

DUNGEONS & DRAGONS®

Avventura Livello Master

La Vendetta di Alphaks

di Skip Williams

Traduzione: Stefano Mattioli



La Vendetta di Alphaks

Introduzione	2
Come Usare Questo Modulo	2
Background per il DM	2
Storia del Norwold	2
Tempo e Luogo	3
Statistiche dei Mostri e Incontri Casuali	3
PNG	3
Capitolo 1: L'Alba dei Giganti	5
Preparazione dell'Incontro	5
Incontri Casuali	5
Descrizione degli Incontri	6
Concludere il Capitolo 1	9
Capitolo 2: Il Covo di Coiger	10
Preparazione dell'Incontro	10
Incontri Casuali	10
Descrizione degli Incontri	10
Capitolo 3: La Notte degli Scarabei	16
Preparazione dell'Incontro	16
Sezione B	17
Descrizione degli Incontri	17
Concludere la Sezione B	20
Capitolo 4: Il Ritorno del Caos	21
Preparazione dell'Incontro	21
Unità di Battaglia	21
Catturare i Nobili Alphetiani	22
Marce Forzate per le Truppe di Terra	22
Schema Temporale di Battaglia	22
Concludere la Guerra	23
Ruolini	24
Regolamento Navale	27
Capitolo 5: Il Castello Volante	30
Preparazione dell'Incontro	30
Abilità del Castello Volante	30
Descrizione degli Incontri	31
Appendici	
Nuovi Mostri	36
Nuovi Oggetti Magici	37
Personaggi Pregenerati	39
Tabella delle Statistiche dei Mostri	41

Crediti

Editoria: Bruce Heard e Eric Tobias

Grafica di Copertina: Jeff Easley

Grafica Interna: Mark Nelson

Cartografia: David C. Sutherland III

Tipografia: Betty Elmore

Traduzione: 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.

Introduzione

La Vendetta di Alphaks può essere giocata come seguito del modulo *M1, Nel Maelstrom* oppure separatamente. Per giocare questa avventura sono necessarie le regole del D&D® *Set Master*.

Per ottenere maggiori risultati, all'inizio dell'avventura dovrebbero riunirsi 4-8 personaggi di livello 28-32, la somma totale dei livelli del gruppo dovrebbe essere maggiore di 150. Personaggi giocanti (PG) che governano un dominio sono consigliati, ma non obbligatori.

Se il gruppo ha livelli troppo bassi, alla fine di questo modulo vengono suggeriti 6 personaggi pregenerati. Per bilanciare le forze, puoi usare questi personaggi sia come PG che come personaggi non giocanti (PNG). I personaggi pregenerati possono controllare un dominio e un'unità armata corrispondente descritta nel capitolo 4.

I giocatori con personaggi che hanno completato l'avventura *M1* possono portarsi con sé tutti gli incantesimi e l'equipaggiamento accumulato durante quell'avventura. Tale equipaggiamento extra comprende può includere qualsiasi degli oggetti magici ottenuti durante i vari incontri o qualsiasi fra le ricompense donate dagli Immortali nell'Epilogo dell'*M1*.

Come Usare Questo Modulo

Questo modulo è diviso in 5 capitoli, iniziando con un'incursione in un dominio e finendo in una lotta per distruggere un castello magico che crea scompiglio fra le forze del Norwold. Si dovrebbe leggere l'intera avventura prima dei cominciare il gioco. Il modulo è concepito per adattarsi ad una campagna in corso nel Norwold.

Background per il DM

Secoli fa, Alphaks fu un despotic governante di Alpathia. Durante una guerra che quasi distrusse la civiltà alpathiana, i suoi stessi sudditi si rivoltarono e lo bandirono in un altro mondo dove ottenne l'immortalità. Nell'*M1*, ritornò nel Piano Materiale Primario in cerca di vendetta ma fu fermato da altri Immortali. Avendo scoperto un modo per manipolare gli uomini dalla sua Sfera dell'Entropia, Alphaks è di nuovo in cerca di vendetta.

Per evitare intrusioni, Alphaks ha concepito magia e trucchi potenti contro qualsiasi tipo di individuazione e divinazione da parte dei mortali e pure dagli Immortali.

Visto che Alphaks non può intervenire apertamente, egli ha concepito un piano che permette agli uomini di eseguire la volontà di Alphaks in sua vece. In breve, spera di distruggere la razza umana sollevando tensioni in una regione già instabile del Norwold e creare un grosso conflitto che comprenda Thyatis ed Alpathia.

Storia del Norwold

In Norwold, per lungo tempo territorio senza insediamenti, una regione poco importante, è diventata una regione volubile nel mondo di gioco di D&D®.

La parte settentrionale del continente è stata colonizzata da Alpathia e la parte meridionale dal nemico storico di Alpathia,

Thyatis. Le differenze territoriali del continente sono ancora un'altra voce in una lunga lista di attriti fra le due potenze.

Inoltre, i nobili del Reame del Norwold di Alpathia stanno diventando irrequieti mentre il tempo e il fardello delle tasse abbatte l'alleanza che lega la colonia con la madre patria. Perfino Ericall Re del Norwold, il secondo figlio di Eriadna la Saggia, attuale imperatrice di Alpathia, sta cominciando a parlare di indipendenza.

Questi attriti combinati col le insignificanti gelosie e gli interessi egocentrici e le rivalse dei politici da quattro soldi, rendono il Norwold maturo per un'avventura di tradimento e guerra.

Per maggiori informazioni riguardo il Norwold e gli imperi in competizione vedi la *CM1, La Prova dei Signori della Guerra*.

Il Piano di Alphaks

Al centro del piano di Alphaks c'è il Barone Norlan di Qeodhar (vedi la sezione PNG dell'**Introduzione**). Il feudo del barone è un'isola al largo delle coste nordovest di Alpathia. Qeodhar deve fedeltà all'imperatrice di Alpathia, ma a causa del fatto che ella rifiutò la proposta di matrimonio da parte del barone per una delle sue figlie, il barone è in cerca di vendetta.

Fingendo alleanza con Alpathia e spinto dai suggerimenti mentali di Alphaks, il barone arruolerà un numero di piccoli nobili alpathiani e condurrà un'incursione in diversi porti del Norwold. In accordo con il barone, le incursioni vengono condotti come punizione per i crescenti atti di indipendenza da parte del Norwold e per la diminuzione delle entrate esattoriali. Sebbene le incursioni non siano ufficialmente sancite da Alpathia, le truppe del barone saranno aidate da una magico castello volante, un dono dal figlio dell'imperatrice. Dopo che il barone avrà condotto le incursioni, in un atto di tradimento, egli offrirà i porti catturati a Thyatis. A cambiare bandiera saranno anche un certo numero di nobili ed il figlio dell'imperatrice potrebbe essere fra questi.

Interessi Thyatiani

Visto che i thyatiani lungo il corso dei secoli hanno continuato ad espandere rapidamente i propri territori, hanno visto per lungo tempo il Norwold come un territorio conquistabile. Molti credono che se non fosse per l'influenza di Alpathia nella regione, il Norwold sarebbe ora parte di Thyatis.

Thincol l'Impavido, l'imperatore di Thyatis, vede l'attuale situazione come un'opportunità. Con il Barone Norlan, ha una motivazione per la conquista di questi territori settentrionali. Con uno sforzo minimo sforzo e minime perdite di uomini, i porti strategicamente interessanti possono essere conquistati.

Interessi Alpathiani

Protettore del Norwold e nemico di Thyatis, il prode impero di Alpathia, per proteggere i propri interessi, sarà trascinato nella guerra quasi inevitabilmente.

A complicare ulteriormente la questione, gli insignificanti nobili alpathiani responsabili delle incursioni nei porti del

Norwold verranno catturati, imprigionati e tenuti come riscatto da Thincol.

Interessi del Gruppo

Alphaks, sperando di trascinare nel conflitto quante più forze possibili, ha concepito un piano per attirare i PG in guerra.

Due chierici rivali, Lambert Bohn e Coiger de Mory (vedi la sezione PNG dell'**Introduzione**) si sono confrontati combattendo per tutto il Norwold alla ricerca dello stesso manufatto, la *cintura di De'Rah*. Lambert Bohn riuscì a recuperare il manufatto e cercò di tornare a casa con un incantesimo *viaggiare*. Alphaks, tuttavia, maledisse l'incantesimo *viaggiare* e ora, Coiger ha l'opportunità di tracciare Lambert e prendere il manufatto con la forza. Sulla strada del ritorno, Lambert attraversa un dominio di un PG o di un PNG amichevole.

Alphaks ha preparato una serie di diversivi per tenere il gruppo occupato fino all'inizio della guerra. Se il gruppo può aiutare Re Ericall a fermare la guerra, i loro domini saranno salvi e verranno lautamente ricompensati.

Tempo e Luogo

Ogni capitolo di questo modulo rappresenta un luogo che deve essere posizionata nel tuo mondo. Le aree sono consigliate, ma se non si adattano alla campagna, l'ambientazione può essere cambiata liberamente. Il luogo dove l'incontro viene piazzato determinerà la quantità di tempo e magia spesi. Il tempo e la magia sono fattori importanti in quest'avventura.

Statistiche dei Mostri e Incontri Casuali

Tutti gli incantesimi indicati nel modulo con un asterisco (*) indica un incantesimo reversibile.

Le statistiche di ogni mostro menzionato durante l'avventura si trovano alla fine del modulo nella **Tabella delle Statistiche dei Mostri** dove sono riassunte tutte le statistiche dei mostri dell'avventura. Inoltre, quando nel testo viene menzionato un mostro nel testo sarà anche accompagnato dalle statistiche riassuntive specifiche. Ogni capitolo ha la propria **Tabella degli Incontri Casuali**.

N.d.t.: Nelle statistiche indicate, quando si parla di THAC0 e Ferite, non sono mai inclusi i bonus dovuti alle armi magiche, e ai gradi di maestria, che vanno aggiunti di volta in volta.

PNG

Coiger de Mory

Chierico di 34° livello, Caotico

Fr 15, In 14, Sg 16, Ds 11, Co 16, Ca 16.

CA: -8 pf: 76 THAC0 base: 3

Armi: mazza +4 (maestria maestro), *Martello volante* +3 (maestria esperto).

Armatura: armatura completa +4, scudo +3, mantello deflettente.

Equipaggiamento: anello della velocità, anello accumulatore di incantesimi (5 incantesimi: immagini illusorie, respirare sott'acqua, porta dimensionale, telecinesi, reincarnazione, spada), amuleto del cartografo (vedi la l'appendice **Nuovi Oggetti Magici**), diapason temporale. Unguento di benedizione, unguento di guarigione (x2), unguento ustionante (x2). Pozione di forza, pozione del coraggio. Pergamena d'interrogatorio.

Incantesimi:

Primo livello: cura ferite leggere* (x3), individuazione del magico (x2), protezione dal male (x2), resistenza al freddo (x2)

Secondo livello: benedizione* (x2), individuazione dell'allineamento* (x3), resistenza al fuoco (x2), silenzio nel raggio di 4,5 m (x2)

Terzo livello: cura malattie*, individuazione degli oggetti (x2), luce persistente*, parlare con i morti (x3), scaccia maledizioni* (x2)

Quarto livello: animazione dei morti, cura ferite gravi* (x2), dissolvi magie (x3), neutralizza veleno* (x2)

Quinto livello: cura ferite critiche* (x3), resurrezione* (x4), vista rivelante (x3)

Sesto livello: animare oggetti, barriera (x2), guarigione (x4), parola del ritorno

Settimo livello: parola sacra (x2), resurrezione integrale* (x3), ristorazione* (x2), viaggiare

Coiger è un uomo malvagio ed egoista come non mai. La sua maggiore passione è di collezionare rari oggetti magici ed ha attentamente nascosto vecchi manufatti senza registrare nulla della loro posizione. Coiger ha una memoria fotografica. Di solito distrugge il documento dopo averlo letto in modo da possedere solo lui la conoscenza che rivela.

Lambert Bohn

Chierico di 30° livello, Legale

Fr 15, In 14, Sg 16, Ds 9, Co 14, Ca 13.

CA: -5 pf: 63 THAC0 base: 5

Armi: mazza fiammeggiante+3 (maestria maestro), martello da guerra +4.

Armatura: corazza di maglia della gaurigione+3, scudo +2, mantello di protezione +2.

Equipaggiamento: anello della memoria, anello della verità, bastone del comando, piede cubico, pozione di fortuna, pozione della forza dei giganti, pozione del controllo delle piante.

Incantesimi:

Primo livello: cura ferite leggere* (x3), individuazione del magico, protezione dal male (x2), resistenza al freddo (x2)

Secondo livello: benedizione* (x2), individuazione dell'allineamento* (x2), resistenza al fuoco (x2), silenzio nel raggio di 4,5 m (x2)

Terzo livello: crescita animale (x2), cura malattie*, luce persistente*, parlare con i morti (x2), scaccia maledizioni* (x2)

Quarto livello: cura ferite gravi* (x2), dissolvi magie (x3), neutralizza veleno* (x2)

Quinto livello: cura ferite critiche* (x5), vista rivelante (x2)

Sesto livello: guarigione (x3), parlare con i mostri, ritorno

Settimo livello: parola sacra (x2), resurrezione integrale* (x2), ristorazione* (x2)

Un chierico legale potente ma ancora in crescita, Lambert ha gli occhi puntati sull'immortalità. Si lancia in imprese e crociate per la causa della legge e gli interessi della Sfera del Tempo. Diventerà un buon Immortale.

Barone Norlan di Qeodhar

Guerriero di 18° livello, Caotico

Fr 17, In 13, Sg 10, Ds 14, Co 16, Ca 12.

CA: 0 pf: 108 THAC0 base: 9

Armi: spada+4 contro maghi (maestria maestro)

Armatura: corazza di maglia +3 dell'elettricità, scudo +2.

