Essi indossano delle pelli di animali stracciate e pezzi di corteccia, e sono armati con mazze o asce di pietra. Ognuno possiede anche una cinghia di cuoio legata a un teschio di animale o ad un pezzo di osso che portano intorno alla testa. L'aria passa attraverso i fori praticati nelle ossa, producendo quel fischio soprannaturale.

Un goblin, più grande e più sporco rispetto agli altri, grida in un Comune stentato: "Le armi lasciate cadere veloce! Non si combatte! Come conigli rimanere, o noi fare voi molto male!"

Questa è una piccola banda di goblin primitivi. Sopravvivono cacciando i roditori e gli uccelli tra le rocce, e facendo imboscate ai viaggiatori occasionali su questo sentiero. Se ci sono dei nani nel gruppo, il capo dei goblin esigerà che essi vengano legati e consegnati come pedaggio per utilizzare il sentiero. Se non ci sono nani, esige cinque "cose" da ogni personaggio. Il goblin non sarà troppo specifico, ma qualsiasi cosa i personaggi siano disposti a dare la qualifica come "roba". Se i personaggi pagano il pedaggio, i goblin li lasceranno passare, ma seguiranno il gruppo per diverse centinaia di metri, sbeffeggiandoli, emettendo rumori molesti, e roteando i loro fischietti d'osso.

Se il gruppo si rifiuta di pagare il pedaggio, o insulta il capo dei goblin in qualsiasi momento, i goblin attaccano. Tuttavia, questi sono goblin particolarmente superstiziosi e codardi: qualsiasi dimostrazione di magia li fa scappare per la paura. Inoltre, l'intero gruppo deve controllare il morale ogni volta che un goblin viene ucciso. Non appena un controllo di morale non riesce, l'intero gruppo fugge a distanza di sicurezza e si nasconde dietro le rocce. Alcuni dei goblin più coraggiosi alzeranno la testa oltre le rocce per gridare insulti, ma nessuno di loro, tranne il capo, parla una lingua diversa dal goblin.

Capo dei goblin: CA 6; DV 1-1; pf 6; MV 27 m (9); N° ATT. 1; F 1d6; TS UC; ML 7; AL C; PX 5.

Goblin (23): CA 6; DV 1-1; pf 3 ognuno; MV 27 m(9); N° ATT. 1; F 1d4; TS UC; ML 7; AL C; PX 5 ognuno.

Nessuno di questi goblin sta cavalcando un lupo nero. Se questo incontro avviene durante il giorno, ricordate che in pieno giorno i goblin hanno una penalità di -1 sul loro tiro per colpire.

M7. La Grotta del Rifugio

Circa 200 metri più avanti, vedete un grande sperone di roccia, circondato da un groviglio di massi più piccoli. Sopra l'affioramento vedete uno spettacolo cupo—degli avvoltoi sinistri volteggiano lentamente. Mentre li guardate, uno di loro cala in picchiata e atterra sullo sperone, fuori dalla vostra vista.

Per perlustrare in maniera appropriata, un personaggio deve smontare da cavallo ed entrare nel cerchio dei massi. Se uno di loro fa così, leggete quanto segue.

Il brutto uccello saprofago urla di rabbia e vola via come vi avvicinate. Quando fate un passo nel cerchio di massi vedete il suo disgustoso banchetto—il corpo di un giovane gnomo ucciso di recente. Il corpo riporta diverse ferite. Nella mano sinistra lo gnomo stringe una mazza rotta. Un fodero di spada vuoto è attaccato alla cintura, sul lato destro del corpo.

Se il corpo viene perquisito, un personaggio troverà un rozzo disegno di questo sperone di roccia sotto l'armatura di cuoio strappata dello gnomo. Lo gnomo ha anche un piccolo marsupio con 14 ma all'interno. La sua mazza rotta è simile a quelle che i goblin maneggiavano nell'incontro S6.

Alcuni giorni fa, questo gnomo è stato attaccato dai goblin che provenivano dalla banda di primitivi che il gruppo ha già incontrato. Ferito, è riuscito a fuggire ed è venuto qui. Il grande sperone ha una piccola grotta dotata di una porta segreta fatta dagli gnomi. La grotta fornisce un nascondiglio per gli gnomi che sono minacciati da un attacco, ma questo gnomo era troppo debole per aprire la porta segreta quando è arrivato qui. È morto prima che riuscisse ad aprirla.

Il disegno ha permesso allo gnomo di identificare lo sperone di roccia corretto; la porta segreta non viene indicata nel disegno. La porta è ben fatta ed è più difficile da trovare rispetto al solito; Se un personaggio cerca una porta segreta, rotolo 1d8 invece di 1d6. La porta si trova solo con un risultato di 1. Un elfo riesce a trovare la porta con un risultato di 1 o 2. La porta è chiusa e deve essere forzata normalmente.

Se i personaggi trovano e aprono la porta segreta, troveranno un tunnel che conduce ad una grotta larga circa sei metri di lato. La grotta contiene sei coperte, un lavatoio, tre piccoli vasi coperti, una grande pentola, vari strumenti di uso domestico e utensili, sei spade corte, otto pugnali,

quattro scudi, alimenti secchi sufficienti a sfamare una persona per cinque settimane, e una *pozione di guarigione*.

Questa grotta era stata pensata per offrire riparo a dieci persone con qualche difficoltà per tre giorni. Gli gnomi hanno diversi di questi rifugi sparsi sui Monti Barkel; sono stati molto utili agli gnomi quando hanno avuto il presentimento di imminenti attacchi da parte dei bugbear o dei goblin.

La Fine del Sentiero

La fine del sentiero è di fronte a voi. Avete affrontato mille pericoli, quanti non ne potevate immaginare. La Roccia è lì, a poca distanza da voi, e sembra che il resto del vostro viaggio sarà tranquillo. Tuttavia, non siete più vicini al vostro reale obiettivo di quando siete partiti. Il segreto della Roccia è come se fosse nascosto da sempre. Pensate di nuovo a tutto ciò che avete visto e affrontato sulla vostra strada fino a qui. Ricordate ancora una volta il messaggio oscuro di Lirdrium Arkayz, che Jenlar Temlin vi ha dato quando avete lasciato la protezione sicura del Maniero. "I sogni dorati possono trasformarsi rapidamente in incubi pieni di fiamme che bruciano. Le nuvole scure potrebbero non portare la luce, ma guardate attentamente il loro rivestimento in argento brillante. La forza non è come potrebbe apparire; ricordate i libri falsamente ricoperti! I Tesori semplici non invecchiano, e tutto ciò che luccica non è oro." Anche queste parole significano ancora poco per voi. Ma ormai siete arrivati così lontano! Non lasciate che niente vi fermi ora! Con questa nuova determinazione, vi rimettete in cammino—questa volta per raggiungere la Roccia!

Qui termina la **PARTE 5**, la sezione sul Sentiero Meridionale. La sezione successiva, **PARTE 6**, fornirà i dettagli su La Roccia.

PARTE 6: La Roccia

Dopo varie prove e battaglie, il gruppo ha finalmente raggiunto la sua meta: la Roccia stessa. Tuttavia, per riuscire ad entrare nella Roccia, devono prima sconfiggere i suoi custodi. Il vero obiettivo del gruppo è di ottenere il talismano nascosto all'interno della Roccia. Incantesimi malvagi impediscono a chiunque sia originario di Tuma (come Lirdrium Arkayz) di entrare nella Roccia; questa è la ragione per cui Arkayz è stato costretto ad assoldare il gruppo. Tuttavia, se i personaggi riescono a prendere il talismano, Arkayz lo saprà immediatamente, e il gruppo magicamente scomparirà e riapparirà nel suo Maniero, avendo completato la sua missione.

Come in altre parti del modulo, nella Roccia le apparenze ingannano ed essa è difesa da elaborate illusioni. Se i personaggi hanno notato questa tendenza presente nel modulo, la loro battaglia finale sarà molto più facile.

R1. La Megera del Caos

Vedete in lontananza un picco solitario al centro di un pianoro largo circa un chilometro. I vostri cuori vi dicono che questo è il vostro obiettivo, questa è la Roccia. Questa imponente colonna di pietra ha una sommità piatta e dei fianchi ripidi. La base è più o meno rettangolare, ma la Roccia diventa più circolare nei pressi della vetta.

Quando vi avvicinate a circa duecento metri di distanza, vedete qualcuno in piedi alla base della Roccia. La persona vi vede e grida, "Fuggite! Siete in un terribile pericolo! Fuggite e salvate la vostra vita!"

Se il gruppo continua ad avanzare, lasciate decidere loro come vogliono avvicinarsi alla Roccia, quindi leggete quanto segue.

Vi fate più vicini e vedete una bella e giovane donna incatenata alla base della Roccia. Il suo abito è viola e giallo, ma è sfilacciato e a brandelli; i suoi capelli d'oro sono sporchi, e indossa una tiara d'argento opaca. Il suo viso è macchiato di sporcizia, i suoi lineamenti pallidi e tirati per il dolore e la solitudine. Con una voce stridula vi grida. "Fuggite per salvare la vostra vita! Una vecchia megera che detesta la mia bellezza mi ha imprigionato qui fino a quando morirò di stenti e di vecchiaia. Fuggite prima che torni e vi punisca per aver osato avvicinarvi a me!"