Equipaggiamento: anello del controllo degli umani, talismano del viaggio elementale.

Il Barone Norlan è un guerriero coraggioso, ma i suoi molti anni di fedeltà ad Alpathia gli hanno insegnato a nascondere le sue vere motivazioni e i sentimenti. Agira con codardia se ciò gli porterà vantaggio. Ora cerca vendetta contro Alpathia per il fatto che l'imperatrice non gli permette di disporre una delle sue figlie.

Preparazione dell'Incontro

Gli eventi di questo capitolo dovrebbero avere luogo nel dominio di un PG, se nessuno dei PG ha un dominio, in un dominio di un PNG amichevole. Gli eventi sono forniti nella Descrizione degli Incontri e dovrebbero essere svolti in ordine rispettando il numero.

Oltre alla sua missione originale di intercettare Lambert Bohn, Alphaks fa in modo che dei giganti razziatori attacchino e saccheggino il dominio occasionalmente. Se l'avventura inizia nel dominio di un PG, messaggeri provenienti dagli avamposti o dai corpi di guardia allerteranno il PG. Se il feudo di un PNG amichevole è vittima delle incursioni dei giganti, il PNG cercherà immediatamente l'aiuto dei PG.

Incontri Casuali

Tira per gli Incontri Casuali quando il gruppo cerca i giganti o viaggia verso il quartier generale del PNG. Gli incontri avvengono solo entro 32 km dal campo base dei giganti. Gli incontri possono aiutare il gruppo a trovare l'esatta locazione.

Per ogni 3 ore di luce (tempo dei PG), tira 1d20 e consulta la tabella di seguito.

Tabella 1	
INCONTRI CASUALI CAPITOLO 1	
Risultato	Esito
1-12	Nessun incontro
13	Gruppo d'incursione giganti del fuoco
14	Tracce di giganti
15	Piccola pattuglia di giganti del fuoco
16	Pattuglia di segugi invisibili
17	Contadini rifugiati
18	Pattuglia grande di giganti del fuoco
19-20	Pattuglia di giganti delle montagne

Le statistiche di tutti gli incontri casuali della Tabella 1 dei giganti del fuoco e dei mastini infernali (normali e giganti) sono indicate qui di seguito; le statistiche degli altri mostri sono indicate di volta in volta.

Gigante del fuoco (2d4): CA 4; DV 11+2*; pf 65 ognuno; N° ATT. 1 arma; F 5d6; MV 36 (12) m; DS immuni a tutti gli attacchi basati sul fuoco; TS G11; ML 9; AM C; THAC0 9; PX 1.900 ognuno.

Mastino infernale (2d6): CA 4; DV 7*; pf 35 ognuno; N° ATT. 1 morso o 1 soffio; F 1d6 o speciale; MV 36 (12) m; AS soffio 7d6, individuazione dell'invisibile (75%, 18 m); TS G7; ML 9; AM C; THAC0 12; PX 1.250 ognuno.

Mastino infernale gigante (4d6): CA 4; DV 7+21*; pf 56 ognuno; N° ATT. 1 morso o 1 soffio; F 1d6+3 o speciale; MV 36 (12) m; AS soffio 7d6, individuazione dell'invisibile (75%, 18 m); TS G7; ML 9; AM C; THAC0 12; PX 1.250 ognuno.

Gruppo d'incursione di giganti del fuoco: 2d4 di giganti del fuoco, ognuno con 3 giavellotti enormi (gittata 120 metri, +4 al tiro per colpire, 3d6 ferite) e 2d4x100 mo negli zaini, sono

controllati da Alphaks dal suo piano. Mentre i PG combattono 2d6 i mastini infernali, i giganti scagliano i loro giavellotti. Quando finiscono i giavellotti, i giganti caricano il gruppo e combattono fino alla morte.

Tracce di giganti: Il gruppo trova il sito di un combattimento (villaggio o fattoria bruciata, corpi schiacciati, grandi giavellotti rotti, ecc.) ed entro 2d10 turni, il gruppo ha il 50% di probabilità di trovare tracce che conducono all'incontro 13 o 15 di questa tabella.

Piccola pattuglia di giganti del fuoco: Se incontrata questa pattuglia di 3 giganti del fuoco cerca sempre di ritirarsi dal gruppo, usando i loro 5 mastini infernali per attaccare e ritardare il nemico (vedi incontro 13 di questa tabella). Ogni gigante porta 2d4x100 mo in uno zaino sulle spalle che può scagliare (gittata 90 metri, ferite 3d4) per distrarre gli inseguitori. Se i giganti non pensano di essere inseguiti (a discrezione del DM) andranno direttamente all'accampamento (vedi incontro 1 nella Descrizione degli Incontri).

Pattuglia di segugi invisibili: La missione di 1d4+2 segugi invisibili è di spiare qualsiasi truppa armata e fare rapporto a Coiger. Non trasportano armi o tesori speciali e se scoperti, tentano immediatamente di ritornare al Covo di Coiger (vedi Capitolo 2). Se sono attaccati, uno fugge mentre gli altri cercano di afferrare qualcosa di valore fra gli oggetti dei PG (10% di probabilità per round di mischia) per poi fuggire ognuno in direzioni differenti.

Segugio invisibile (1d4+2): CA 3; DV 8*; pf 40 ognuno; N° ATT. 1 soffio; F 4d4; MV 36 (12) m; AS sorpresa 1-5 su 1d6; TS G8; ML 9; AM N; THAC0 12; PX 1.200 ognuno.

Contadini rifugiati: Gruppi di contadini fuggono dal sito di un'incursione. Se interrogati diranno che il luogo è stato attaccato. Le informazioni hanno il 60% di probabilità di condurre ad un altro incontro (incontro 16, 8 o 19 in questa tabella), entro 1d20 turni.

Grossa pattuglia di giganti del fuoco: 3d4 giganti del fuoco, 4d6 mastini infernali giganti. Svolgi l'incontro come il 13 di questa tabella.

Pattuglia di giganti delle montagne: Questa pattuglia consiste in 2d6 giganti delle montagne ognuno con 2d6x100 mo in uno zaino e 12 dardi+2 enormi. Possono scagliare 2 dardi per round fino a 90 m con un +8 al tiro per colpire, infliggendo 4d8+2 ferite.

Preferendo parlamentare, i giganti delle montagne non tentano di iniziare una mischia con i PG. Indossano ed agiscono come giganti delle colline per imbrigliare i il gruppo no riveleranno la locazione del campo base a meno che corrotti adeguatamente con almeno 500 mo per gigante presente.

Se attaccati da una forza superiore, fuggono e hanno il 20% di probabilità di incappare in un'altra pattuglia (incontro 18 di questa tabella). Se ciò accade i giganti delle montagne e i loro 2d6 mastini infernali attaccano il gruppo mentre l'altra pattuglia

Capitolo 1: L'Alba dei Giganti

tende un'imboscata e cerca di catturare i GP e portarli al covo di Coiger (vedi **Capitolo 2**).

Gigante delle montagne (2d6): CA 0; DV 20*; pf 107 ognuno; N° ATT. 1 arma; F 5d10; MV 45 (15) m; TS G20; ML 9; AM N; THAC0 5; PX 4.175 ognuno.

Descrizione degli Incontri

1. Notizie dei Giganti

Se un PNG governante sta chiamando i giocatori per ricevere aiuto, leggi il seguente messaggio a voce alta al gruppo.

(Assicurati che la prefazione di questo messaggio abbia i nomi completi e i titoli di tutti i PG che sono presenti. I PG sono diventati persone potenti e importanti e dovrebbero essere trattate con rispetto e cerimoniale, specialmente dai PNG loro pari.)

Cari amici, vi porto i miei saluti, ma purtroppo anche gravi notizie. nel Norwold sono di nuovo in corso difficoltà. Durante gli ultimi pochi giorni, i contadini che vivono vicino alle zone selvagge di frontiera del mio dominio stanno abbandonando le loro case. Portano con loro notizie di grandi giganti e enormi bestie nere della taglia di un bue che mettono tutto a ferro e fuoco. Chi o cosa siano questi predoni o da dove vengano non sono in grado di dirlo.

“Quindi, sono in cerca di voi, le cui grandiose imprese vi hanno reso eroi del Norwold, affinché possiate gestire questa minaccia. Per favore siate celeri, ho già inviato parola al re, ma questi predoni non attenderanno Sua Maestà.”

2. Il Campo Base

Questo incontro dovrebbe essere svolto quando il gruppo trova la locazione del campo base dei giganti. I dintorni del campo possono essere scoperti durante gli Incontri Casuali (vedi **Preparazione dell'Incontro**) o can l'aiuto di Lambert Bohn (vedi incontro 5).

La posizione esatta del campo base è a discrezione del DM. Come guida generale la posizione dovrebbe fornire facile accesso al dominio (entro 8 km dal confine), essere difendibile e difficile da individuare. Può essere posta, per esempio, in una foresta fitta o in un'area rocciosa.

Il campo consiste in una grande fossa per il fuoco, molti letti di foglie e rami di taglia gigante e diversi piccoli (per gli standard dei giganti) capanni per immagazzinare tesori e provviste.

Il campo base comprende 36 giganti del fuoco, 2 mastini infernali giganti, 2 draghi rossi grandi (i draghi non parlano e non lanciano incantesimi) e 12 segugi invisibili. Ogni volta che il gruppo attacca le pattuglie o sconfigge i giganti in altri incontri, le perdite dovrebbero essere dedotte dal totale dell'accampamento.

I segugi invisibili, i draghi e metà dei giganti e dei mastini infernali sono sempre svegli e in guardia. Da 2 a 4 giganti sono sempre appostati come sentinelle, controllando continuamente il cielo e il territorio circostante. I giganti combatteranno fino alla morte e inseguiranno i PG se il gruppo fugge.

Il Valore di Battaglia per il Regolamento di Guerra (VB) per la l'unità all'accampamento è di 120, la Classe delle Truppe è Buona. Se il campo subisce il 50% o più delle perdite, le truppe si ritirano nel covo di Coiger (vedi **Capitolo 2**).

Gigante del fuoco (36): CA 4; DV 11+2*; pf 65 ognuno; N° ATT. 1 arma; F 5d6; MV 36 (12) m; DS immuni a tutti gli attacchi basati sul fuoco; TS G11; ML 9; AM C; THAC0 9; PX 1.900 ognuno.

Mastino infernale gigante (20): CA 4; DV 7+21*; pf 56 ognuno; N° ATT. 1 morso o 1 soffio; F 1d6+3 o speciale; MV 36 (12) m; AS soffio 7d6, individuazione dell'invisibile (75%, 18 m); TS G7; ML 9; AM C; THAC0 12; PX 1.250 ognuno.

Drago rosso grande (2): CA -3; DV 15***; pf 86 ognuno; N° ATT. fino a 6 (morso/artiglio x2/calco x2/ala x2/coda) o speciale; F 4d8+4/1d10+1 ognuno/1d10+1 ognuno/1d10+1 ognuno/1d10+1; MV 36 (12) m, Vo 90 (30) m; AS soffio (conico 40x9 m), picchiata (-1 sulla sorpresa, danni doppi) sospensione (fino a 6 attacchi), stritolamento (4d8+4 cerchio diametro 6 m); TS G30; ML 10; AM C; THAC0 8; PX 4.200 ognuno.

3. I Sogni delle Streghe

Le Streghe di Crystykk sono un trio di immortali, uno per ogni allineamento, che osservano gli affari del Norwold attraverso uno specchio magico. Spesso offrono avvisi e portenti, ad un prezzo, a coloro che compiono un viaggio fino alla loro caverna isolata. Maggiori dettagli sulle Streghe possono essere trovati nella *CM1, La Prova dei Signori della Guerra*.

Le Streghe hanno inviato ai PG criptici avvisi sotto forma di cinque sogni riguardo gli eventi a venire. Come molti presagi, queste visioni sono vaghe e il loro vero significato non può essere completamente compreso fino a quando gli eventi predetti non saranno accaduti.

Tutti i sogni avvengono la prima notte di avventura in questo modulo. Se ci sono più di cinque PG, alcuni avranno lo stesso sogno; se ci son meno di cinque PG, alcuni avranno più di un sogno.

Primo Sogno

Stancamente, ti avvii verso l'abbagliante e inquietante tinta rossa dell'alba. Ti sembra di aver viaggiato per anni e ti sforzi di dare un primo sguardo al mare al di là delle verdi colline. Il sentiero che sale la collina è senza fine. Una leggera nebbia avvolge gli zoccoli della tua montatura dando l'impressione che corra senza muoversi. Con affanno e sudore, il destriero raggiunge la cima della collina. In fine, appare l'oceano, con centinaia di navi che portano le insegne della stella blu. Le bandiere crescono a proporzioni giganti, fino a mascherare l'intera scena. La stella blu svanisce, lasciandosi dietro solo una luccicante aquila scarlatta.

Questo sogno predice che il personaggio lascerà la sua casa e scoprirà una grande flotta in navigazione verso la sua terra proveniente da est. Le insegne della stella blue sono il simbolo del Barone di Qeodhar. Ai personaggi che provengono dall'*M1* dovrebbe essere ricordata la provenienza dell'insegna, sempre che la chiedano. I personaggi nuovi di questa campagna

dovranno contattare un saggio in Alpha o Ondamarina per identificare le insegne. Il simbolo rosso rappresenta il blasone di famiglia di Thincol l'Impavido di Thyatis. In tutti i casi, il gruppo deve incontrare un saggio per questa informazione o usare un incantesimo *comunicazione con gli dei* per avere lo stesso effetto. Il simbolo rosso si riferisce al tradimento che coinvolge il barone di Qeodhar e Thincol di Thyatis.

Secondo Sogno

Puoi udire il suono dell'incessante affanno della tua montatura e le tue narici sono piegate dall'odore del sudore del cavallo. Ai piedi della collina sul quale ti trovi c'è una folla di rifugiati che annaspa oltre le rovine della città. Incapace di sopportare la vista dei loro visi colmi di dolore, guardi velocemente da un'altra parte. Un amico si distacca dalla folla e fa un passo verso di te. "Com'è potuto accadere?" chiede. Senti te stesso rispondere "un antico nemico..." Poi appare nel cielo un volto familiare dall'ampio ghigno per poi ridere sonoramente.

Questo sogno predice l'arrivo di una grande guerra. È inteso come avviso riguardo l'incursione di Norlan e dei possibili interventi di Thyatis e Alphatia. Se il gruppo ha giocato la M1, il sognatore dovrebbe essere in grado di riconoscere il volto di Alphaks nel cielo. Se il gruppo non ha svolto la M1, allora sono un incantesimo *comunicazione con gli dei* o *contattare altri piani* può rivelare la natura del viso del sogno ma non le intenzioni e i piani segreti di Alphaks.

Terzo Sogno

Sei seduto con due amici, i piedi allungati verso il tepore del fuoco da campo. Improvvisamente, uno dei tuoi amici si riversa in avanti, l'impugnatura di un pugnale fuoriesce dalla schiena. Balzando in piedi e scandagliando l'oscurità, puoi vedere nella vallata una moltitudine di forze tremolanti punteggiare il sito di un accampamento di un esercito. Un vecchio seguace, seduto accanto al fuoco, sembra inusualmente inquieto. Sebbene la battaglia debba ancora cominciare, c'è già sangue sulle sue mani.

Questo sogno predice che un PG sarà vittima di un tradimento. Nel **Capitolo 3** uno dei PG potrebbe essere assassinato oppure un traditore potrebbe usurpare la sua identità di signore di un dominio.

Quarto Sogno

Tu ed un vicino vi incontrate in una radura e vi stringete la mano. Nonostante una lunga faida ed una mutua antipatia, le vostre dispute sono state messe da parte perché sentite l'arrivo di un grande pericolo. Fianco a fianco, conducete le vostre armate sul campo di battaglia.

Questo sogno predice che il PG avrà dei conflitti con un signore PNG di un dominio vicino, possibilmente Coiger, ma la disputa verrà risolta in tempo perché il personaggio e il suo vicino dovranno affrontare una sfida più grande. Se il giocatore chiede maggiori dettagli riguardo il vicino, descrivi Coiger in dettaglio (vedi la sezione **PNG** di questo modulo). Il sogno dice anche al PG di guardare al vicinato più come a degli alleati che come a dei nemici. Anche se Coiger può essere un terribile avversario, può essere di qualche aiuto nella guerra che minaccia il Norwold. Alla fine del prossimo capitolo, il gruppo ha

l'opportunità di reclutare Coiger dalla loro parte. Coiger è in grado di radunare un'efficace forza militare che potrebbe essere di grande aiuto nonostante la sua natura spaventosa e malvagia.

Quinto Sogno

Stai osservando i bastioni di un castello, ma sono così alti che la più alta fra le torri scompare fra le nuvole. Frastornato, distogli lo sguardo dal castello e noti di trovarti in una città familiare che è stata distrutta e saccheggiata. Infuriato stringi la tua spada guardi di nuovo il castello per scoprire che le sue mura sono scomparse. La fortezza sembra fluttuare su una nuvola, quindi gridi, "Sei sfuggito di nuovo, ma ti troverò!"

Questo sogno si riferisce al castello volante che compare nel **Capitolo 5**. Se il giocatore lo chiede, al PG dovrebbe essere permesso una possibilità di riconoscere la posizione di dove il castello è atterrato (esegui una prova di Intelligenza, con una penalità se la città scelta di trova in un dominio distante). Nel **Capitolo 5** il gruppo dovrebbe essere in grado di attendere il castello in questa città e ottenerne l'ingresso. Un cartografo ben qualificato o un mercante viaggiatore potrebbe aiutare il gruppo nell'identificazione della città e l'*amuleto del cartografo* (vedi la sezione **Nuovi Oggetti Magici**) potrebbe essere d'aiuto. Se il gruppo lo chiede, descrivi il villaggio durante una stagione che possa essere facilmente riconosciuta (appena dopo il raccolto), cosicché i giocatori hanno un'indicazione di quando il castello potrebbe trovarsi lì.

4. Tempesta al Sorgere dell'Alba

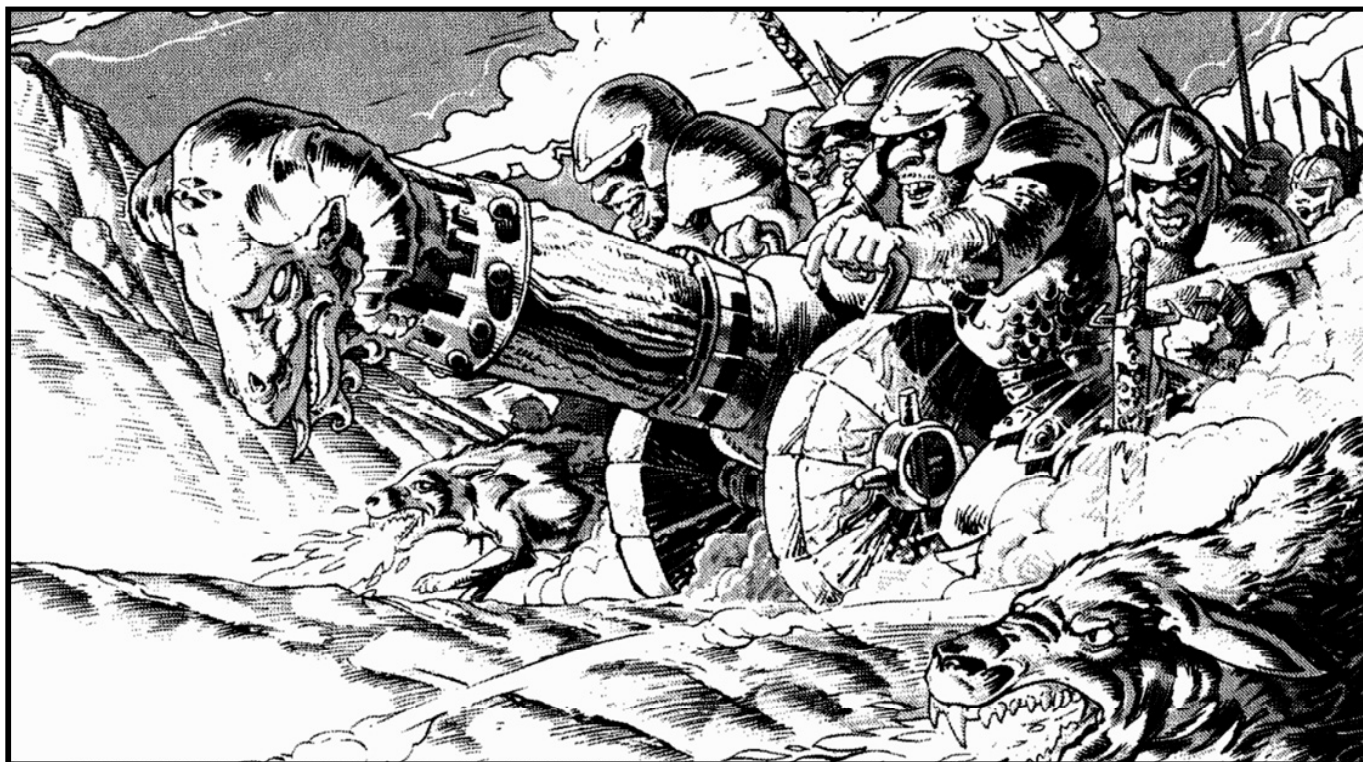
A discrezione del DM questo incontro dovrebbe svolgersi quando appropriato per l'avventura. Al momento dell'incontro, il gruppo dovrebbe trovarsi in una piccola città o castello, per riposarsi, acquistare equipaggiamento o interrogare la gente.

I giganti, una volta ancora sotto l'influenza di Alphaks, stanno pianificando una grossa incursione. L'obiettivo può essere una piccola città fortificata o un grande villaggio in un dominio di un PG o di un amico PNG. L'obiettivo dovrebbe trovarsi entro una distanza ragionevole dal campo base dei giganti (vedi incontro 2) e ragionevolmente isolato rispetto all'esercito principale del dominio. Similmente, l'obiettivo dovrebbe essere ragionevolmente debole militarmente. Alphaks sta cercando una facile preda, non una battaglia. Se i PG dovessero rinforzare l'obiettivo migliore, il DM dovrebbe scegliere un altro a meno che i cambiamenti non siano del tipo che i giganti non possano discernere (esempio, strutture difensive nascoste o al presenza dei PG stessi).

Il gruppo di incursori consiste in 20 giganti del fuoco, 15 mastini infernali giganti e due draghi rossi grandi (vedi le statistiche dell'incontro 2). A meno che il gruppo o un'altra forza militare consistente sia nei paraggi per fermare l'incursione, i giganti dovrebbero essere in grado di distruggere completamente l'obiettivo. Se la città è in grado di porre qualche resistenza, svolgi una battaglia. Altrimenti assumi semplicemente che l'obiettivo sia stato distrutto e non ci siano perdite per i giganti.

Se per il DM non ci sono informazioni sufficienti riguardo l'obiettivo, un esempio di battaglia e città fortificata vengono forniti di seguito. Compresa ci sono anche alcune tattiche di

Capitolo 1: L'Alba dei Giganti



combattimento dei giganti. Il sito della battaglia è rappresentato sulla Mappa 1.

Battaglia per Regolamento di Guerra

Se il gruppo sta usando truppe per difendere la città, i giganti hanno un VB di 95, Classe delle Truppe Modesta. La missione dei giganti è di irrompere contro l'obiettivo, prendere quanto più bottino possibile e ritornare al campo per al strada più breve. Alla fine della battaglia, il sentiero verso il campo base dei giganti sarà ovvio (vedi incontro 2).

L'unità difensore consiste in 80 uomini della milizia (G1) armati con spade e picche di bassa qualità. Il loro VB è 35, la Classe delle Truppe Scarsa. La milizia cittadina beneficia della protezione delle mura che conferisce un bonus di +50 sul risultato di combattimento, ma il morale delle truppe è penalizzato di -30 sul risultato di combattimento a causa della paura per i draghi.

Combattimento Normale del Gioco D&D®

Se il gruppo sta difendendo la città da solo o con pochissimo aiuto, i giganti dovrebbero essere ingaggiati in combattimento normale. Gran parte delle truppe potrebbero fuggire appena vedono i due draghi.

Il primo episodio del combattimento consiste nell'attacco dei draghi. Usando lo speciale attacco con la coda i draghi volano paralleli alle mura cercando di ripulire i difensori sulla cima. Dopo il primo attacco dei draghi, i giganti irrompono sul cancello principale. Cominciano 90 metri dal limite della città muovendosi a 24 metri per round.

Una volta ogni 3 round, ogni drago può spazzare una sezione di mura lunga 12 metri, con una possibilità di far cadere i difensori in quella sezione e di causargli 1d6 punti-ferita per la

caduta. I difensori di 16° livello o più possono evitare di cadere con un tiro-salvezza contro Soffio del Drago eseguito con successo. I draghi continuano a spazzare fino a che tutti i giganti non saranno all'interno o tutti i difensori non saranno scalzati, dopodiché i draghi torneranno al campo base dei giganti.

Quattro giganti del fuoco, ognuno che spinge un mantelletto (CA 0), conducono la carica. Altri 4 giganti seguono, immediatamente dietro (anche loro CA 0), tirando un ariete ricavato da un tronco verde lungo 3,6 metri da usare contro i cancelli cittadini. I mastini infernali seguono l'ariete e il resto dei giganti sono a 15 metri dietro i mastini.

Quando questi giganti sono entro la gittata media (da 18 a 39 metri) si fermano per scagliare macigni contro il cancello (CA 2, 100 punti-ferita). Ogni colpo di macigno infligge 1d8+8 punti danno. Se i giganti in testa raggiungono il cancello, saranno in grado di colpire con l'ariete ogni 2 round, infliggendo 1d6+8 punti danno. Mentre usano l'ariete, i giganti rimangono protetti dal mantelletto.

I mastini infernali rimangono dietro l'ariete e soffiano automaticamente al di sopra le teste dei giganti contro qualsiasi difensore al di sopra del cancello (i giganti del fuoco sono immuni a questo tipo di attacchi da fuoco). Quando l'ariete è in funzione, il resto dei giganti si muove fino alla gittata corta (meno di 18 metri) e scaglia macigni ai difensori sopra le mura.

Quando i giganti sono riusciti a fare breccia nel cancello, mandano dentro i mastini infernali, che soffiano in ogni direzione, dando fuoco alle case e cercando di uccidere i difensori che sono appostati o dietro i buchi assassini del cancello (vedi le regole sul fuoco, a pagina 26 del *Manuale del Giocatore Set Master*).

Quando la via per la città è aperta, i giganti caricano, uccidendo qualsiasi cosa che si muova e saccheggiando prima le costruzioni più grandi. Se avviene una mischia prolungata, i mastini infernali soffiano nel mucchio.

I giganti hanno una scorta illimitata di macigni e sono equipaggiati con materiali adatti all'assedio-corde e rampini per scalare le mura e far uscire i compagni dalle fosse, mazze di cespugli per riempire le fosse e i canali, pentole di olio da usare come granate e qualsiasi altra cosa possano ragionevolmente portare.

I giganti non sono molto intelligenti e la loro strategia si crea spontaneamente durante la battaglia. Se qualcosa va storto, assalteranno le mura con i grappini. Se più del 66% delle loro forze (240 DV) cadono sul campo di battaglia, uno dei giganti suonerà una ritirata generale. I giganti si dirigeranno in fretta verso il campo base (vedi incontro 2).