Il gruppo si trova di fronte alla prima delle illusioni malvage che custodiscono la Roccia, dal momento che l'apparente "damigella in pericolo" è in realtà un mostro disumano, una vecchia megera del caos. La megera ha una vista ed un udito estremamente acuti e sarà in grado di vedere il gruppo che si avvicina prima che loro la vedano. Usa l'illusione per

nascondere il suo vero aspetto che è ripugnante. Le catene non sono bloccate e la creatura può facilmente liberarsene.

Megera del caos: CA 7; DV 6 *, pf 20; MV 36 m (12); N° ATT. 2; F 1d6/1d6; AS attacco magico; TS G6; ML 12; AL C; PX 500.

La megera non è una vera maga o un chierico, ma ha due attacchi magici che userà contro il gruppo. Mantiene l'illusione di mostrarsi come una prigioniera inerme fino a quando decide di sferrare l'attacco finale. Gli attacchi magici non funzionano nel modo in cui si attivano di solito gli incantesimi, e l'illusione impedisce a chiunque di capire che la vecchia megera è la responsabile di quegli attacchi (anche se chiunque utilizzi un incantesimo di *Individuazione del magico* vedrà che c'è una sorta di magia nella zona in cui si trova la donna). Per ingannare ulteriormente i personaggi, la giovane donna chiederà pietosamente aiuto e incoraggerà i personaggi.

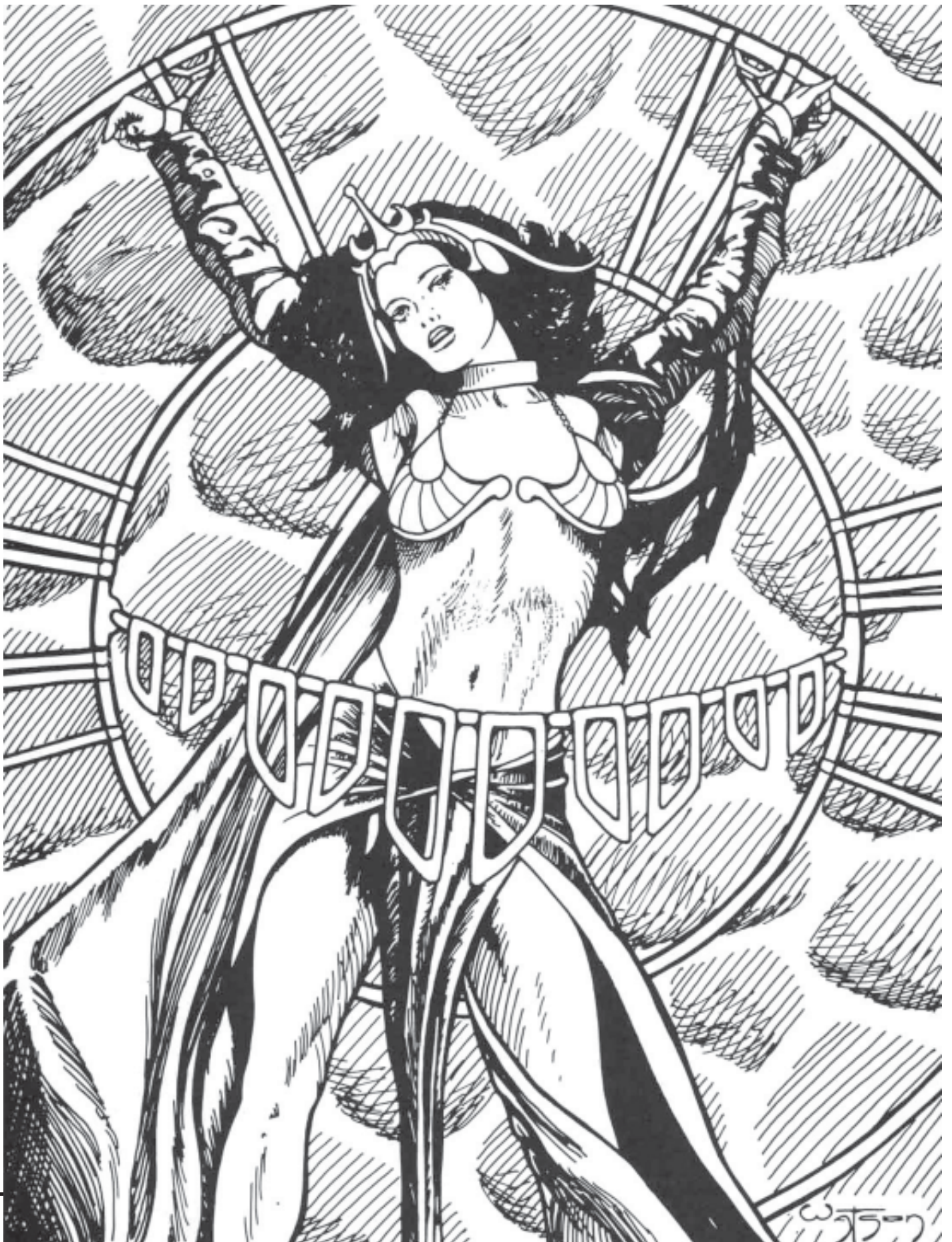
La megera può sferrare un solo attacco magico per round e usa i suoi attacchi nel seguente ordine (gli attacchi hanno un raggio di 220 metri).

Controllo animale. La strega può controllare automaticamente 1d6 animali normali o giganti (senza Tiro-salvezza). Utilizzerà questo potere sui cavalli del gruppo; tirate 1d6 per vedere quanti di loro vengono colpiti. I cavalli interessati disarcioneranno i loro cavalieri e si daranno alla fuga; i cavalieri non hanno alcun Tiro-salvezza. Un personaggio gettato a terra deve usare il round successivo per alzarsi e non può attaccare. Mentre i personaggi si rimettono in piedi, la vecchia strega usa il suo secondo attacco.

Pugnali stregati. Questo attacco crea 1d6 pugnali spettrali di colore bianco, che appaiono a mezz'aria e attaccano. Ogni pugnale attacca un personaggio diverso e combatte fino a quando il pugnale non viene distrutto o il personaggio viene ucciso. La vecchia megera controlla il movimento dei pugnali e farà in modo che ogni pugnale segua sempre il suo obiettivo anche quando il personaggio si muove. Se un personaggio è stato gettato da cavallo nel turno precedente, il pugnale che attacca ha automaticamente l'iniziativa e un bonus di +2 "ai tiri per colpire", mentre il personaggio si rialza. I pugnali possono essere attaccati e distrutti come se fossero creature viventi. Ogni colpo andato a segno da parte di un personaggio distrugge un pugnale.

Pugnale stregato (1d6): CA 2; DV 1, pf 1; N° ATT. 1; F 1d4; TS G1.

Ogni volta che un pugnale viene distrutto, tutti i personaggi che hanno combattuto contro quel pugnale devono fare un Tiro-salvezza contro Incantesimi. Quei personaggi che non superano il Tiro-salvezza avranno le vertigini e si sentiranno



molto deboli per sei round (-2 ai tiri per colpire e ai Tiri-salvezza). I personaggi che superano il Tiro-salvezza non subiscono alcun effetto.

La Megera si rivela. Dopo che l'ultimo dei pugnali magici è stato distrutto, la giovane donna prigioniera si trasforma. In pochi secondi, la giovane e bella donna diventa una vecchia donna flaccida, orribile con i bianchi capelli radi, la pelle simile al cuoio, delle zanne, lunghe braccia disumane e delle grandi mani con dita simili ad artigli. La megera attaccherà il personaggio più vicino a lei.

La megera è molto antica poiché le è stata donata una longevità innaturale dalla magia dei nemici di Tuma. Quando sono venuti a conoscenza del talismano e del suo potere, hanno cercato di distruggerlo e hanno scoperto di non poterlo fare. Così misero la megera a guardia dell'accesso alla Roccia e usarono degli incantesimi per proteggere la Roccia e la megera. Ella è magicamente legata alla Roccia, non può allontanarsi dal posto e morirebbe se il talismano fosse rimosso. Lei lo sa ed è quindi diventata un perfetto guardiano.

La Roccia è alta 45 metri dalla base alla sua sommità piatta. La base è approssimativamente di forma rettangolare, lunga 15 metri sui lati nord e sud, e solo 4,5 metri sui lati est e ovest. La Roccia diventa più di forma circolare nei pressi della vetta. I fianchi del picco sono ripidi, e sarebbe difficile scalarli, se tutti ne fossero capaci.