5. L'Arrivo di Lambert Bohn

Svolgi questo incontro poco dopo l'incursione dei giganti (incontro 4).

Nonostante i giganti, Lambert riesce a raggiungere il quartier generale dei PG. Leggi quanto segue quando Lambert ed i PG si incontrano:

Un uomo dall'aspetto maturo e esausto per il viaggio cammina verso di voi inchinandosi. "Miei Signori, Mi chiamo Lambert Bohn. Molte leghe di viaggio e travaglio giacciono dietro di me. Il vostro regno è davvero una vista piacevole, ma vedo che siete infestati da predatori che cercano di distruggere ciò che qui avete costruito.

"Conosco il depredatore delle vostre terre, che, guidato da cupidigia e ripicca, cerca di impedirmi dal completare una sacra impresa. Non si fa scrupoli nel danneggiare voi per ottenere i suoi fini malvagi. Sono dispiaciuto di aver condotto tale forza qui. Non avrei mai permesso consciamente ad una terra civilizzata di condividere il mio pericolo, ma questa parte del Norwold non è a me familiare.

"Avendo visto il campo base dei giganti, vi posso portare lì ed aiutarvi a mandarli via. Una veloce battaglia e quei giganti non vi daranno più noia.

"Inoltre, so dove abita il loro capo e dove ha immagazzinato tutto il bottino delle scorrerie dei domini. Sconfiggere la canaglia nel suo covo segreto e avrete sufficiente bottino per sistemare il vostro regno e riempirne i forzieri. Riguardo a me, on chiedo nulla in cambio. Avere mano nella sconfitta del mio nemico è una ricompensa sufficiente."

Lambert risponderà alle domande e fornirà ai PG informazioni generiche riguardo duello in corsa con Coiger de Mory. Non rivelerà, tuttavia, di possedere il potente manufatto, la *cintura di De'Rah*.

Lambert è riluttante a parlare della sua impresa, dicendo che è una questione molto personale che coinvolge il suo sentiero verso la spiritualità. Se i PG persistono nel domandare dettagli riguardo l'impresa, terminerà qui l'interrogatorio. In nessuna circostanza Lambert di separerà dal manufatto in quanto è uno degli oggetti di cui ha bisogno per accontentare il suo signore Immortale.

Se il gruppo rifiuta l'offerta di aiuto di Lambert, prenderà congedo. Se il gruppo cerca di catturarlo, Lambert di arrenderà.

La *cintura* è nascosta in una piccola tasca dimensionale ed un talismano, che il chierico tiene nella sua tunica, evoca l'oggetto quando si pronuncia la parola d'ordine, "Col tempo tutto muore e vive." Anche Coiger conosce la parola d'ordine.

Mentre Lambert si trova con il gruppo, Alphaks rimuove in segreto il manufatto dalla sua casta interplanare e *teletrasporta* l'oggetto in un remoto luogo nascosto nella città principale o nel castello del dominio.

Quando il manufatto viene *teletrasportato* dalla sua tasca dimensionale, Alphaks rimuove la maledizione che impedisce a Lambert di utilizzare i propri incantesimi per viaggiare.

Il chierico allora dirà al gruppo della cintura e della sua sparizione. Lambert ed il gruppo dovrebbero usare tutti i suoi poteri per cercare di individuare la posizione del manufatto. L'uso in incantesimi come *comunicazione con gli dei*, *contattare altre dimensioni* o *desiderio* può essere d'aiuto.

Se i PG accettano l'offerta di Lambert, gli dirà l'esatta posizione sia del campo base dei giganti (vedi **Incontro 1**) e del covo di Coiger de Mory (vedi il **Capitolo 2**). Lambert si metterà quindi a disposizione dei PG fino a che i giganti non saranno mandati via.

Usando il suo *amuleto del cartografo*, Coiger, pure lui, nota che il manufatto è stato spostato. Ignorando gli spostamenti del gruppo, Coiger ordina ai giganti di trovare e prendere la cintura. L'esercito di Coiger consiste in 30 giganti del fuoco, 12 mastini infernali giganti, 20 mastini infernali e 20 giganti delle montagne.

Concludere il Capitolo 1

Con entrambe le forze dirette nell'area dove ora si trova la *cintura di De'Rah*, può avvenire qualsiasi tipo di scenario.

A seconda della distanza necessaria per viaggiare verso la città principale o il castello, entrambe le forze possono arrivare sul sito, catturare il manufatto e andarsene prima dell'arrivo della forza avversaria. Una delle due parti ha preso il manufatto, ma potrebbe essere incapace di lasciare l'area senza incappare nella forza avversaria. In alternativa entrambe le forze potrebbero arrivare nell'area simultaneamente. In tutti, tranne che nel primo scenario ci si aspetta una battaglia.

Si dovrebbe ricordare, tuttavia, che sebbene Lambert e Coiger siano nemici e Lambert ha cercato l'aiuto del gruppo, i GP e Coiger non sono necessariamente nemici. Se il gruppo intercetta l'esercito di Coiger con una forza superiore, il chierico Caotico tenterà di iniziare un negoziato almeno una volta. Dicendo di reclamare il manufatto come proprio, Coiger offrirà ai PG una ricompensa per il ritrovamento di 20.000 mo o per la cintura se ce l'hanno già o per l'aiuto nel prenderlo (se le due forze si incontrano lungo la via per arrivare nell'area).

Se i PG riconoscono l'offerta come irragionevole e la rifiutano, probabilmente avrà luogo una battaglia, forse qui o forse vicino la città principale. Se il gruppo accetta l'offerta diventano legati ad essa e l'avventura continua con Capitolo 3.

Se i PG hanno catturato Lambert, Coiger è impressionato ma non pagherà un riscatto per la sua custodia. Se Coiger recupera il manufatto o se viene sconfitto, ritorna immediatamente al suo covo, lasciando i giganti a cavarsela da soli.

Capitolo 2: Il Covo di Coiger

Preparazione dell'Incontro

Questo capitolo deve essere giocato solo se i PG decidono di attaccare Coiger. La posizione del covo è a discrezione del DM.

Se i PG viaggiano normalmente per raggiungere il covo invece di usare incantesimi come *teletrasporto* o *viaggiare*, tira per gli Incontri Casuali 1 volta per ogni giorno di viaggio usando la tabella appropriata degli incontri nelle terre selvagge del D&D® *Manuale delle Regole Expert*.

Il Covo di Coiger

La dimora di Coiger de Mory è ospitata da una serie di colline boschive affacciate su un fiume. L'area è lontana, lontana da qualsiasi comunità umana, semiumana o umanoide. La posizione dell'ingresso principale dovrebbe essere ovvia, con un ampio sentiero che conduce direttamente ad un'apertura grande 9 metri di una caverna.

Le stanze della dimora sono buie a meno che diversamente indicato. Tutte le porte sono fatte di piastre di bronzo indurito e non sono chiuse a chiave a meno che indicato; le serrature sono difficili da forzare (1 probabilità su 6, bonus di Forza dimezzato). Alcune porte sono di tagli gigante (indicato nella descrizione dell'incontro) e sono allo stesso modo difficili da forzare perfino quando non chiuse a chiave a causa della loro dimensione eccezionale. Un incantesimo *scassinare* aprirà qualsiasi porta nella dimora.

Incontro Casuali

Non ci sono incontri casuali in questa dimora, ma l'area è pattugliata regolarmente da 6 mek. Il gruppo ha 1 probabilità su 6 di incontrare la pattuglia ogni 2 turni.

Morale

Tutti i mek e di beholder non morti nell'area 15 combattono fino alla morte e non eseguono mai il controllo sul Morale. Tutte le altre creature ed i PNG eseguono il controllo sul Morale a meno che non sia indicato diversamente nell'incontro. Se un nemico fallisce il controllo del Morale, fugge se c'è una via di fuga disponibile, altrimenti si arrende. Se i PG uccidono senza pietà ogni cosa che incontrano, nessuno si arrenderà più.

Tattiche

Quando svolgi il Capitolo 2, tieni a mente che la reazione dei residenti della dimora sarà cooperativa. Quando la presenza dei PG viene scoperta, è difficile che i residenti più intelligenti se ne restino semplicemente seduti nelle loro stanze in attesa di essere attaccati. D'altra parte, nessuno dei residenti starà organizzando una difesa a prova di stupido se l'attacco non è stato ancora scoperto.

Se i PG uccidono o prendono prigionieri ad ogni opportunità, entro 1 turno, il fatto che qualche creatura sia scomparsa porterà un altro dei residenti ad assumere di essere sotto attacco. Se uno qualsiasi dei residenti riesce a fuggire da un incontro, assumi che l'intera dimora sia allertata. I residenti hanno 1 probabilità su 4 ogni 3 turni di scoprire il gruppo.

Quando il gruppo viene scoperto i servi fuggiranno o si nasconderanno. I giganti posizioneranno ulteriori sentinelle e barreranno le porte e Coiger raccoglierà i sopravvissuti più

potenti per condurre il combattimento contro il gruppo. Coiger cercherà di proteggere in particolar modo le aree 12 e 14.

Se il gruppo sconfigge Coiger in un combattimento, userà il suo *incantesimo del ritorno* per tornare al suo tempio nell'area 15.

Descrizione degli Incontri

Vedi Mappa II

1. Cannello di Guardia

Svolgi questo incontro quando il gruppo arriva all'ingresso del covo di Coiger.

Tre giganti delle montagne, 1 giovane gigante del fuoco e 2 mastini infernali giganti sono a guardia della saracinesca. Altri due giganti delle montagne gestiscono un paio di fori assassini posti sopra le scale (area 1a). I fori assassini sono estremamente ben nascosti e sono considerati porte segrete.

Se il gruppo cerca di parlamentare, i giganti sono rudi e non cooperativi. Se i PG decidono di attaccare, i giganti nell'area 2 si uniscono al combattimento immediatamente. Tutti i giganti sono armati con una clava ed un *picca* +2 lunga 7,5 m. Rimanendo dietro le saracinesche, i giganti attaccano il gruppo fuori dalla portata delle armi da mischia dei PG. I due giganti dietro i fori assassini, anch'essi armati di *picca*, attaccano i lanciatori di incantesimi come preferenza rispetto agli altri personaggi. I giganti armati di *picca* attaccano con un bonus di +3 al tiro per colpire.

Il giovane gigante del fuoco e i mastini infernali non si uniscono al combattimento immediatamente, attendendo che un qualsiasi nemico cerchi di *teletrasportarsi* oltre il cancello. Se la mischia si mette male per i giganti, il giovane gigante del fuoco corre nell'area 2 per dare soccorso.

La stanza contiene un cricchetto per aprire la saracinesca (posizione R sulla mappa) e una rastrelliera contenente 20 *picche* +2 nella posizione PR.

Gigante delle montagne (3): CA 0; DV 20*; pf 107 ognuno; N° ATT. 1 arma; F 5d10; MV 45 (15) m; TS G20; ML 9; AM N; THAC0 5; PX 4.175 ognuno.

Gigante del fuoco, giovane: CA 4; DV 10; pf 45; N° ATT. 1 arma; F 4d6; MV 36 (12) m; DS immuni a tutti gli attacchi basati sul fuoco; TS G10; ML 9; AM C; THAC0 10; PX 900.

Mastino infernale gigante (2): CA 4; DV 7+21*; pf 56 ognuno; N° ATT. 1 morso o 1 soffio; F 1d6+3 o speciale; MV 36 (12) m; AS soffio 7d6, individuazione dell'invisibile (75%, 18 m); TS G7; ML 9; AM C; THAC0 12; PX 1.250 ognuno.

2. Area Ristoro del Posto di Guardia

Qui poltriscono 4 giganti delle montagne. Aiutano i giganti dell'area 1 se il cancello viene attaccato. La dolina all'estremità est della stanza conduce ad un'uscita che si apre a 90 metri dall'ingresso del covo, dietro una grande roccia.

Gigante delle montagne (4): CA 0; DV 20*; pf 107 ognuno; N° ATT. 1 arma; F 5d10; MV 45 (15) m; TS G20; ML 9; AM N; THAC0 5; PX 4.175 ognuno.

3. Porta Segreto

Questa porta segreta, che chiude l'area 11, è chiusa a chiave. I residenti passano attraverso la porta tramite l'uso di una chiave o bussando tre volte, il che porta il mek dell'area 11 a venire ad aprire.

4. Alcova Segreta

Quest'area è nascosta da un grande pannello di roccia. L'alcova contiene un droleam la cui missione è di fare la guardia alla porta dell'area 11.

Osservando la sala attraverso uno spioncino, questo costruito attacca qualsiasi creatura che armeggi con la porta. Ottenendo al sorpresa a meno che non venga identificato il pannello segreto dietro la porta che lo nasconde, il suo primo attacco è sempre un balzo volante che finisce con un attacco a quattro artigli quando atterra. Dopodiché, il droleam attacca normalmente. La creatura difenderà sé stessa.

Droleam*: CA -3; DV 20*****+60; pf 183; N° ATT. 2 artigli/1 morso; F 2d6/2d6/1d20+10; MV 36 (12) m, Vo 72 (24) m; AS individuazione dell'invisibile 18 m, soffio velenoso (6x6x6 m, TS contro Soffio del Drago o morte, 3 v/g); DS immune a *charme, sonno, blocco*, tutti gli attacchi contro la mente, fuoco, freddo, gas, incantesimi fino al 3° livello, armi normali e d'argento, armi con bonus inferiore a +3; TS G10; ML 12; AM N; THAC0 5; PX 7.750.

5a-c. Caserme dei Giganti

Due giganti delle montagne, armati di clave di pietra (danno normale) e dardi enormi (scagliati 2 per round, gittata 120 metri, bonus +6 TxC, 4d6 ferite) stanno a guardia di queste porte segrete di taglia gigante. Se attaccati danno l'allarme e richiamano i propri camerati dall'area 5b. Le due guardie cominciano a ritirarsi combattendo se perdono più del 50% dei punti-ferita.