Se i personaggi esaminano l'area intorno alla Roccia, dove la vecchia strega si trovava in precedenza, vedono una stretta fessura nella parete. Effettivamente la megera stava di fronte a questa fessura durante tutto il combattimento proprio per nascondere alla loro vista. Esaminando ulteriormente la fessura, i personaggi trovano una spada d'oro incastrata nel fondo della fessura. Si tratta della *Spada della Roccia*, una spada +2 che non può essere utilizzata dalle creature malvagie. Lungo la lama della spada sono scritte le seguenti parole in lingua comune: "Ampia e larga è la strada verso il nulla; angusta e sottile è la via per la vera ricchezza. Svela l'enigma per accaparrarti il premio." Potete scrivere queste parole per farle leggere ai giocatori, oppure leggerle direttamente ai giocatori. Se scegliete di leggerle, dovrete ripeterle ogni volta che i personaggi lo chiederanno, perché i personaggi avranno la spada con loro e saranno in grado di leggere le parole ogni volta che vorranno.

Il senso dell'enigma è che si può entrare nella Roccia attraverso uno dei suoi lati più stretti. Gli ingressi sono nascosti da potenti illusioni; nessun personaggio sarà in grado di trovare una porta segreta o una porta magica; se si lancia l'incantesimo *Individuazione del magico*, la zona si illuminerà, ma avrà ancora l'aspetto di una roccia solida. Appoggiare una mano sia sulla parete orientale che su quella occidentale della Roccia mostrerà ai personaggi che la mano passa attraverso la solida pietra. Le pareti settentrionali e

meridionali invece sono di roccia, e qualsiasi personaggio toccando questi lati sentirà solo pietra. Il gruppo non può portare i cavalli dentro la Roccia.

Quando il gruppo scopre come entrare nella Roccia, andate all'incontro **R2**.

R2. La Grande Sala

La roccia non è solida! Qualsiasi cosa tocchi questo lato della roccia la attraversa come se fosse aria! Questo è l'ingresso che stavate cercando, o è l'ennesima trappola mortale?

Quando i personaggi trovano il coraggio ed entrano nella Roccia, continuate con la seguente descrizione.

Vi trovate in una grande sala di 110 metri di lunghezza e larga 72 metri. La sala è illuminata, come se la luce del sole di mezzogiorno brillasse al suo interno. Le mura sono alte 15 metri, e da lì inizia la curvatura del soffitto verso l'alto fino al vertice che si trova a circa 100 metri di altezza sopra la testa. Voi siete al centro della sala e dalla parte opposta vedete quattro piattaforme rialzate dal pavimento, raggruppate in due coppie, e sette scrigni tra le coppie di piattaforme. Ogni piattaforma porta su di sé la statua di un uomo con la corona. Le pareti della sala sono in marmo bianco filigranato con oro e argento in varie forme naturali: alberi, fiori, fauna selvatica, nuvole; e in scene di vita umana: guerrieri, costruttori che edificano una città, la piazza di un mercato, ecc. Delle lettere in oro e argento sono incise nel pavimento di fronte a voi. Esse recitano, HUBRELIS TUMASSEN. Alla vostra sinistra, la sala sembra essere malandata e malconcia, come se il tempo e le intemperie avessero eroso lo splendore di quel lato. Il lato destro della sala, però, brilla e risplende di bellezza e splendore, come se fosse stato costruito di recente. Voi vi trovate al centro di questa magnifica sala.

Questa sala è troppo grande per trovarsi all'interno della Roccia che si vedeva dall'esterno; in verità, la Roccia è solo un portale magico che conduce a questa sala, che un tempo conteneva tutti i più grandi tesori di Tuma.

Le parole HUBRELIS TUMASSEN sono scritte in uno stile simile alle iscrizioni presenti sugli archi del Ponte Occidentale e del Ponte Meridionale. Un personaggio le può leggere automaticamente con *Lettura dei linguaggi*, oppure può leggerle se ha un'intelligenza alta. Quando un personaggio tenta di leggere le parole tirate 3d6 e sottraete 1. Se il risultato è pari o inferiore all'intelligenza del personaggio, è in grado di capire le parole. Quando vengono tradotte, le parole recitano "IL GRANDE ORGOGLIO DI TUMA."

Una volta che il gruppo raggiunge il Salone sono possibili due diversi finali, e dovete scegliere quello più appropriato al gruppo.

Il Finale A richiede che i personaggi combattano una battaglia per conquistare il Segreto della Roccia. Il Salone è sorvegliato da quattro statue speciali scolpite con le sembianze dei grandi sovrani del passato di Tuma. Utilizzate il **Finale A** se il gruppo è più numeroso delle statue viventi e i personaggi hanno ancora la maggior parte dei loro punti-ferita. Se i personaggi hanno utilizzato tutti i loro incantesimi ed oggetti magici non dovete usare il Finale A. Questa battaglia ha la finalità di essere un ultimo espediente eccitante che il gruppo dovrebbe essere in grado di superare. Se non sono in grado di vincere lo scontro, non fatene uso.

Se decidete di utilizzare il **Finale A**, una volta che i personaggi sconfiggono le statue continuate l'incontro con il **Finale B**.

Se utilizzate solamente il **Finale B**, la situazione è la stessa, tranne che le statue nel Salone non sono magiche.

Finale A

In questo finale, i personaggi dovranno combattere contro le statue viventi dei re dell'antica Tuma, tutte le statue sono molto più di quello che sembrano a prima vista.

Le statue sulle piattaforme sono scolpite in modo da assomigliare agli antichi sovrani della città di Tuma. Anche se ognuna di esse è fatta di marmo bianco e si presenta come una normale statua, le quattro statue hanno i poteri e le statistiche di un costrutto animato. Tuttavia, le statue viventi normalmente attaccano con i loro pugni e hanno due attacchi per round. Queste statue viventi di re, invece, attaccheranno con le loro armi. L'arma che ciascuno di essi trasporta è l'arma con cui ogni re, un potente guerriero, ha raggiunto la fama durante la vita. Fintanto che usano le loro armi, ogni statua vivente avrà solo un attacco per round. Se in qualche modo una statua perde la sua arma, colpirà due volte per round coi suoi pugni come fa ogni normale statua vivente.

Anche se queste statue viventi sono degli avversari molto potenti, hanno una debolezza segreta che può essere scoperta da un personaggio abbastanza abile. La magia che anima ciascuna di queste statue si trova nella corona che ogni statua indossa. Se un personaggio ottiene un "20" sul dado quando effettua un tiro per colpire con armi da lancio o durante il combattimento, il colpo toglie la corona dalla testa della statua, quindi la statua smette immediatamente di attaccare e resta immobile. Se un personaggio è tanto stupido da rimettere la corona sul capo della statua, la statua si animerà di nuovo e riprenderà ad attaccare!

La corona determina anche il tipo di statua vivente che hanno di fronte i personaggi. Ad esempio, una statua con

una corona di ferro viene considerata come una statua di ferro.

Oltre alla sua speciale debolezza, ogni statua può essere distrutta normalmente in combattimento azzerandone i punti-ferita.

Leggete al gruppo la descrizione che segue quando arrivano entro 27 metri da qualsiasi piattaforma o da qualsiasi scrigno. Una volta che i personaggi si trovano a 27 metri, le statue si animano e attaccano. Continueranno ad attaccare, anche se il gruppo si ritira.

Quando vi avvicinate alle piattaforme e agli scrigni, potete vedere le statue più chiaramente. Le piattaforme sono i loro piedistalli. Il re a sinistra è il più vecchio dei quattro, quello accanto a lui è più giovane, i due sulla destra sono ancora più giovani. Forse sono una dinastia, una famiglia di sovrani. Tutti hanno un aspetto fiero e nobile, come se ognuno di loro avesse pienamente meritato di indossare una corona.

Aspettate! Improvvisamente le statue si muovono! Le loro teste si girano lentamente come se vi soppesassero con i loro occhi ciechi. Ognuna di loro solleva l'arma come per salutarvi e darvi il benvenuto in questa grande sala. Poi, con vostro sommo terrore, vi rendete conto che il saluto è una sfida rivolta a voi, perché i re stanno scendendo dalle loro piattaforme e si muovono verso di voi!

I paragrafi seguenti descrivono ogni statua regale. Potete dare la descrizione fisica della statua ad ogni personaggio che combatta contro quella statua.

Re Alcidaxes. Questa statua rappresenta un uomo vecchio, con tanti anni sulle spalle e l'aria saggia. Il suo volto è rigato dalle preoccupazioni della regalità, e anche i suoi occhi scolpiti sembrano mostrare tristezza. Indossa una corona di ferro piatta, senza alcuna decorazione. La sua arma è un possente ascia da battaglia. Re Alcidaxes ha le capacità di una statua di ferro. Coloro che attaccano con armi di metallo non-magiche devono fare un Tiro-salvezza contro Incantesimi quando la statua viene colpita; se falliscono significa che l'arma resta bloccata nel corpo fino a quando la statua non viene uccisa. Se la corona di Alcidaxes viene tolta, le armi bloccate possono essere recuperate. La *Spada della Roccia* non verrà bloccata nel corpo di Alcidaxes.

Re Alcidaxes: CA 2, DV 4*, pf 12; MV 9 m (3); N° ATT. 1 (ascia) o 2; F 1d8 (ascia) + speciale o 1d8/1d8 + speciale; TS G4; ML 11; AL N; PX 125.

Re Belkazar. Questo re ha una espressione serena e beata sul suo volto, come se fosse in pace con sé stesso e con il mondo. La statua è incisa e mostra un simbolo sacro attorno al collo del re. La sua corona è di granito, scolpita a rappresentare

PARTE 6: La Roccia

un muro circolare di una città. La sua arma è una mazza. Re Belkazar ha le capacità di una statua di roccia. Una statua di roccia normalmente attacca sparando magma dalle sue dita. Re Belkazar non lo farà finché impugna la sua mazza.

Re Belkazar: CA 4; DV 5*; pf 15; MV 18 m (6); N° ATT. 1 (mazza) o 2; F 1d6 (mazza) o 2d6/2d6; TS G5; ML 11; AL C; PX 300.

Re Calobanes. Questo re è giovane, ed ha un'espressione distesa e felice sul suo volto. Sembra un giovane uomo che ha imparato a godersi la vita. La sua corona è di quarzo, con agate e pietre semipreziose incastonate. La sua arma è un lungo pugnale. Re Calobanes ha le capacità di una statua di cristallo.

Re Calobanes: CA 4; DV 3, pf 9; MV 27 m (9); N° ATT. 1 (pugnale) o 2; F 1d4 (pugnale) o 1d6/1d6; TS G3; ML 11; AL L; PX 35.

Re Delophanes. Questo re è ovviamente il fratello del re Calobanes, e i due sembrano avere circa la stessa età. Un esame più attento rivelerà che in realtà sono gemelli, ma mentre Calobanes sembra amante del divertimento e della spensieratezza, Delophanes ha un'aria più cupa, da studioso. La sua arma è un lungo pugnale. Re Delophanes ha le capacità di una statua di cristallo.

Re Delophanes: CA 4; DV 3, pf 9; MV 27 m (9); N° ATT. 1 (pugnale) o 2; F 1d4 (pugnale) o 1d6/1d6; TS G3; ML 11; AL L; PX 35.

Se tutte e quattro le statue vengono uccise, si sbriciolano in polvere, lasciando al gruppo le armi e le corone. Se il gruppo esamina i piedistalli da cui provenivano le statue, trovano il nome del re inciso su ogni piedistallo. Da ulteriori iscrizioni sui piedistalli, riescono a capire ciò che segue:

Alcidaxes era il padre di Belkazar.

Calobanes e Delophanes erano figli di Belkazar. Ognuno di loro lasciò un segno negativo nella storia di Tuma perché erano sciocchi e presero delle pessime decisioni in tempo di crisi.

Le corone sono state fatte nello stesso momento in cui sono state scolpite le statue che le indossano. Ogni corona anima solo la statua specifica per cui è stata fatta. Se un personaggio nano o di altra classe vuole sapere quanto vale ogni corona, stimerà per ognuna un valore approssimativo di 1.000 mo. Questa è un'altra illusione, perché le corone sono state fatte in modo da riflettere lo splendore dei re. Quando le corone vengono rimosse dalla Grande Sala della Roccia, ognuna di loro diviene permanentemente non magica e il valore scende a 50 mo ciascuna.

Finale B

Gli scrigni contro il muro con le balconate sono tutti realizzati in legno; ma il primo è uno scrigno costruito in maniera semplice mentre il settimo è riccamente decorato con gemme e in argento e in oro. Gli scrigni variano nella decorazione in modo che il primo sia il più semplice e l'ultimo il più prezioso.

Dopo aver letto ai giocatori la descrizione della Grande Sala della Roccia, descrivete l'aspetto dei sette scrigni ai personaggi, con la descrizione fornita qui sopra. Dopo aver fatto questo, dividere il gruppo in due sottogruppi, coloro che hanno la Saggezza più alta e coloro che hanno la Saggezza più bassa. Prendete il gruppo con la Saggezza minore da una parte e leggete loro privatamente la seguente descrizione:

Sentite delle voci calme che vi stanno chiamando. Vi invitano a guardare al lato glorioso della sala, dicendo: "Questa è Tuma! Questa è la grandezza che fu persa una volta, ma che ora può essere vostra. Per lunghi anni la sua gloria ha atteso che avventurieri audaci come voi venissero e reclamassero ciò che la vostra audacia e il vostro coraggio si sono guadagnati. Questo è vostro per la rettitudine del vostro valore, per la potenza delle armi, per la sveltezza delle vostre mani e l'acutezza delle vostre menti. Altri hanno provato, ma hanno fallito—tutto perché non avrebbero preso le ricchezze che si erano guadagnati. Venite, adesso. Prendete ciò che vi è dovuto. La ricchezza di Tuma è vostra; ve la meritate più di ogni altro. Ecco la follia di coloro che hanno ignorato la grandezza di Tuma! Guardate la parte logora e malconcia di questa grande sala! È stata portata così in basso dagli sciocchi che hanno scambiato la povertà per umiltà, la semplicità per pietà, che hanno chiamato il benessere e la ricchezza come avidità e avarizia. Questi sciocchi hanno pensato che l'onore significava abbassare sé stessi quando si sarebbero dovuti elevare in grandezza. Non siate sciocchi! Lasciate che la tromba del vostro vero valore risuoni forte! I grandi meritano il meglio! I più coraggiosi hanno diritto alle cose più belle! Avete fatto molti sacrifici per giungere sin qui; non andatevene a mani vuote, rimanendo poveri per sempre! Non siate sciocchi! Non siate folli!"

Cercate di essere il più convincenti possibile, in modo che i personaggi credano veramente alle parole di queste voci. Questa non è la scelta corretta, perché lo scrigno che contiene il tesoro di Tuma e il Segreto della Roccia non è lo scrigno più decorato, ma il più semplice.

All'altro gruppo, quelli con la Saggezza più alta riportate nuovamente solo la precedente descrizione della sala, senza richiamare la loro attenzione sul lato splendente della sala.

Dopo aver cercato di influenzare il gruppo per andare verso il lato migliore della sala, leggete quanto segue ai giocatori.

State guardando i sette scrigni che costeggiano il muro sotto i balconi. Il primo scrigno è elegante nella sua pura semplicità, ma ogni scrigno successivo lo supera sia in valore che nelle decorazioni. L'ultimo scrigno è di gran lunga il migliore di tutti. I suoi gioielli brillano nella luce misteriosa della sala; il suo oro e il suo argento scintillano alla luce. E poi, dal nulla, una voce profonda e intensa vi chiama per darvi il benvenuto. "Siete eroi davvero coraggiosi per aver raggiunto questa Grande Sala! A voi sarà dato un premio per il vostro grande coraggio. In uno di queste sette scrigni si trova l'obiettivo del vostro viaggio, e molto altro ancora! Ma potete scegliere uno solo di questi scrigni e dovete accontentarvi di ciò che vi troverete. Avete fatto bene fino ad ora; scegliete bene e il vostro viaggio sarà un successo. Quello che avete sperimentato sulla strada fin qui si rivelerà una guida molto utile. Pensate, quindi, e scegliete; pensate e scegliete!" La voce tace, e vi lascia soli con i vostri pensieri.

Il riferimento della voce alle "esperienze fatte fin qui" ha la finalità di portare il gruppo a riflettere su come le apparenze siano stati ingannevoli per tutto il viaggio. Sul Sentiero Occidentale c'erano gli uomini camaleonte con il loro aspetto debole, ma con grandi poteri; sul Sentiero Settentrionale c'erano i cavalieri spettrali di Tuma; sul Sentiero Meridionale c'erano delle formazioni rocciose che erano in realtà uomini-roccia; tutti e tre i sentieri conducevano alla Vecchia Strega della Roccia, e tutti e tre i percorsi avevano in serbo molte sorprese per il gruppo. Gli indizi sono stati disseminati lungo la strada, e ora i personaggi devono usare la loro intelligenza al posto dei loro muscoli.

C'è solo uno scrigno che il gruppo possa scegliere al fine di riuscire ad apprendere il Segreto della Roccia: il primo e più semplice scrigno di legno. Se il gruppo sceglie qualsiasi altro scrigno, la voce griderà in tono arrabbiato: "Sciocchi, creature avidi! Come osate presumere di scoprire il Segreto della Roccia! Mai un così grande segreto potrà essere svelato a tipi come voi! Andatevene! Non avete imparato niente dal vostro difficile viaggio fino a qui! Andatevene e non venite mai più ad infastidire questi luoghi!" La sala svanirà alla loro vista, e i personaggi si troveranno al di fuori della Roccia, impossibilitati a rientrarvi e col pericoloso viaggio di ritorno verso il Maniero da affrontare.

Il fallimento di questa missione comporterà alcune conseguenze molto interessanti. Se il gruppo veniva dal

Sentiero Occidentale, e aveva concluso un accordo con gli uomini camaleonte per non essere fatto prigioniero, il pagamento deve ancora essere saldato. Se il pagamento è inferiore a quello che il gruppo aveva promesso, allora dovrete scegliere cosa fare. Nella migliore delle ipotesi, al gruppo sarà proibito il passaggio lungo il Sentiero Occidentale e dovrà ritornare al Maniero per un'altra via. Questo significa che il gruppo dovrà affrontare i mostri che si trovano sugli altri sentieri. L'unica eccezione riguarda i guerrieri alati di Tuma che attaccheranno il gruppo dall'altra parte della città, vale a dire il lato più vicino alla Roccia. Tornate alla sezione di Tuma e giocatela in senso inverso. La tana delle arpie avrà sempre alcune arpie che le volano intorno in attesa di viaggiatori incauti.