Gigante delle montagne (2): CA 0; DV 20*; pf 107 ognuno; N° ATT. 1 calva o 2 dardi; F 5d10 o 4d6/4d6; MV 45 (15) m; TS G20; ML 9; AM N; THAC0 5; PX 4.175 ognuno.

5a. Alcova della Mascotte

Una viverna gigante vive qui. Al primo segno di combattimento si getta nella dolina, attendendo l'opportunità per attaccare il nemico da dietro. A meno che i PG non guardino direttamente nella dolina, la viverna non può essere individuata.

Viverna gigante: CA 0; DV 7*+21; pf 70; N° ATT. 1 morso/1 pungiglione; F 2d8+6/1d6+3 + veleno; MV 27 (9) m, Vo 72 (24) m; AS veleno (TS contro Veleno o morte); TS G4; ML 9; AM C; THAC0 12; PX 850.

5b. La Balista Gigante

La stanza contiene diverse pile di pelli, alcuni barili e una rastrelliera di enormi dardi. Tre giganti manovrano la balista mentre altri tre brandiscono enormi dardi.

I giganti sparano con la balista o scagliano dardi fino a che i PG non si trovano nel raggio di mischia. Se 3 giganti manovrano la balista, ogni round vengono sparati 2 dardi. Se a maneggiare la balista sono 2 giganti, vengono sparati 2 dardi ogni 2 round, se 1 solo gigante manovra la balista vengono sparati 2 round ogni 3 round.

La balista ha la stessa probabilità di colpire del gigante che la manovra. Tutti e due i dardi vengono direzionati sullo stesso bersaglio, ma l'attacco deve essere tirato separatamente per ognuno. Ci sono 20 dardi e ognuno infligge 5d6 punti-ferita.

Gigante delle montagne (6): CA 0; DV 20*; pf 107 ognuno; N° ATT. 1 calva o 2 dardi; F 5d10 o 4d6/4d6; MV 45 (15) m; TS G20; ML 9; AM N; THAC0 5; PX 4.175 ognuno.

Quando il gruppo raggiunge l'area 5b, i giganti dell'area 5c cominciano a sparare con le loro baliste.

5c. Area Residenziale

Le porte a senso unico che conducono fuori da questa stanza sono di taglia gigante.

Fornita di un caotico ammasso di mobili e utensili, questa stanza sembra molto vissuta. Il contenuto di maggior valore della stanza sono due fosse per il fuoco, quattro bauli, una rastrelliera di dardi e due baliste. I 10 giganti nella stanza vi osservano.

Due dei bauli contengono ognuno 36 pezzi di rara e fragile porcellana, per un valore totale di 12.600 mo. Il terzo contiene una collezione di insetti del valore (per un collezionista) di 2d12 x100 mo e l'ultimo baule solo cianfrusaglie.

Gigante delle montagne (10): CA 0; DV 20*; pf 107 ognuno; N° ATT. 1 calva o 2 dardi; F 5d10 o 4d6/4d6; MV 45 (15) m; TS G20; ML 9; AM N; THAC0 5; PX 4.175 ognuno.

6a-c. Prigione

6a. Celle

Due mek sono a guardia dell'ingresso di quest'area e non permettono ai PG di entrare senza combattere. Qualsiasi disturbo vicino all'ingresso attirerà il carceriere (vedi area 6b).

Mek (2): CA -4; DV 16*; pf 96 ognuno; N° ATT. 2; F 6d10/6d10 +soffio paralizzante; MV 27 (9) m; AS soffio paralizzante (diam. 6 m, 1d3 turni, TS contro Soffio del Drago); DS immune a tutti gli incantesimi eccetto *disintegrazione*; PD attacchi basati sul freddo dimezzano la velocità; TS G36; ML 12; AM C; THAC0 7; PX 4.050 ognuno.

Capitolo 2: Il Covo di Coiger

Questa stanza è particolarmente oppressiva e umida, con un puzzo quasi da ossario. A nord vedete sei fogli di bronzo, ognuno di 2,4 m di lato, posti in due file sul pavimento. Ogni foglio è fornito di un portello quadrato di 30 cm di lato coperto con una pila di pietre. Più a nord vedete un secondo gruppo di fogli di bronzo. Da qualche parte sotto di voi potete sentire il debole mormorio di creature sofferenti.

Le lastre di bronzo coprono delle celle profonde 7,5 m, 2,4 metri di lato sul fondo e stringendosi in cima fino a 2 metri di lato. La pendenza inversa e la scivolosità delle pareti le rendono impossibili da scalare. I portelli sono usati periodicamente per osservare e per passare il cibo ai prigionieri.

A. Uno scheletro umano è drappeggiato su uno sgabello di legno. Una volta era un importante prigioniero, ora dimenticato.

B. Leandrax: Coiger pensa di offrire questa signora come sacrificio umano nel tempio. Quando liberata chiederà un'armatura ed un'arma e se gli vengono rifiutate cercherà di fuggire. Se un PG la convince a restare con il gruppo, alla fine dell'avventura potrebbe diventare una sua seguace.

C. Fortios: Un acrobata in un serraglio ambulante, anche lui è qui tenuto come futura vittima sacrificale. Non ha nulla di speciale da offrire ai PG, ma può essere addestrato come ladro.

D. Zagros: Un altro futuro sacrificio.

E. Vuota.

F. Ser Entrechat: Catturato a girovagare attorno al covo mesi fa, questo prigioniero viene tenuto come fonte ingredienti per le pozioni. In realtà un ratto mannaro, si presenta al gruppo come un mercante benestante inorridito dal trattamento ricevuto. Offrirà ai PG una grossa, ma inesistente, riscatto se lo porteranno in salvo. Quando l'opportunità si presenta, si trasforma in un ratto e cerca di fuggire.

G. Donatella: Questa signora è stata tenuta qui come sacrificio, fino a quando in un eccesso di rabbia, il carceriere la strangolò. Finché il carceriere non trova un modo per far sembrare la sua morte un incidente, il suo corpo rimane qui.

H e I. Vuote.

J. Ritornato: Avvolto in un mucchio di stracci, solo metà di questa creatura è visibile dal portello. Sperando di indurre qualcuno ad avvicinarsi abbastanza per attaccare, la creatura si lamenta in grande agonia. Se un PG curioso discende nella fossa, al creatura si alza, sorprendendo la vittima con 1-3 su 1d6 e colpendo automaticamente durante il primo attacco se ottiene la sorpresa.

K e L. Vuote.

6b. Quartieri del Carceriere

Questo squallido buco contiene un letto con una coperta sudicia, due bauli, un guardaroba, una panca, una rastrelliera per le armi e uno sgabello. Tutto è sporco a causa della negligenza.

Peiglle, il carceriere, potrebbe trovarsi qui o nell'area 6c a curare i suoi affari. Verrà a controllare per qualsiasi rumore che proviene dall'ingresso della cella.

Peiglle: CA -9; N12; CdA M; pf 86; N° ATT. 3; F variabile; MV 27 (9) m; TS N12; ML -; AM C; THAC0 3.

Fr 17, In 15, Sg 10, Ds 17, Co 14, Ca 8.

Equipaggiamento: *spada +3* (grado di maestria Maestro), *balestra leggera* (grado di maestria Maestro), *corazza di maglia +4 dell'etereità*, *scudo +3 dell'elettricità*, *anello di protezione +1*, *artigli affilati* (vedi **Appendice: Nuovi Oggetti Magici**), *attizzatoio delle ustioni* (vedi **Appendice: Nuovi Oggetti Magici**), *anello dei rimedi*, *medaglione empatico* (vedi **Appendice: Nuovi Oggetti Magici**), *pozione di mescolanza*, *pozione di forza*, *pozione di velocità*.

Tutti e due i bauli, senza trappole, sono chiusi a chiave con serrature intricate. Per aprirne ognuno ci vogliono 2 incantesimi *scassinare* o un tentativo di scassinare da parte di un ladro con penalità -30%. Peiglle ha il solo paio di chiavi.

Il primo baule contiene un assortimento di materiali senza valore per pulire i metalli.

Il secondo contiene una *armatura di piastre +1* per nani, pulita e avvolta in soffice cuoio, una scatola di teak con intarsi in ottone (valore 50 mo) contenente un *martello da guerra +1*, una scatola in legno di noce con intarsi in ottone (valore 35 mo) contenente una *spada corta +1*, una faretra con 13 *quadrelli +1*, 8 quadrelli d'argento, 9 quadrelli normali, una balestra leggera avvolta in soffice cuoio ed in fine un *anello di protezione +1*. Tutti gli oggetti fanno parte dell'equipaggiamento da avventuriero di Peiglle che li tiene accuratamente custoditi per ricordarsi dei buon vecchi tempi.

Al di sotto di questi oggetti di valore c'è un doppio fondo protetto da un eiettore di gas accecante. Estremamente ben nascosta, questa trappola è difficile da rimuovere (-30% su entrambe i tiri). Se si fallisce un tiro-salvezza contro Veleno il personaggio viene permanentemente accecato fino a che non si applica un incantesimo *guarigione*. Se si supera il tiro-salvezza la vittima soffre di attacchi di cecità temporanea (4d4 round) che avviene 3 volte ogni 6 turni. Gli attacchi avvengono senza preavviso e durano fino a che non si applica un incantesimo *neutralizza veleno*. Sotto il doppio fondo ci sono due pugnali non magici ingioiellati (valore 4.000 mo ognuno), una corona (valore 11.000 mo), 2 sacchi ognuno contenente 250 mp e un borsello contenente 3 opali da 2.000 mo.

La rastrelliera per le armi è vuota, eccetto per una scatola con 12 *quadrelli +4 intermittenti* ed una *balestra leggera +2 della distanza*.

6c. Camera di Tortura

Le pareti ed il pavimento di questa piccola stanza sono equipaggiate con spessi anelli d'acciaio, ognuno ben oliato e lucente. Alla sezione di 3 metri della parete nord sono appesi metri di catene di acciaio similmente puliti, tutte equipaggiate di manette e pastoie. A completare la decorazione sono una vergine di ferro di taglia gigante, diversi stivali di ferro, una fornace rifornita con carbone e barre di ferro, ed una rastrelliera di strumenti di tortura. Al centro della stanza di trova un gigante con tre braccia.

L'assistente di Peiglle, un athach con sufficiente intelligenza per obbedire a semplici ordini, si trova qui. Una creatura straordinariamente stupida, attaccherà immediatamente il PG più vicino. Continua il suo attacco, ignorando qualsiasi altra cosa, fino alla morte del PG. In combattimento, l'athach impugna 3 mazze +2. Non ci sono prigionieri e nemmeno tesori nella camera di tortura.

Athach: CA 0; DV 14*; pf 92; N° ATT. 3 armi/1 morso; F 2d12+2/2d12+2/2d12+2/2d10 +veleno; AS morso velenoso (TS contro Veleno a -4, esanime per 1d6 turni); MV 54 (18) m; TS G14; ML 7; AM C; THAC0 8; PX 2.500.

7. Caverna Magazzino

Questa stanza contiene una massa di ceste e barili e un'enorme cumulo di carbone. C'è anche un'eguale enorme cumulo di concime e cumuli più piccoli di fieno e paglia. In aggiunta ci sono diverse gabbie piene di bestiame, tra cui polli, maiali, capre e pecore. Il luogo appare, risuona e puzza come un cortile di fattoria.

8. Dispensa

Un'area d'immagazzinaggio per il cibo deperibile, la stanza è fastidiosamente pulita.

9. Cucina

Questa stanza illuminata è calda ed umida. Grandi fornelli occupano l'intera parete est e due forni di mattoni occupano gli angoli nordovest e sudest. Al centro della stanza ci sono tre grandi tavoli.

10. La Sala Principale

Le pareti di questa stanza sono decorate da ricchi arazzi, freschi cuscini sono sparsi sul pavimento e sia la parete nord che la sud contengono un enorme caminetto spento. Al centro di una piattaforma sul lato ovest della stanza c'è un trono rivolto a est con un tavolo posto davanti. La più bassa porzione est della stanza contiene due tavoli simili, ma lungo i lati ci sono delle meno ostentate panche.

11. Posto di Guardia

Di guardia qui ci sono sempre 3 mek. Apriranno la porta segreta nell'area 3 se sentono bussare tre volte. Se pressati duramente in un combattimento, i mek fuggono attraverso la porta segreta a ovest. Uno va nell'area 12 in cerca di aiuto, un altro avvisa Coiger nell'area 14 e l'ultimo fugge nell'area 9.

Mek (3): CA -4; DV 16*; pf 96 ognuno; N° ATT. 2; F 6d10/6d10 +soffio paralizzante; MV 27 (9) m; AS soffio paralizzante (diam. 6 m, 1d3 turni, TS contro Soffio del Drago); DS immune a tutti gli incantesimi eccetto *disintegrazione*; PD attacchi basati sul freddo dimezzano la velocità; TS G36; ML 12; AM C; THAC0 7; PX 4.050 ognuno.

12. Stanza degli Ufficiali

Questa ampia sala contiene numerose amache e bauli disposti ordinatamente. Attorno ad un grande tavolo al centro della stanza siedono quattro uomini. Stanno di guardia due grandi creature metalliche, una nell'angolo nordovest e l'altra nell'angolo sudest.

Le creature sono mek in servizio come guardie del corpo degli ufficiali. I 4 uomini, ufficiali di Coiger e maghi di 10° livello, usano gli incantesimi seguenti quando si accorgono del gruppo:

Ufficiale, mago di 10° livello (4): CA 9; M10; pf 33 ognuno; N° ATT. 1; F 1d4; AS/DS incantesimi; MV 36 (12) m; TS M10; ML 10; AM C; THAC0 17; PX 1.600 ognuno.