Se il gruppo veniva dal Sentiero Settentrionale, non appariranno i guerrieri alati, né i personaggi dovranno fare dei Tiri-salvezza per attraversare la città vera e propria. Tuttavia, ci saranno più orchi intorno a Casaselva, che forse si avventurano anche al di fuori della Pianura di Tuma.

Se il gruppo era arrivato dal Sentiero Meridionale, tornando per la stessa via troveranno gruppi di uomini-roccia in giro per vendicare la morte dei loro fratelli, nel caso in cui siano stati uccisi, o gli stessi uomini-roccia che chiederanno ancora un altro pedaggio. Le lande desertiche naturalmente ospiteranno un sacco di ragni della sabbia, da collocare ovunque vogliate.

Ma tutto questo accade *solo se* viene scelto lo scrigno sbagliato.

Se il gruppo sceglie lo scrigno giusto, si verifica quanto segue. Lo scrigno di legno non sarà bloccato, anche se sembra bloccato come tutti gli altri scrigni. All'apertura dello scrigno i personaggi troveranno al suo interno tutto questo: 100 mp; 1.500 mo; 4 braccialetti d'oro del valore di 100 mo ciascuno; un anello di protezione +1; 2 pozioni di guarigione; una corda magica; 2 pugnali +1; e un talismano dall'aspetto curioso a forma di "T" con uno stelo diagonale che sporge dal lato destro della sbarra della "T". All'estremità di questo stelo diagonale c'è una piccola pietra rossa, non è un rubino, e apparentemente nessun personaggio riesce a valutarlo. Una volta che il contenuto dello scrigno è stato accuratamente esaminato, la voce riprenderà a parlare al gruppo.

"Ben fatto, eroi coraggiosi! A voi rivelerò il Segreto della Roccia. E questo è il più grande di tutti: l'anima sbaglia nel giudicare quando sale così in alto da sedersi al posto del giudice stesso; giudicate non per ciò che si vede, ma per ciò che è veramente. Lasciate che gli occhi del cuore guidino e consiglino gli occhi del corpo. Non è oro tutto quello che luccica; la risposta si trova nascosta nel cuore. Come una creatura appare all'esterno non cambierà mai quello che c'è al suo interno. Giudicate con retto giudizio, siate saggi. Siate saggi!"

PARTE 6: La Roccia

Il talismano nello scrigno è intelligente, ed è la fonte della voce misteriosa. La Grande Sala della Roccia ha lo scopo di ingannare gli avventurieri sciocchi o avidi e di impedire loro di arrivare al talismano. Il talismano attiverà il portale magico quando il gruppo tenterà di aprire uno scrigno, ma i personaggi avranno abbastanza tempo per raccogliere il tesoro (se hanno scelto lo scrigno corretto). Se hanno fatto la scelta sbagliata, non avranno una seconda possibilità per tornare nella Grande Sala della Roccia e il talismano manterrà il portale magico chiuso.

Il pagamento dovuto agli uomini camaleonte, se il gruppo proviene dal Sentiero Occidentale ed è stato costretto a concludere un affare, sarà preso dal totale dei tesori raccolti dall'inizio dell'avventura, non da quando il gruppo ha incontrato gli uomini camaleonte. Se la trattativa si era conclusa con un prezzo fisso, allora i personaggi non avranno problemi; se il prezzo era una percentuale del tesoro trovato, allora i giocatori dovranno sforzarsi di calcolarlo.

Ritorno al Maniero

Dopo che il gruppo ha regolato i conti con gli Uomini Camaleonte (se necessario), Lirdrium Arkayz troverà i personaggi (ovunque si trovino) e magicamente li riporterà al Maniero. Jenlar Temlin andrà loro incontro. Se il gruppo ha avuto successo, egli si congratulerà con loro e chiederà il Segreto della Roccia. Il Segreto consiste nelle ultime parole che il talismano ha detto ai personaggi. Se qualcuno recita il Segreto, Jenlar Temlin sorride e dice:

Avete davvero fatto un buon lavoro, ma il segreto della Roccia è un segreto duplice. Che altro avete riportato dal vostro viaggio?

Egli, in sostanza, chiede di avere lo strano talismano. Se i personaggi non sono in grado di capire cosa intenda Jenlar, egli chiederà loro in maniera esplicita il talismano a forma di "T". Quando avranno consegnato il talismano, Jenlar farà un inchino, e pagherà ad ogni personaggio la ricompensa che avevano negoziato all'inizio dell'avventura. Se i personaggi sono curiosi di avere più informazioni sul talismano o sulla Roccia, Jenlar dice:

Il Maestro Arkayz è impegnato in un lavoro segreto e il talismano è necessario per completarlo. Era suo tanto tempo fa, e ora è suo di nuovo. Il Segreto della Roccia è una saggezza di cui potete beneficiare per il vostro futuro. Sono contento che siate riusciti dove molti altri hanno fallito. Questo fa presagire per tutti voi un futuro davvero luminoso.

Se il gruppo è riuscito ad entrare nella Grande Sala della Roccia, ma non è riuscito ad ottenere il talismano, Jenlar rimarrà sereno, dal momento che Lirdrium sarà in grado di ottenere il talismano da solo. Egli elogerà il coraggio dei personaggi, dicendo che nessun altro ha mai fatto così bene.

Il gruppo può quindi partire per un paese vicino oppure trascorrere la notte al Maniero e partire il giorno seguente. Il gruppo raggiungerà il villaggio prescelto senza incidenti.

NOTA: Se desiderate inserire la città perduta di Tuma come uno dei luoghi misteriosi della vostra campagna, potete far sì che Jenlar Temlin dia al gruppo alcune delle informazioni contenute nel **Background dell'Avventura** per il Dungeon Master. La sezione seguente, **Avventure Aggiuntive**, amplia le informazioni sulla città di Tuma e sugli altri eventi di questo modulo.

Dopo che i personaggi hanno completato la loro missione alla Roccia, potete creare ulteriori avventure utilizzando le mappe e le informazioni contenute nel modulo. Qui troverete alcuni suggerimenti per inserire la zona dell'avventura nelle mappe contenute nel *Set Expert* di D&D®, così come suggerimenti per ulteriori avventure basate su questo modulo. È possibile creare avventure adatte sia per i personaggi di basso livello, utilizzando le regole *Base* di DUNGEONS & DRAGONS®, che per i personaggi che hanno raggiunto livelli più alti, usando le regole *Expert* di DUNGEONS & DRAGONS.

Tutti questi spunti di avventura richiedono un notevole lavoro da parte del Dungeon Master. Tuttavia sono ottimi esempi di modi in cui il modulo può essere integrato in una campagna esistente. Man mano che i giocatori continuano ad avventurarsi in queste zone familiarizzando con la regione, cominceranno ad avere idee e progetti che potranno fornire uno spunto per altre avventure qui, rendendo più facile il lavoro del DM e aumentando il divertimento delle sessioni sia per voi che per loro.

Posizionare l'Area sulle Mappe del D&D Expert

Le mappe delle regole *Expert* di D&D offrono diverse possibili ambientazioni per la zona dell'avventura. Quelle che seguono sono tutte le collocazioni possibili sulla **Mappa N° 2: Contrada e dintorni delle terre selvagge** di D&D.

Granducato di Karameikos. La zona può essere collocata sui Monti Cruth, sul fiume a nord ovest di Wereskalot, o sui Monti Cruth sul fiume a nord ovest di La Soglia. Le montagne Barkel e Krayzen sono estensioni dei Monti Cruth.

Repubblica di Darokin. La zona è nei territori di montagna o di collina a nord del lago di Amsorak. Il Fiume Krevilan sfocia nel Lago Amsorak a sud del deserto indicato sulla mappa di Jenlar Temlin.

Spunti per Ulteriori Avventure

La città di Tuma. La descrizione della città è stata volutamente lasciata abbozzata, in modo che il gruppo possa rimanere con la curiosità, ma senza distrarsi dalla loro missione verso la Roccia. Se decidete di far diventare Tuma una parte della vostra campagna, potete rivelare i misteri della città ai vostri giocatori per fasi progressive. Una volta che i personaggi svelano il segreto della Roccia, saranno in grado di entrare liberamente in città ed esplorare i parchi, i campi e gli altri spazi aperti della città. Potrebbero così scoprire che queste zone sono diventate tane per mostri che i guerrieri alati hanno ignorato perché di aspetto simile agli animali. Mostri tipici del *Set Base* D&D sono gli animali normali o giganti, i licanthropi nella loro forma animale, i folletti, gli spiritelli e gli uccelli stigei. Mostri presi dal

Manuale delle Regole Expert di D&D potrebbero essere i basilischi, i vermi caecilia, i mastini infernali, e le rhagodesse.

I personaggi potrebbero anche tentare di esplorare gli edifici della città. Non è necessario che creiate un'intera città abbandonata in una sola volta. Dal momento che gli edifici sono sigillati, potete creare un edificio e il suo contenuto in modo da adattarlo al livello attuale dei vostri personaggi giocatori. Un singolo edificio potrebbe essere una buona avventura breve per i giocatori che ne cercano di questo tipo, e vi permette di descrivere l'edificio e il suo contenuto con grande dettaglio. Se scegliete questo tipo di avventura, anche solo capire come *entrare* in un edificio di Tuma potrebbe rivelarsi una parte particolarmente complicata dell'avventura. Se volete invece giocare una sola avventura che copra un'area più grande della città, organizzatela come se fosse un dungeon normale.

La città deserta è antica, e potete renderla poco familiare e strana per i personaggi della vostra campagna. Gran parte del divertimento in questo tipo di avventura sta nei tentativi dei personaggi di capire cosa siano le cose misteriose che trovano nella città. Sentitevi liberi di usare forme diverse per gli oggetti magici comuni (come usare una *cintura dell'invisibilità* al posto dell'anello, o un *guanto di guarigione* con gli stessi poteri di un *bastone guaritore*). Anche i tesori possono assumere forme diverse. Se decidete di rendere la leggenda di Tuma una conoscenza diffusa nella vostra campagna, allora gli oggetti della città potrebbe acquisire grande valore come pezzi d'antiquariato. Se i personaggi non si rendono conto di questo, potrebbero non riconoscere il valore di un tesoro insolito e passare oltre (il tesoro sarà probabilmente preso da qualcun altro prima del loro ritorno).

Potete utilizzare anche una periodica scomparsa della città per rimuoverla temporaneamente dal gioco mentre preparate delle sezioni per le avventure. Non è però consigliato far scomparire la città mentre i personaggi ci stanno giocando dentro un'avventura!

In cerca di un oceano. Se il gruppo ha preso il sentiero a sud durante l'avventura, hanno incontrato Robern Sternslate e la sua fantastica nave gnomica. (Potreste comunque introdurre la nave nella vostra campagna se il gruppo non l'ha incontrata) I personaggi potrebbero unirsi al capitano e all'equipaggio della nave deserta per la loro missione di trovare un oceano su cui navigare. Questo viaggio può essere la base per una serie di avventure divertenti e spensierate. Notate che la Mappa dell'Avventura contiene il Fiume Krevilan, che se volete può essere navigabile, e che le posizioni suggerite sulla **Mappa 2** delle regole *Expert* di D&D contengono anche dei fiumi. Raggiungere un oceano può essere un'avventura ideale per personaggi di livello più alto di quello base, dal momento che l'avventura inclusa nelle regole *Expert*, il modulo *X1*:

PARTE 7: Avventure Aggiuntive

L'Isola del Terrore, è un'avventura marittima. I moduli X6: *Impantanati!*, X7: *Le Zattere da Guerra di Kron*, e X8: *Tamburi sulla Montagna di Fuoco* includono anche avventure marittime per personaggi di livello esperto.

Avventure con gli uomini camaleonte. I personaggi potrebbero incontrare gli uomini camaleonte, se già non l'hanno fatto. Una volta che si sono stabilite delle relazioni amichevoli, gli uomini camaleonte potrebbe chiedere l'aiuto dei personaggi per affrontare qualche minaccia che incombe sulla loro casa sotterranea. Siete voi a decidere la natura della minaccia a seconda del livello e dell'abilità dei personaggi giocanti.

Utilizzare gli incontri opzionali. Questo modulo include degli incontri opzionali con gli elfi di Casaselva, con i nani dei Monti Krayzen, e con gli gnomi dei Monti Barkel, così come tutti i vari tipi di incontri. Uno di questi potrebbe causare dei problemi o fornire delle opportunità per i personaggi.

L'orrore del lago Neshonan. Il lago a nord di Tuma è abitato da un orribile mostro che vive sott'acqua e che terrorizza l'area intorno al lago. I personaggi devono trovare il mostro e ucciderlo.



Questa sezione fornisce i nomi e le descrizioni di tutti i nuovi mostri utilizzati in questo modulo.

Acquafatale

Classe dell'armatura:	5
Dadi-Vita:	3*
Movimento:	18 m (6)
Attacchi:	1
Ferite:	1 + annegamento
N° di mostri:	1-2
Tiro-salvezza:	Guerriero 6°
Morale:	12
Tipo di tesori:	I
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	50

Un'acquafatale è una creatura magica fatta di acqua che vive in una piscina o in un'altra massa d'acqua. Attacca tutti gli esseri viventi che la disturbano, nutrendosi della forza vitale delle sue vittime in un modo che risulta sconosciuto. Un'acquafatale può prendere qualsiasi forma, anche se la forma più comune è quella di un serpente gigante. Vive in una massa più grande di acqua e può ritirarsi in un angolo della sua tana quando è in difficoltà.

In combattimento, l'acquafatale attaccherà i nemici che si trovano entro 3 metri dalla sua tana. L'acquafatale prende forma dall'acqua in due round. Invece di un attacco normale, l'acquafatale costringe il suo avversario a fare un Tiro-salvezza contro Paralisi (si applica il bonus di destrezza). Un avversario che non superi il Tiro-salvezza subisce i danni previsti, e viene preso e trascinato in acqua. Una volta che una vittima viene intrappolata e trascinata in acqua, l'acquafatale ignora tutti gli altri avversari fino a quando il personaggio intrappolato non sia morto. Un personaggio intrappolato può attaccare l'acquafatale con una penalità di -4 sul tiro per colpire. Una volta in acqua, il personaggio subisce 1 punto di danno ogni round, e deve superare un Tiro-salvezza contro Raggio della morte ogni round per rimanere cosciente. Un personaggio privo di sensi muore in tre round a meno che non venga salvato.

Le armi da taglio provocano solo 1 punto di danno con ogni colpo andato a segno sull'acquafatale; le armi contundenti provocano i danni normali. Si applicano i bonus relativi alla forza e alla magia. Se subisce danni pari ai suoi punti-ferita totali l'acquafatale si sgonfia e perde la sua forma, ma si riforma di nuovo in 2 round. Il freddo *rallenta* le acquafatali (il movimento è dimezzato e fa un attacco ogni 2 round), ma gli incantesimi basati sul fuoco fanno la metà dei danni, o nessuno se l'acquafatale supera un Tiro-salvezza. Un incantesimo di *Purificazione dei cibi e dell'acqua* uccide un'acquafatale all'istante. Tutti gli altri tipi di attacchi non danneggiano la creatura.

È possibile incontrare delle acquafatali più grandi. Per ogni 3 Dadi-Vita aggiuntivi, la CA è migliorata di 2, il danno è aumentato di 1 punto, il raggio d'attacco è aumentato di 1,5 metri, mentre i Tiro-salvezza e gli attacchi delle vittime intrappolate sono ridotte di 2.

Guerriero alato

Classe dell'armatura:	5
Dadi-Vita:	2*
Movimento:	18 m (6) Vo 54 m (18)
Attacchi:	2 ali
Ferite:	1d6/1d6
N° di mostri:	1-6 (1-6)
Tiro-salvezza:	Guerriero 2°
Morale:	11
Tipo di tesori:	Nessuno
Allineamento:	Legale
Valore in PX:	40

Un guerriero alato è una forma modificata della statua di cristallo, in grado di volare grazie alle sue ali ed a causa di un incantesimo permanente *volare* lanciato su di lui dal mago che lo ha creato. La capacità di volare di un guerriero alato gli consente di tenere sotto controllo grandi aree all'aperto.

Anche se il corpo di un guerriero alato è fatto di cristallo, le sue ali di solito sono fatte di metallo argenteo lucidato. Le ali del guerriero alato sono attaccate lungo le sue braccia dal polso all'ascella, e si estendono lungo i lati del suo corpo fino alla vita, in modo che il guerriero alato vola con le braccia tese. Le ali sono spesso incise e decorate per somigliare alle ali degli uccelli reali.

Un guerriero alato deve atterrare per combattere. Non può combattere a mezz'aria, perché le sue armi sono i bordi taglienti delle sue ali di metallo. Un guerriero alato di solito muove il braccio all'indietro sferrando un colpo di taglio. Il mostro può attaccare ogni round con ciascuna ala. Un guerriero alato non porta mai armi, utilizzando le sue ali-rasoio come le sue uniche armi.

Un guerriero alato è immune agli effetti degli incantesimi basati sul *Sonno*.

Un guerriero alato non è senziente, anche se può eseguire semplici istruzioni che gli vengano impartite dal suo creatore. Continuerà a seguire queste istruzioni finché non ne riceverà di nuove. Il compito più comune affidato ad un guerriero alato è di pattugliare delle grandi aree. Di solito, vengono istruiti per attaccare tutte le creature di uno specifico tipo che entrano in un'area. A volte un guerriero alato viene istruito per riconoscere una parola segreta che permetta ad altre persone di entrare nella zona che lui custodisce. In questo caso, il guerriero alato deve essere creato con la capacità di parlare.