Incantesimi: (4/3/3/2/2)

Primo livello: *charme, dardo incantato, scudo magnetico*

Secondo livello: *creazione spettrale, ESP, immagini illusorie*

Terzo livello: *dissolvi magie, palla di fuoco, velocità*

Quarto livello: *metamorfosi, muro di fuoco, porta dimensionale*

Quinto livello: *giara magica, teletrasporto*

Tutti e 4 gli ufficiali sono dotati di *pozione di velocità, bacchetta dei fulmini magici* e *anello di protezione +4*.

Due delle brande hanno un compartimento cavo. In uno giacciono 4 gemme da 2.000 mo e un libro di incantesimi contenente gli incantesimi elencati in precedenza. Nell'altro giacciono 2 gemme da 1.000 mo e una collana di perla ed argento del valore di 3.500 mo.

Mek (2): CA -4; DV 16*; pf 96 ognuno; N° ATT. 2; F 6d10/6d10 +soffio paralizzante; MV 27 (9) m; AS soffio paralizzante (diam. 6 m, 1d3 turni, TS contro Soffio del Drago); DS immune a tutti gli incantesimi eccetto *disintegrazione*; PD attacchi basati sul freddo dimezzano la velocità; TS G36; ML 12; AM C; THAC0 7; PX 4.050 ognuno.

13. Ufficio

Qui è dove Coiger custodisce le sue registrazioni e esegue l'amministrazione; la stanza ha una scrivania, una sedia ed un piccolo caminetto.

Le aree sud dell'ufficio indicate con una "S" indicano le zone dei servitori. C'è il 30% di probabilità che 1d4 servitori siano nel cubicolo quando i PG arrivano. I servitori fuggono senza combattere se gli viene data la possibilità.

Capitolo 2: Il Covo di Coiger

14. Il Tempio

Questa stanza scarsamente illuminata è dedicata alle adorazioni religiose, ma non è chiaro per quale divinità. A est, su di un piedistallo quadrato, sono posti due statue alte 3 metri entrambe raffiguranti uomini lucertola ed ognuna con quattro braccia. Le grandi figure tengono due pugni chiusi e sollevati e due rudimentali bracieri nelle altre due mani.

Fra le statue, una scalinata larga 6 metri sale di 1,5 metri fino ad una piattaforma che sostiene un altare di pietra saponaria a forma di diamante. Sul pavimento del tempio, nell'area di preghiera, ci sono due file di cuscini piatti. Ogni cosa sembra quieta.

Le due statue sono golem di bronzo. Si animano 1 round dopo l'ingresso dei PG nel tempio e attaccano il gruppo immediatamente. Se i PG fuggono, i golem non li inseguono.

Coiger, nell'area 15 con 1 mek e 1 hsiao costruito, osserva i PG dal piccolo spioncino. Se i golem stanno perdendo il combattimento, Coiger apre la porta segreta dietro l'altare e invia i 2 mek ad aiutare i golem.

Coiger poi chiude il passaggio ed apre una piccola finestra che migliora la sua classe d'armatura, come anche quella dello hsiao, di 5 punti. Mentre il gruppo combatte i 4 mostri, Coiger e lo hasiao lanciano incantesimi, ostacolando il gruppo e impedendogli di entrare nell'area 15.

Se le creature nell'area 14 vengono sconfitte, Coiger chiude le finestre e si ritira sul fondo dell'area 15.

Golem di super bronzo* (2): CA 3; DV 20+60**; pf 150 ognuno; N° ATT. 2 pugni +speciale; F 3d10+9/3d10+9; MV 72 (24) m; AS 1d10 pf aggiuntivi per ogni colpo; DS danneggiato solo dalla magia, da armi magiche, immune a *charme*, *sonno*, *paralisi*, *gas*, attaccante subisce 2d6 pf se usa arma da taglio e fallisce TS contro Raggio della Morte; TS G10; ML 12; AM N; THAC0 5; PX 4.300 ognuno.

Mek (2): CA -4; DV 16**; pf 96 ognuno; N° ATT. 2; F 6d10/6d10 +soffio paralizzante; MV 27 (9) m; AS soffio paralizzante (diam. 6 m, 1d3 turni, TS contro Soffio del Drago); DS immune a tutti gli incantesimi eccetto *disintegrazione*; PD attacchi basati sul freddo dimezzano la velocità; TS G36; ML 12; AM C; THAC0 7; PX 4.050 ognuno.

Hsiao simulacro: CA 5; DV 14**; pf 95; N° ATT. 2 artigli/1 becco; F 1d6/1d6/1d4 o incantesimo; MV 27 (9) m, Vo 63 (21) m; AS/DS incantesimi (5/5/5/3/2); TS C14; ML 12; AM C; THAC0 13; PX 5.500.

15. Stanza di Coiger

Quest'area abitativa è illuminata da una luminescenza rosso sangue che scende soffocemente dal soffitto e scurisce i colori della stanza. Un uomo in pesante armatura siede dietro un'imponente scrivania. Le mani congiunte, vi osserva silenzioso. La parete nord è piena di scaffali di libri.

L'uomo alla scrivania è Coiger. Riconoscendo la potenza del nemico cerca di negoziare. Se il gruppo menziona la possibilità di guerra nel Norwold, Coiger offre una esercito di giganti per aiutare a combattere l'invasore con la promessa che il gruppo acconsente a lasciare il suo covo e riconsegnare qualsiasi oggetto preso dal suo interno e di lasciarlo libero. Le sue offerte sembrano oneste e se necessario, Coiger giurerà sulla sua divinità, sull'altare, che quanto dice è vero. Rivelerà inoltre le note del suo diario riguardanti un visitatore proveniente dal nord che potrebbe essere legato alla guerra (vedi il prossimo incontro).

Inoltre, Coiger riconsegnerà qualsiasi bottino precedentemente saccheggiato in precedenza dalle incursioni dei giganti nel dominio del PG o PNG. Il saccheggio fu condotto da elementi "incontrollati" all'interno delle sue truppe. Coiger non ordinò il saccheggio e sta ancora investigando riguardo la causa dell'insubordinazione.

Se il gruppo acconsente ai termini di Coiger, impiegherà 1d4 settimane per radunare l'esercito (vedi i ruolini dell'esercito nel **Capitolo 4**). Se il gruppo lo imprigiona, non farà resistenza, ma attenderà l'opportunità per fuggire.

Gli scaffali di libri contengono centinaia di volumi fra libri e pergamene, dettagliando ogni cosa riguardo la storia linguistica della lingua comune e le leggende riguardo i manufatti. Allo scopo di confondere qualsiasi rivale, Coiger ha falsificato le leggende riguardo i manufatti.

La stanza è ben ammobiliata. Un guardaroba contiene abiti cerimoniali da usare nel tempio. Il valore totale è di 12.000 mo.

Un grande armadio vicino alla libreria è pieno di ricambi e di strumenti per la scrittura ed il disegno, equipaggiamento comune da avventuriero e 7 pozioni: *tinta arcobaleno*, *volare*, *velocità*, *scopritesori*, *fortuna*, *controllo dei giganti del fuoco* e *guarigione*.

La scrivania ha 3 cassetti, ognuno chiuso a chiave e protetto da trappola con dardi. Le trappole sono ben nascoste (con una penalità del -25% per trovarla) e difficilmente disinnescabili (con penalità -50% al tiro per la rimozione). Se fatte scattare, viene sparato 1 dardo in alto e 2 frontali. Hanno una THAC0 di -1 e infliggono 1d4 punti-ferita e paralizzano automaticamente qualsiasi creatura che colpiscono per 10d10 round o fino a che non viene applicato un incantesimo *neutralizza veleno*.

Il primo cassetto contiene materiali assortiti per scrivere e un borsello con sei gemme da 5.000 mo. Il secondo cassetto contiene gli ultimi 3 volumi del diario di Coiger che descrive i suoi viaggi e avventure. A discrezione del DM, questi possono condurre i PG su un terreno nuovo di avventure. Se il diario viene studiato attentamente, i PG troveranno una registrazione di 6 mesi fa in cui viene descritto il tentativo fallito da parte del Barone Norlan di arruolare Coiger per prendere parte alle incursioni nel Norwold.

Nel diario, il chierico scrive di credere che il barone ha fantastichi schemi di guerra, che forse coinvolgono Thyatis. Coiger menziona anche un punto d'incontro vicino alla città di Ondamarina, due settimane dopo il momento in cui il gruppo legge il diario.

Il terzo cassetto contiene il libro mastro di Coiger, che elenca l'intero contenuto del tesoro del covo (vedi area 17). Se i GP studiano il libro mastro, scopriranno molte voci segante con "pagamento beholder."

16. Baratro

Un'enorme baratro, vertiginosamente ripido, giace davanti al sentiero. Una calda aria umida e solforosa fuoriesce da esso e un velo di vapore ne cela il fondo. Un ponte di corda di dubbia robustezza si estende da una sporgenza sul vostro lato fino ad un'altra sporgenza simile sull'altro lato. A fluttuare sopra l'estremità più lontana del ponte c'è un grande oggetto sferico con numerosi peduncoli che si estendono dalla cima. L'area attorno all'oggetto è cosparsa di scheletri.

La profondità massima del baratro è di 75 metri e le pareti sono difficili da scalare (penalità del -50% sul tiro per Scalare Pareti). Qualsiasi personaggio che cada nel baratro subirà 20d6 punti-ferita e altri 2d8 danni dal vapore. Discendere fino a 6 metri dal fondo causerà 2d8 a causa del calore ogni round. Un incantesimo *resistenza al fuoco* o un *anello di resistenza al fuoco* riducono il danno a 2d4 ogni round, ma non negano completamente il danno.

Nonostante le apparenze, il ponte è solidamente costruito ma è scivoloso a causa dei vapori che salgono. Qualsiasi personaggio che si muova lungo il ponte è limitato ad un movimento di 9 m per round (12 m per i ladri) e ogni round deve superare una prova di Destrezza con 2d10 per non scivolare nel baratro.

Mentre si combatte sul ponte, tutti i bonus alla CA derivanti dalla Destrezza sono negati, gli attacchi sono eseguiti con penalità -4 al tiro per colpire e la CA è penalizzata di +4. I personaggi che combattono sul ponte devono controllare di non scivolare 2 volt ogni round.

Beholder: Normale e Non Morto

L'oggetto sferico all'estremità lontana del ponte è un beholder non morto. Si muove sopra il baratro per attaccare i PG quando li vede, il beholder non morto userà un *dissolvi magie* (peduncolo n° 9) contro un personaggio dall'ovvio aspetto di lanciatore di incantesimi e *animare a oggetti* (peduncolo n° 8) per scagliare piccole pietre e ostacolare il lancio di incantesimi. Il beholder dirigerà i risucchi di energia (peduncoli n° 5 e n° 6) contro il guerriero più pesantemente difeso da armatura.

Un personaggio sarà scelto a caso come vittima del peduncolo n° 10 (*telecinesi*) che cercherà di rilasciare la vittima nel baratro. Il peduncolo n° 1 *animerà* i 20 scheletri attorno al beholder che attaccheranno i guerrieri sul ponte. Qualsiasi altro peduncolo verrà usato contro i PG che si avvicinino al beholder.

In agguato fra i vapori sottostanti c'è un beholder normale che lavora a pagamento. Stando al riparo nella nebbia, si solleva leggermente, ma rimane sotto il bordo del baratro. Attaccando con i suoi occhi come fa il beholder non morto, il beholder assoldato concentra tutti i peduncoli su un singolo bersaglio.

Se più di 2 PG si trovano sul ponte allo stesso tempo, il beholder normale torce il ponte con la *telecinesi*. Un PG può evitare di cadere superando una prova di Destrezza con 2d10+4.

Il beholder non morto combatte fino alla morte. Il beholder normale si ritira nel vapore se viene danneggiato il 50% del suo corpo oppure se perde la metà dei peduncoli o se il beholder non morto viene ucciso.

Il tesoro del beholder normale giace nascosto in una fessura sul fondo del baratro. Il gruzzolo contiene 10.552 mo, 2.413 mp,

6.500 mo in gemme e 12 uova delle meraviglie, tutto sparso in giro. Raccogliere il tesoro in sacchi richiede ai personaggi 2 turni di lavoro.

Beholder non morto: CA 0/2/7; DV 11(7*); pf 50 (corpo)/20 (occhio centrale)/12 (ogni peduncolo); N° ATT. 1 morso + 4 effetti magici; F 2d8 + speciale; MV 9 (3) m; AS raggio anti-magia 18 m, 10 peduncoli: 1. *charme* (36 m), 2. *charme mostri* (36 m), 3. *sonno* (72 m), 4. *telecinesi* (36 m, 5.000 mo), 5. *carne in pietra** (36 m), 6. *disintegrazione* (18 m 2d6 pf), 7. *terrore** (36 m), 8. *lentezza** (72 m), 9. *infliggi ferite gravi** (18 m), 10. *morte* (72 m); TS M11; ML 10; AM C; THAC0 10; PX 5.100.

Beholder: CA -4/-2/3; DV 20 (5*); pf 90 (corpo)/30 (occhio centrale)/20 (ogni peduncolo); N° ATT. 1 morso + 4 effetti magici; F 2d10 + speciale; MV 18 (6) m; AS 10 peduncoli: 1. *animazione dei morti* (18 m), 2. *charme* (come vampiri, 36 m, -2 al TS), 3. *tenebre persistenti* (36 m), 4. *Incantesimo della morte* (36 m), 5. *risucchio energia* (come spettri), 6. *risucchio energia* 2 livelli (come necrospettri), 7. *paralisi** (come ghoul, 18 m), 8. *Animare oggetti** (18 m), 9. *dissolvi magie* (26° livello), 10. *telecinesi* (18 m, 5.000 mo), rigenerazione 3 pf/r, assumere forma gassosa; DS raggio rifletti-magia 18 m (incantesimi e tentativo di scacciare), immune armi magiche inferiori a +2, immune *charme*, *paralisi*, *sonno*, illusioni, raggio della morte e veleno; ; TS M11; ML 10; AM C; THAC0 10; PX 14.975.

17. Tesoro

Le due porte di questa stanza sono tutte e due chiuse a chiave e protette da trappola. La trappola della porta nord provoca la caduta di migliaia di rocce instabili e di stalattiti quando la porta viene aperta. Molto difficile da individuare e rimuovere (penalità -50% a tutte e due i tiri), i nani individuano questa trappola con un tiro di 1 su 1d6). Se la trappola viene attivata, l'intera area in dicata in grigio viene coperta da cumuli di detriti profonda 1,8 metri, la parete nord verrà bloccata e qualsiasi personaggio all'interno dell'area subirà 6d10 punti-ferita (tiro-salvezza contro Pietrificazione per dimezzare i danni). Ripulire l'accesso alla porta richiede 3 turni di scavo.

La porta sud ha una trappola magica del 28° livello che può essere individuata solo magicamente. Può essere rimossa solo da un *dissolvi magie*. La trappola proietta un incantesimo *dito della morte* verso il personaggio che ha aperto la porta e uno contro il terzo personaggio che la attraversa.

Ci sono 6 bauli grandi e 76 piccoli nel tesoro. Due dei bauli grandi contengono 25 barre d'oro, ognuna del peso di 400 mo (valore 350 mo per baule). Gli altri 4 contengono ognuno 25 barre d'argento (peso 400 mo, valore 35 mo).

Un baule piccolo contiene 25 gemme da 1.000 mo e un assortimento di gioielli del valore totale di 20.000 mo. I rimanenti contengono monete; 20 contengono monete di rame, 28 monete di argento, 18 monete d'oro e 9 monete di platino. Ci sono due borse di monete per ogni baule, ognuna contiene 250 monete.

La metà dei bauli sono ricoperti da un veleno a contatto che provoca la morte. Un tiro-salvezza contro Veleno nega gli effetti, ma la vittima subisce comunque 4d4 punti-ferita.

Capitolo 3: La Notte degli Scarabei

Questo capitolo è diviso in due sezioni. La Sezione A contiene le note per alcuni eventi disastrosi elencati nel D&D® *Set Companion*, (*Libro del Master*, pagina 10). La Sezione B contiene i dettagli di un'avventura che dovrebbe essere svolta per far cessare uno degli eventi disastrosi.

Sezione A

Preparazione dell'Incontro

Pochi giorni dopo la fine del **Capitolo 1**, Alphaks fa accadere un evento disastroso in uno dei domini dei PG. Se i PG hanno attaccato Coiger (vedi il **Capitolo 2**), gli eventi disastrosi avvengono mentre i PG sono via. Il DM non dovrebbe i personaggi se pensano che Coiger sia il responsabile e non dovrebbe nemmeno fornire indizi sulla loro vera causa.

Alphaks usa questi eventi disastrosi, che avvengono simultaneamente nei vari domini dei PG, per confondere il gruppo e ostacolare la loro preparazione alla guerra. Se è disponibile un solo dominio, il DM dovrebbe scegliere l'evento disastroso che più si adatta alla situazione.

Assassinio

Questo evento è appropriato per un qualsiasi PG senza domini.

Il comandante del castello volante (vedi **Capitolo 5**) ha assassinato uno dei seguaci preferiti del PG. Gli assassini portano via il corpo ed il comandante richiede un riscatto. Dovrebbe essere circa il 5% delle entrate annuali del dominio, dell'attuale tesoro del dominio, oppure degli averi personali del PG, qualunque sia maggiore. Il riscatto richiesto dovrebbe includere almeno un oggetto magico che il PG possiede, ma non usa spesso. A riscuotere il riscatto viene inviato un mujina.

Se il PG attacca la creatura, essa si arrenderà rivelando solo ciò che conosce; quando e dove era da consegnare il riscatto. Se il PG va in questo luogo, il personaggio che ha avuto il sogno 5 nel **Capitolo 1** lo riconoscerà come il luogo descritto nel sogno. Due mesi e mezzo dopo questo incontro, il castello volante apparirà nel luogo indicato. Svolgi il **Capitolo 5** se il gruppo si trova nel posto giusto quando il castello arriva. Il corpo rapito verrà tenuto nelle prigioni del castello (area 15).

Mujina: CA 4; DV 8*; pf 40; N° ATT. 2 armi +speciale; F 1d6/1d6; MV 27 (9) m; AS mostra il volto facendo fuggire per il terrore (concesso TS contro Bacchette se vittima ha più di 5 DV o livelli); TS G8; ML 9; AM C; THAC0 11; PX 1.750.

Usurpatore

Alphaks invia un adaptor per impersonare un PG e usurpare il potere nel suo dominio. Finché il gruppo non lo confronta, l'adaptor governerà in vece del PG e combatterà fino a che ridotto al 20% dei suoi punti-ferita. Poi tenterà di fuggire usando la sua abilità di camminare fra i piani.

Pochi giorni dopo l'insediamento al potere dell'usurpatore, l'adaptor stabilisce una serie di nuove oltraggiosi tasse. Con il dominio vicino al punto di rivolta, il PG, quando viene visto, sarà facile che venga attaccato dai suoi stessi sudditi. Il regnante dovrà essere in grado di inventarsi qualcosa in fretta per non essere costretto ad abbattere i suoi stessi sudditi. Altrimenti, il

PG ed il gruppo verrà imprigionato fino a che i servi del dominio non si accorgeranno che l'usurpatore è ancora a piede libero. Avrà luogo un processo per stabilire chi sia il vero regnante.

Quando il potere legittimo viene ripristinato, gran parte dei sudditi del PG non capiranno che ci fu un usurpatore. Invece, ricorderanno tristemente il regno dell'usurpatore come un "momento di pazzia" del PG.

Adaptor: CA 9; DV 8*; pf 49; N° ATT. 2 spade; F 1d8+4/1d8+4; MV 36 (12) m; AS bonus +4 al TxC; DS se colpito da attacco magico ne diventa immune (1d10 turni); TS G8; ML 10; AM C; THAC0 11; PX 1.200.

Razziatori da un Altro Dominio

In questo evento, un PNG attacca un vicino dominio di un PG. La forza dell'attacco dipende dalle risorse del dominio vicino. Se non si conoscono i dettagli di queste risorse, usa una delle unità elencate nel ruolino degli eserciti nel **Capitolo 4**.

Innescata da una falsa informazione diffusa da Alphaks, le incursioni avvengono perché l'aggressore crede che il PG stia progettando un attacco.

Questo evento dovrebbe avere vari effetti sul PG del dominio, dipende da quanto velocemente viene risolto. Come minimo, il dominio avrà una perdita di entrate dovuta alla risorse catturate o distrutte dai razziatori. Alla peggio, il PG e il suo vicino seguiranno una faida per lungo tempo, che potrebbe interferire con la loro capacità di partecipare alla guerra con efficacia. Se il gruppo risponde alla chiamata alle armi di Re Ericall in ritardo o senza unità con forza adeguata, dovranno essere fornite al re le motivazioni per entrambe le mancanze.

Terremoto

Il dominio è scosso da una serie di terremoti locali ma gravi. Molte costruzioni nel dominio saranno danneggiate causando la diminuzione del 25% delle risorse finanziarie del dominio. Il costo totale per ricostruire le strutture principali è uguale all'intero ammontare di entrate di un anno. Ogni miniera ha il 50% di probabilità di crollare per poi essere considerate distrutte. Devono essere abbandonate a causa delle pericolosità presenti e dalle risorse del dominio dovrebbe essere dedotto il loro valore in entrate.

Quando i PG ritornano nel dominio, interi villaggi si ammasseranno attorno alla dimora del gruppo, implorando cibo ed aiuto. Il gruppo deve passare almeno una settimana a viaggiare per il territorio per evitare sciacallaggio e per dirigere la ripresa dell'economia. Se non lo fa, le risorse del dominio scendono di un altro 25% e le sue unità armate diminuiscono del 66% della loro forza originaria. Questi declini avvengono progressivamente in un periodo di 10 giorni mentre i rifornimenti scarseggiano e i disertori se ne tornano a casa per aiutare le proprie famiglie.

La Sezione B dovrebbe essere svolta in connessione con questo evento disastroso, ma può essere usata in qualsiasi altro evento disastroso descritto nella Sezione A.

Sezione B

Mentre il gruppo esplora il territorio, una grande dolina vi apre sul sentiero. Ogni membro del gruppo deve superare una prova di Destrezza per non cadere nel baratro con al sua montatura. Qualsiasi creatura che cada nella dolina subisce 8d6 punti-ferita.

Sul fondo della dolina ci sono una serie di tunnel che conducono all'avventura (vedi Mappa II).

Tabella 2

INCONTRI CASUALI CAPITOLO 3

Risultato	Esito
1-3	Crollo
4-6	Scarabeo dei terremoti

Crollo: un tremore produce una piccola frana e la roccia instabile cade dal soffitto e dalle pareti infliggendo 2d10 punti-ferita ad ogni personaggio. Un tiro-salvezza contro Pietrificazione eseguito con successo fa dimezzare i danni.

Scarabeo dei terremoti: un mostro appena creato appare dal nulla ed è affamato (vedi **Appendice: Nuovi Mostri**).

Descrizione degli Incontri

1. Caverna d'Ingresso

La dolina scende per 90 metri in questa stanza. Il fondo della dolina è coperta di sabbia, detriti vari e macerie provenienti dalla superficie. Un tunnel si apre verso sud, conducendo all'area 2.

2. La Guida

Nel mezzo del passaggio si trova una scatola di ferro quadrata di 1,5 metri, con una feritoia sul coperchio e sui lati. Sono così stretti che quasi non si riesce a vedere all'interno.

Dalle feritoie fa capolino un piccolo viso da rettile. Ricambiando lo sguardo della creatura, si può vedere che ha due zampe e delle piccole ali e cogliete una visione fugace di un prezioso metallo appeso attorno al suo collo. Un sacco ben riempito giace vicino alla creatura. "Saluti dal mio padrone, eroi del Norwold," dice la creatura. "Il mio nome è Bill e sono la vostra guida."

Bill è un draghetto elementale della terra. Alphaks lo ha reclutato per guidare i PG attraverso quest'avventura. Non rivelerà mai l'identità del suo padrone, Alphaks.

Le feritoie sono troppo vicine fra loro per permettere che un qualsiasi attacco di mischia o proiettile raggiunga Bill. Una *barriera anti-magia* opera continuamente all'interno dei confini della scatola. La porta della scatola, è intesa a tener fuori i G ma non Bill, si chiude dall'interno e le barre sono troppo vicine per permettere di manovrare la chiusura dall'esterno. Un personaggio può, tuttavia, aprire la scatola con la forza superando una prova di Forza, moltiplicando per due il tiro di dado.

Se i PG chiedono a Bill chi sia il suo padrone, egli risponde, "Qualcuno a cui non piacete." Se attaccato, Bill cerca solo di evitare di essere ferito. La prima volta che il gruppo gli infligge danni, fugge usando il suo *collare magico* che gli permette di *teletrasportarsi* nel Piano della Terra. Il collare funziona per un viaggio solo, per una creatura e Bill non ritornerà mai più. Il collare può essere venduto per 15.000 mo.

Dopo la presentazione, Bill farà una pausa attendendo che i PG non intraprendano azioni ostili. Poi dice:

"La sorgente dei terremoti che vi assilla si trova in queste caverne. Sfortunatamente per voi, altri terremoti sono a venire ed il loro numero si sta incrementando astronomicamente. Vedete, ci sono cinque macchinari qui che generano i terremoti. Se non li spegnete in fretta, per la vostra terra sarà la fine.

"Sono qui per accompagnarvi in modo che troviate questi cinque macchinari. Vi sottoporro un problema di logica ogni volta che ne troverete uno. Quando risponderete correttamente, spegnerò il macchinario e questo si autodistruggerà. Se fallite il quesito, dovrete disattivare da soli il macchinario, meglio che potete. Naturalmente, non è necessario che accettiate la mia assistenza. Potete mettere alla prova la vostra forza contro tutti e cinque i macchinari se lo desiderate, ma vi avviso che impiegherete del tempo prezioso. Desiderate la mia assistenza?"

Se i PG acconsentono, Bill schiude la scatola, esce fuori e si tramuta forma di gigante. Infila poi una mano nella scatola prendendo il sacco-un *borsa conservante* con 5 chiavi e tutto il necessario per gli enigma elencati nell'incontro 3. Bill schiaccerà poi con un piede la scatola, distruggendola.

Se i PG attaccano Bill, egli tornerà nel suo piano e il gruppo dovrà distruggere fisicamente i macchinari. Alphaks ha conferito a Bill immunità agli incantesimi *charme*, *ESP*, *giara magica*, *comando*, *blocca persona* e tutte le altre magie che influenzano la mente per tutta la durata del suo servizio come guida. Bill non subirà mai danno dai crolli o dagli scarabei dei terremoti, ma può essere ucciso dal colosso dell'incontro 6. Bill non offre mai avvisi ai PG, ma parteciperà volentieri a varie conversazioni di carattere leggero. Ama gli scherzi sboccati, e striderà di gioia se gliene verrà detto uno che ancora non conosce.

Bill, draghetto elementale della terra*: CA 0; DV 6*; pf 38; N° ATT. 2 artigli/1 morso; F 1d3/1d3/1d8+2; MV 36 (12) m, Vo 9 (3) m; AS metamorfosi in giovane gigante (non scaglia macigni, F 2d6), abilità da ladro di 5° livello; DS immune a incantesimi inferiori al 5° livello (se vuole) e alle armi non magiche; PD fermato da *protezione dal male*; TS M12; ML 9; AM N; THAC0 14; PX 1.175.