Megera del Caos

Classe dell'armatura:	7
Dadi-Vita:	6*
Movimento:	36 m(12)
Attacchi:	2
Ferite:	1d6/1d6
Attacchi speciali:	magia
Tiro-salvezza:	Guerriero 6°
Morale:	8
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	500

Una megera del caos è una creatura intelligente di indole malvagia che usa l'inganno per causare dolore e sofferenza. Nella sua vera forma, la megera ha una pelle rugosa e coriacea, pochi capelli radi, delle braccia lunghe e storte, delle zanne e delle grandi mani con le dita simili ad artigli. Normalmente vive da sola nei boschi maledetti o nelle zone selvagge e deserte, spesso in una grotta.

Una megera del caos ha stranamente un udito e una vista molto sviluppati e può essere presa di sorpresa solo con un 1 su 1d6.

La creatura ha a disposizione diversi attacchi magici. Si tratta di forze soprannaturali, non di veri e propri incantesimi (anche se possono essere rivelati dall'incantesimo *Individuazione del magico* e distrutti da un *Dissolvi magia*, incantesimo dei maghi di 3° livello). Il più importante è un potere di *illusione* che le permette di apparire come un personaggio umano o semiumano. Di solito si traveste da donna giovane e bella per ingannare le vittime più sprovvedute. In questa forma utilizza i poteri di *Controllo degli animali* e può materializzare i *Pugnali stregati* per attaccare. Una megera combatte nella sua vera forma solo se viene sorpresa o se gli altri attacchi non sono riusciti a distruggere l'avversario.

I poteri di *Controllo degli animali* e dei *Pugnali stregati* sono descritti più dettagliatamente nell'incontro **R1** nella **PARTE 6: La Roccia**.

Orda spettrale

Classe dell'armatura:	4
Dadi-Vita:	3
Movimento:	36 m (12)
Attacchi:	1 arma
Ferite:	Speciale
N° di mostri:	Speciale
Tiro-salvezza:	Guerriero 3°
Morale:	12
Tipo di tesori:	Nessuno
Allineamento:	non applicabile
Valore in PX:	Nessuno

Un'orda spettrale può esistere solo sui campi di battaglia deserti o nelle città o nei villaggi dove un esercito abbia incontrato una sconfitta improvvisa e catastrofica, di solito causata dalla magia. L'orda è creata dal desiderio di vendetta degli sconfitti, e prende forma nella paura; ogni personaggio che entra in un campo di

battaglia dove potrebbe esserci un'orda spettrale deve fare 3 Tiri-salvezza contro Bacchette Magiche. Se il primo tiro fallisce, il personaggio vede apparire l'orda. Se il secondo tiro fallisce, il personaggio vede l'orda che si prepara a caricare. Se il terzo tiro fallisce, il personaggio soccombe alla paura; l'orda attacca. Se il primo Tiro-salvezza ha successo, il personaggio non vede l'orda; se il secondo o il terzo riescono, l'orda svanisce.

L'orda è un'illusione creata dalla mente di un personaggio in preda al panico. Prende la forma di soldati uguali a quelli che hanno perso la battaglia. I soldati dell'orda possono essere di fanteria o di cavalleria. Anche se l'orda può annoverare centinaia o migliaia di soldati, ogni personaggio in preda al panico sarà attaccato solo da un soldato. Un personaggio colpito da un soldato spettrale deve fare un Tiro-salvezza contro Bacchette magiche; un fallimento significa che il personaggio cade a terra privo di sensi, "ucciso" dal soldato; un personaggio "ucciso" si riprende dopo 1d4 turni. Un personaggio attacca un guerriero spettrale come se fosse un avversario reale. Un personaggio che "uccide" un soldato non vedrà più l'orda su quel campo di battaglia.

Ragno della sabbia gigante

Classe dell'armatura:	6
Dadi-Vita:	2+1*
Movimento:	36 m (12)
Attacchi:	1 morso
Ferite:	1d6 +veleno
N° di mostri:	1-4 (1-4)
Tiro-salvezza:	Guerriero 1°
Morale:	7
Tipo di tesori:	U
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	35

I ragni della sabbia sono creature carnivore lunghe quasi due metri e di colore beige con una macchia arancione e nera sull'addome. Abitano nel deserto o nelle regioni aride. I ragni della sabbia vivono in tane sotterranee di solito vicino a luoghi rocciosi o fatti di pietre. Piramidi, balze rocciose e strade acciottolate rappresentano per loro degli ottimi siti.

I ragni della sabbia non costruiscono ragnatele per catturare le prede. Al contrario, scavano una buca appena sotto la superficie del terreno, poi balzano fuori per attaccare appena la preda passa sopra la tana.

Il morso di un ragno della sabbia provoca 1-6 punti danno. Inoltre, la vittima deve superare un Tiro-salvezza contro Veleno o rimanere paralizzato per 1d4+4 ore. Il veleno dei ragni della sabbia non uccide la vittima.

Uomo camaleonte

Classe dell'armatura:	9
Dadi-Vita:	2*
Movimento:	36 m (12)
Attacchi:	1 arma
Ferite:	a seconda dell'arma
N° di mostri:	2-8 (5-20)
Tiro-salvezza:	Guerriero 2°
Morale:	7
Tipo di tesori:	(Q+S) E
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	25

Gli uomini camaleonte sono alti 2,1 metri e sono piuttosto esili, con braccia e gambe affusolate. Gli uomini camaleonte si muovono con andatura allampanata e bizzarra. Hanno una pelle multicolore con strisce simili a quelle di una tigre di colore rosso, blu, verde, giallo, marrone, arancio, bianco e nero.

Ogni round, un uomo camaleonte può svanire e riapparire in un altro luogo distante fino a 36 metri dal punto in cui è scomparso. Questa capacità di fuga è istantanea. Il controllo di questa abilità è così preciso che non appaiono mai a mezz'aria o all'interno di oggetti solidi. Tuttavia, dal momento che l'utilizzo della capacità è istantanea, un uomo camaleonte non può riapparire nel punto esatto in cui qualcun altro è in piedi quando l'uomo camaleonte svanisce. Se più uomini camaleonte utilizzano questa capacità nella stessa zona, tutti riappaiono senza scontrarsi gli uni con gli altri.

Un uomo camaleonte non può attaccare nello stesso round in cui scompare, a causa della quantità di concentrazione mentale necessaria a svanire. Un gruppo di uomini camaleonte di solito utilizza la capacità di scomparire per circondare gli avversari.

I guerrieri di questa razza sono di solito armati di pugnali o mazze. Non indossano mai armature, dal momento che non possono portare molto peso durante l'utilizzo della capacità di scomparire.

Gli uomini camaleonte vivono in profonde caverne o in fitte foreste lontani dalla civiltà.

Uomo-Roccia

Classe dell'armatura:	2
Dadi-Vita:	3
Movimento:	18 m (6)
Attacchi:	1 pugno
Ferite:	1d8
N° di mostri:	0 (1-6)
Tiro-salvezza:	Nano 3°
Morale:	7
Tipo di tesori:	(Vedi sotto) I
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	35

Un uomo-roccia è una strana creatura la cui pelle ha l'aspetto del granito. Un uomo-roccia ha braccia e gambe, ma il suo corpo è di forma conica e assomiglia ad una stalagmite o una guglia di roccia quando sta fermo. Questo costituisce un camuffamento naturale nel loro habitat tipico, sui terreni accidentati o in montagna. Quando sono nel loro habitat naturale, gli uomini-roccia prendono di sorpresa gli avversari con un tiro di 1-4 su 1d6; se l'avversario sta in guardia, lo sorprenderanno con un risultato di 1-3. I nani possono più facilmente riconoscere un uomo-roccia: un nano sarà colto di sorpresa solo con un tiro di 1-2.

Gli uomini-roccia richiedono un pesante pedaggio (in genere 500 mo) per il passaggio su qualsiasi strada si trovi vicina alle loro dimore di montagna. Gli uomini-roccia hanno un amore passionato per le gemme e i gioielli di qualsiasi valore, e accetteranno un pedaggio minore se viene pagato in gemme o gioielli.

Gli uomini-roccia perdono sempre l'iniziativa nel primo round di combattimento e subiscono una penalità di 2 punti su tutti i seguenti tiri di iniziativa. Sono immuni a tutti i tipi di attacchi basati sul fuoco. Quando viene ucciso, un Uomo-Roccia rimbomba e diventa un insieme di detriti di roccia tra i quali può essere trovato un piccolo rubino a forma di cuore di valore variabile da 10 a 100 mo.

Gli uomini-roccia vivono in zone montane.

Nel nome di Lirdrium Arkayz, io, Jenlar Temlin, invio i miei saluti

Ho affidato questa mia lettera al rispettabile Hakeem e spero che vi abbia prontamente raggiunto.

Quando ero più giovane, ho cercato l'oro e la gloria attraverso varie avventure, ma ora gestisco gli affari del Maniero per conto del mio signore, il mago Lirdrium Arkayz. Anche Lirdrium è stato una volta un avventuriero come voi, ma ora si dedica alla filosofia e alla scoperta dei segreti dimenticati e all'antica conoscenza magica. Talvolta assolda audaci avventurieri per ottenere quelle conoscenze di cui non può occuparsi personalmente per via dei suoi molti impegni. Questo è il motivo per cui vi abbiamo cercato. Il maestro Arkayz ha bisogno di avventurieri per portare a termine una certa missione. Un paesano mi ha detto che voi eravate al villaggio, così ho affidato ad Hakeem il compito di trovarvi. Penso che l'offerta del Maestro Arkayz possa essere di vostro sicuro gradimento.

A ovest del Maniero c'è una rupe solitaria conosciuta soltanto come la Roccia. In base ad alcune leggende, la Roccia nasconde un segreto antico e potente. Nessuno conosce la natura di tale segreto, ma il Maestro Arkayz vuole aggiungerlo alla sua conoscenza. Il Maestro Arkayz è convinto che voi abbiate le abilità e il coraggio sufficienti per scoprire quel segreto e riportarglielo. La missione sarà difficile e pericolosa, ma tesori di enorme valore saranno vostri se avrete successo. Vi invito a venire al Maniero come ospiti del Maestro Arkayz. Quando verrete, vi spiegherò gli ulteriori dettagli della missione.

Jenlar Temlin

Appendici: Personaggi Pregenerati

Hargarth Manodipietra *Nano di 2° livello*

Fo 16 Sg 10 Co 12
In 9 Ds 9 Ca 14 pf 15

CA: 2 (corazza di piastre e scudo)

Armi: martello da guerra (1d6), pugnale (1d4)

Bonus:

bonus +2 di forza ai tiri per colpire, per le ferite e per sfondare le porte.

bonus +1 alle reazioni

Medriev *Elfo di 2° livello*

Fo 16 Sg 16 Co 9
In 15 Ds 12 Ca 10 pf 9

CA: 2 (corazza di piastre e scudo)

Armi: spada corta (1d6), tre pugnali (1d4)

Bonus:

+2 bonus di forza ai tiri per colpire, per le Ferite e per sfondare le porte

bonus +2 ai Tiri-salvezza contro incantesimi legge e scrive una lingua aggiuntiva

Incantesimi: blocca porta, dardo incantato

Viviel *Ladro di 3° livello*

Fo 9 Sg 11 Co 16
In 9 Ds 18 Ca 9 pf 15

CA: 4 (armatura di cuoio, bonus +3 di Destrezza)

Armi: spada corta (1d6), fionda (1d4), due pugnali (1d4)

Bonus: bonus +3 sul tiro per colpire con le armi da lancio

Wolkenz *Guerriero di 2° livello*

Fo 12 Sg 12 Co 11
In 9 Ds 10 Ca 9 pf 12

CA: 2 (corazza di piastre e scudo)

Armi: spada (1d8), accetta (1d6)

Bonus: nessuno

Katanya *Guerriera di 1° livello*

Fo 13 Sg 10 Co 13
In 12 Ds 11 Ca 15 pf 8

CA: 2 (corazza di piastre e scudo)

Armi: lancia (1d6), arco corto (1d6), due pugnali (1d4)

Bonus:

bonus +1 di forza ai tiri per colpire, per le ferite e per sfondare le porte.

bonus +1 alle reazioni

Peldor Cuordipatria *Halfling di 1° livello*

Fo 17 Sg 10 Co 13
In 9 Ds 13 Ca 12 pf 7

CA: 1 (corazza di piastre, scudo, bonus di Destrezza)

Armi: arco corto (1d6), accetta (1d6), fionda (1d4)

Bonus:

bonus +2 di Forza ai tiri per colpire, per le ferite e per sfondare le porte.

bonus +1 sul tiro per colpire con le armi da lancio

Volshalla *Chierica di 2° livello*

Fo 10 Sg 15 Co 11
In 10 Ds 12 Ca 14 pf 10

CA: 2 (corazza di piastre e scudo)

Armi: mazza (1d6)

Bonus:

bonus +1 sui Tiri-salvezza contro il magico

bonus +1 alle reazioni

Incantesimi: cura ferite leggere

Yilil-Aylen *Mago di 2° livello*

Fo 9 Sg 10 Co 18
In 18 Ds 14 Ca 16 pf 12

CA: 8 (nessuna armatura, bonus di destrezza)

Armi: due pugnali (1d4)

Bonus: bonus +1 al tiro per colpire con le armi da lancio

bonus +2 alle reazioni

+3 lingue aggiuntive

Incantesimi: Charme, protezione dal male

Appendici: Personaggi Pregenerati

Viviel

Allineamento: Neutrale

Viviel è alta 1,6 metri e ha i capelli biondi corti. È allegra e cerca di andare d'accordo con tutti. Preferisce prendere la sua parte di tesoro in gemme o gioielli, perché "le monete sono troppo pesanti da portare in giro." È molto prudente e non fa mai niente di avventato.

Trasporta 2 piccole gemme ognuna del valore di 10 mo.

Abilità da Ladro

SS 25 TT 20 RT 20 SP 89
MS 30 NO 20 ST 30 SR 1-3

Volshalla

Allineamento: Legale

Volshalla è una giovane chierica di 20 anni. È molto devota e prende le sue responsabilità molto seriamente. Ritiene che le sue azioni siano di buon esempio per gli altri. Volshalla sostiene lealmente tutti i suoi compagni di avventura, ma non ama uccidere se non è necessario.

Volshalla ha con sé 10 mo

Wolkenz

Allineamento: Legale

Wolkenz è un uomo dall'aspetto robusto che ha passato da poco la trentina. È alto quasi un metro e 90. Per molti anni è stato una guardia del corpo di un ricco mercante. È stato mal pagato e ingiustamente trattato nonostante la sua fedeltà. Alla fine disgustato da quella situazione ha abbandonato il mercante e ora è in cerca di ricchezza come avventuriero. Ritiene che la slealtà verso i propri compagni sia il più atroce dei tradimenti.

Yilil-Aylen

Allineamento: Neutrale

Yilil-Aylen è un giovane mago sicuro di sé, un po' presuntuoso. Avrebbe potuto rimanere con un maestro per ricevere una formazione più avanzata, ma si è presto annoiato degli studi in aula ed ha cominciato a cercare il brivido di un combattimento vero. Yilil crede di poter sopravvivere in qualsiasi situazione.

Hargarth Manodipietra

Allineamento: Legale

Hargarth è alto 120 cm e pesa 64 chili. Ha già raggiunto la mezza età, ma il tempo non ha offuscato la sua abilità di combattimento. Durante una battaglia Hargarth è sempre in prima linea poiché ritiene di dover essere un esempio per gli altri. Hargarth è severo e non ha senso dell'umorismo. Gli scherzi fatti a suo danno lo mandano su tutte le furie.

Ha con sé 20 mo.

Katanya

Allineamento: Legale

Katanya è alta 155 cm e pesa 54 chili. Ha un forte senso di ciò che è giusto e ciò che è sbagliato, e spesso dice quello che pensa, senza preoccuparsi di quello che pensano gli altri. Ha una cicatrice per una vecchia ferita sulla fronte. Ama il brivido dell'avventura, ed è disposta ad andare da qualsiasi parte se un'avventura colpisce la sua fantasia.

Medriev

Allineamento: Neutrale

Medriev è alto 162 cm e pesa 56 chili. I suoi capelli sono biondi, striati d'argento. Ha trascorso un po' di tempo ad insegnare l'arte della spada ad altri elfi, ma è arrivato il momento che vada un po' per conto suo. Anche se usa gli incantesimi, si fida più dei combattenti che dei maghi. Ha buoni rapporti con gli halfling, ma non sopporta i nani.

Ha con sé 13 mo.

Peldor Cuordipatria

Allineamento: Legale

Peldor ama l'emozione della vita da avventuriero, ma quando le cose iniziano a non girare per il verso giusto gli prende una forte nostalgia della pace e della tranquillità della sua piccola valle. Peldor ama sentire e leggere vecchie leggende su tesori favolosi, feroci mostri e potenti eroi.

Ha con sé 12 mo.



Avventura Livello Base

In Viaggio Verso la Roccia

di Michael Malone

Traduzione: Ramiro Baldacci e Marco Dalmonte

Per uno stregone, la conoscenza è potere, e il mago Lirdrium Arkayz vuole comprendere il misterioso segreto della Roccia. Molti hanno cercato di svelare questo enigma, ma la Roccia tiene ben celati i propri segreti nelle sue profondità. Il mago offrirà una ricca ricompensa a chiunque sarà abbastanza coraggioso da risolvere questo oscuro mistero.

Ma la strada che porta alla Roccia conduce al pericolo e ad insidie nascoste—pericoli che hanno già mietuto le vite di molti avventurieri coraggiosi. L'imprudenza e la follia vi condurranno ad una rapida morte, ma enormi ricchezze aspettano i più intelligenti e coraggiosi. Avete sufficiente ingegno, coraggio e abilità per sopravvivere al Viaggio verso la Roccia?

Questo Modulo è progettato per essere usato con il D&D® *Set Base*. Un viaggio attraverso la regione inizia con una sfida unica per giocatori e Dungeon Master principianti.

Inclusi nel modulo ci sono 11 mappe, 3 nuovi mostri ed un set completo di personaggi pregenerati.

Quest'avventura deve essere usata con il DUNGEONS & DRAGONS® *Set Base* e non può essere giocata senza le D&D® regole Base prodotte dalla TSR, Inc.