3. Monoliti

Svolgi questo incontro ogni volta che il gruppo entra in un'area col numero 3.

Cinque sculture magiche sono la fonte dei terremoti. Sono macchinari che producono scarabei dei terremoti. Ogni scultura è un piatto monolito, alto 1,8 m, largo 1,2 m e spesso 30 cm.

Capitolo 3: La Notte degli Scarabei

Scolpite in rilievo sulla loro superficie ci sono 12 immagini di scarabei dei terremoti.

Ogni 2 turni, una di queste immagini si espande in tre dimensioni e si stacca, diventando una statua di scarabeo dei terremoti lunga 3 metri. A questo stadio del suo sviluppo questo costruito ha gli stessi punti-ferita di uno scarabeo vivo, ha una CA di -10 e non è in grado di attaccare. Il costruito continua a crescere alla velocità di 3 metri per round fino a che raggiunge i 12 metri, diventando uno scarabeo vivente con al normale CA e con un morso come attacco.

Se nessuno personaggio attacca lo scarabeo, esso si allontanerà dal monolito continuando a crescere alla stessa velocità fino a raggiungere la dimensione massima di 30 metri. A questo punto può anche attaccare con le zampe. Durante il suo vagabondare, particolarmente durante la mischia, lo scarabeo può rimanere incastrato in un tunnel più stretto e dovrà scavarsi la strada da solo. Durante questo tempo, lo scarabeo non può mordere, ma lo scavare provoca tremori che scuotono il materiale delle pareti e il soffitto della caverna. Il tremore continua fino a che lo scarabeo non è distrutto e vengono inflitti 1d20 punti-ferita a qualsiasi personaggio che lo attacca.

Alphaks ha reso il modo di fermare il monolito che produce scarabei dei terremoti sia semplice che difficile. I monoliti possono essere completamente disattivati con un processo in due fasi. Ogni monolite è legato ad un quiz di logica (una lista di indovinelli viene data in seguito). Quando un problema viene presentato e risolto entro 18 m da un monolito, appare una serratura sulla sua superficie. Quando una delle chiavi all'interno della *borsa conservante* di Bill viene inserita nella serratura, il monolite crolla in polvere.

Il monolite può sopportare fino a 75 punti-ferita prima di esplodere. L'esplosione è inoffensiva, ma nell'area vengono proiettati 1d12 scarabei. Due incantesimi hanno degli effetti speciali istantanei: disintegrazione distrugge il monolite completamente e riduce l'esplosione a 1d4 costrutti; dissoluzione distrugge il monolite ma incrementa il numero dei costrutti prodotti a seguito dell'esplosione a 4d8.

Ogni volta che i PG scoprono un macchinario, Bill fornisce loro l'indovinello dalla lista di seguito. Permetti all'intero gruppo di giocatori di pensare a una soluzione. Rileggi l'enigma su richiesta dei giocatori. Il tempo che i giocatori impiegano a risolvere l'enigma è uguale al tempo che i PG passano nel dungeon. Assumi che 1d6 minuti siano trascorsi fra la formazione dell'ultimo scarabeo e la presentazione dell'enigma. Ogni monolite produce 1 scarabeo ogni 2 turni.

Avere le chiavi di Bill non permette ai PG di spegnere i macchinari. Fino a che la corretta risposta all'indovinello non viene fornita, non ci sono serrature visibili. Quindi, un ladro non può semplicemente provare un tiro di Scassinare per spegnere il macchinario. Il DM può scegliere 5 enigmi fra i 7 elencati.



Enigma 1: Spacca il Tocco

Bill crea un piccolo cubo dorato e dice "Questo cubo è in realtà solo argento, placcato oro. Immaginate, se potete, che possiate dividere ogni spigolo in tre segmenti di uguale lunghezza, quindi dividere il cubo in 27 cubi più piccoli." Fa una pausa per permettere di capire. "Il problema, signori e signore, è questo: quanti dei piccoli cubi avrebbero tre facce dorate? Quanti avrebbero due facce dorate? Quanti avrebbero solo una faccia dorata e, in fine, quanti cubi non avrebbero affatto facce dorate? Datemi la soluzione corretta e io potrò spegnere questo macchinario specifico, inoltre vi darò il cubo, intatto ovviamente, come ricompensa!"

Soluzione: Otto cubi con 3 facce dorate, 12 cubi con 2 facce dorate, 6 cubi con 1 faccia dorata e 1 cubo senza facce dorate. Il Cubo pesa 200 mo e ha un valore di 18 mo.

Enigma 2: Spezza le Ossa

Bill fornisce tre piccoli cofanetti dorati. "Noterete, gentili esseri, che ognuno di queste tre bellezze ha un'etichetta, uno etichettato 'Nero-Nero'; uno etichettato 'Rosso-Rosso' e uno etichettato 'Nero-Rosso'. Ora, succede che queste tre piccole bellezze contengono sei gemme di egual splendore. Una contiene due rubini rossi, una contiene due opali, ognuno nero come la notte e la terza contiene uno di ognuno. Il guaio è, che tutte le etichette sono sbagliate.

Il vostro problema è questo: potete guardare una sola gemma da un solo cofanetto, da questo, dovrete dirmi il corretto contenuto di ogni cofanetto. Se mi darete la risposta, tutto il bottino sarà vostro e io spegnerò questo macchinario per voi.

Soluzione: Ci sono 2 modi in cui le gemme possono essere disposte all'interno dei cofanetti. Siccome tutte le etichette sono sbagliate, il cofanetto segnato come "Nero-Rosso" deve contenere 2 gemme identiche. Quindi il cofanetto da cui scegliere è "Nero-Rosso." Se la gemma è un rubino, così è l'altro. Allora la "Rosso-Rosso" contiene 2 opali e la "Nero-



Nero" contiene 1 rubino e 1 opale. Se la gemma presa da "Nero-Rosso" è un opale, così è l'altro. Quindi la "Rosso-Rosso" contiene 1 rubino e 1 opale e la "Nero-Nero" contiene 2 rubini.

Ogni cofanetto pesa 150 mo e vale 300 mo. Le gemme valgono 500 mo ognuna.

Enigma 3: Trova il Colpevole

Bill si rivolge a voi dicendo "E pensate di essere stati scaltri! Uno di questi quattro gentiluomini qui..." (quattro umanoidi in armatura di cuoio diventano visibili vicino a Bill), "... è di indole ladresca ed ha sgraffignato un oggetto da uno di voi. Quest'oggetto, di fatto."

Bill solleva un oggetto magico di proprietà di uno dei PG e scelto dal DM. L'oggetto è stato rubato e nessuna precauzione, magica o meno, impedirà il furto.

"Questi gentiluomini sono l'orchetto, il coboldo, il goblin e l'orco. Ognuno di essi farà un'affermazione. Il colpevole mentirà e gli altri tre diranno la verità."

"Lo ha rubacchiato il goblin, quel pappamolle" ride l'orchetto. "Certo è che non sono stato io" si lamenta il coboldo. "L'orchetto mente, con quei fetidi denti" mormora il goblin. "Nah, non sono stati né il coboldo e né il goblin" romba l'orco.

"Ora dunque," annuncia Bill, "ditemi chi l'ha preso è lo ridarò, inoltre spegnerò il macchinario che qui si trova."

Soluzione: Con una sola bugia, uno dei due ladri ce si contraddicono a vicenda deve essere il bugiardo. Siccome l'orco sta dicendo la verità, il colpevole deve essere l'orchetto.

Enigma 4: Sette Pagnotte

Bill si volge verso di voi e dice "Ecco una storia di tre avventurieri, un guerriero, un chierico e un ladro. A causa di una disavventura, il trio si è perso in un sotterraneo a ora di cena. Succede, che il guerriero mise nello zaino quattro pagnotte di pane, il ladro ne aveva tre ed il chierico nessuna. Essendo compagni della migliore specie, il ladro ed il guerriero condivisero le loro pagnotte con il chierico in modo

che ognuno ne avesse una uguale porzione. Dopo la consumazione del pasto, per mostrare la sua approvazione, il chierico offrì al ladro ed al guerriero questi sette pezzi di platino che ora io ho qui (Bill sporge sette mp).

"Il problema è questo: il guerriero ed il ladro si dividono le monete in accordo con la quantità con cui ognuno ha contribuito al pasto del chierico, senza scambiarsi resto fra di loro, quante monete ricevette ognuno di loro? Ditemi ciò e le monete sono vostre e io spegnerà il macchinario per voi."

Soluzione: Siccome c'erano sette pagnotte divise equamente fra i tre, ogni personaggio mangiò 2 pagnotte ed $\frac{1}{3}$.

Quindi, il guerriero contribuì con 1 pagnotta e $\frac{2}{3}$ ed il ladro contribuì con $\frac{2}{3}$ di pagnotta. Ogni personaggio ricevette 1 moneta per ogni $\frac{1}{3}$ di pagnotta con cui ha contribuito. Il guerriero diede al chierico $\frac{5}{3}$ di pagnotta e ottiene 5 monete; il ladro ottiene 2 monete per i suoi $\frac{2}{3}$ di pagnotta.

Enigma 5: Quattro Minuti e Solo Quattro

Bill si gira verso di voi e dice "Ecco un racconto di nobile galateo. Una fredda notte piovosa un cavaliere chiese ospitalità presso il castello di un barone come suo privilegio. Il barone acconsentì. Il mattino dopo, per colazione, il cavaliere chiese solo un uovo sodo (vedete, era impegnato in un'impresa), che doveva essere cotto per quattro minuti esatti. Il barone ordinò che fosse fatto.

"Sfortunatamente per il paggio delle cucine, il castello possedeva solo una clessidra da tre minuti e una da cinque minuti. Il paggio, che conosceva bene la matematica, velocemente vide che togliere 3 da 5 è uguale a 2, esattamente la metà del tempo richiesto. Se avesse fatto partire le due clessidre allo stesso momento avrebbe potuto far partire la cottura dell'uovo all'esaurimento della clessidra da tre minuti. Ma siccome aveva solo due clessidre, non c'era abbastanza tempo per riazzerarli, così avrebbe dovuto interrompere la cottura dell'uovo.

"Disgustato dai rozzi modi del ragazzo, il barone fece ricominciare di nuovo il paggio con la preparazione di un altro uovo. Il barone poi mostrò al paggio come cuocere l'uovo per un numero di minuti ininterrotto e corretto.

"Ecco il vostro problema: assumendo che si usino solo le due clessidre e che le clessidre sono dei bicchieri di sabbia, come ci riuscì il barone? Come sempre, Vi darò qualcosa di bello se mi darete la risposta esatta e spegnerà anche questo macchinario per voi."

Soluzione: Senza mettere l'uovo nell'acqua, il barone avviò entrambe le clessidre. Quando la clessidra da 3 minuti finisce la rovesciò, lasciando 2 minuti dei 5 minuti della clessidra. Quando la clessidra da 5 minuti terminò la rovesciò. Quando la clessidra da 3 minuti termina di nuovo, saranno rimasti 4 minuti nella

Capitolo 3: La Notte degli Scarabei

clessidra da 5 minuti, così poté mettere l'uovo a cuocere fino al termine della clessidra da 5 minuti.

Se i PG risolvono il problema, Bill darà ad ognuno di loro un semplice uovo cotto per 4 minuti, freddo, fresco e commestibile.

Enigma 6: Catena Infinita

Bill fornisce nove segmenti di una catena di platino e dice "Noterete che tre di questi segmenti di catena hanno sei anelli, due hanno cinque anelli e una ha quattro anelli, una ha tre anelli e una ha otto anelli. Ora supponete di voler unire questi segmenti assieme per formare una catena infinita, un cerchio. Portate questi segmenti da un fabbro che chiede 1 moneta per rompere un anello e 10 monete per richiudere un anello.

"Il vostro problema: Qual è l'ammontare minimo di monete che dovrete spendere per creare la catena infinita, datemi la risposta e vi darò questi piccoli segmenti di catena per farne ciò che volete e spegnerò per voi questo macchinario."

Soluzione: Il modo più facile per creare una catena infinita è di spezzare un anello da ogni segmento e richiuderli poi di nuovo, questo costa 99 mo, ma se il segmento da 8 anelli viene rotto e gli o anelli vengono usati per unire i restanti segmenti il costo sarà di 88 mo; tuttavia se i segmenti da 3 anelli e da quattro anelli vengono spezzati, i sette anelli possono unire i segmenti restanti con solo 77 mo. I segmenti hanno un valore totale di 250 mo.

Enigma 7: Quanti Colori

"Ecco una storia riguardo la cartografia," scherza Bill. "Nel mitico regno di Peddichoria, il cartografo reale era impegnato nel preparare una mappa delle 57 contee del paese. La cosa strana di Peddichoria è che ognuna delle 57 contee ha la forma di un esagono regolare. Dopo aver disegnato al mappa, il cartografo cominciò con impegno a mischiare vari colori per dipingerla.

"La mia domanda per voi è: quanti colori, esattamente, usò il cartografo, assumendo che usò il minor numero di colori possibile? Riceverete un dono se scoprirete la risposta e, naturalmente, spegnerà il macchinario per voi."

Soluzione: La risosta è 3. Non può essere provato matematicamente, ma lo si può provare per dimostrazione che nessuna mappa composta di esagoni richiede più di 3 colori. (nessuna mappa bidimensionale richiede più di 3 colori).

Se i PG risolvono l'indovinello, Bill darà ad ognuno una giara di pittura, ma non fornirà più di 3 colori differenti.

4. Morte Scarlatta

Un'enorme creatura che assomiglia ad un rigonfio serpente color porpora con la testa da insetto sta divorando la carcassa di uno scarabeo dei terremoti appena ucciso e ingurgitando i pezzi massicci di carne nella sua bocca zannuta. Solleva lo sguardo dal suo pasto animalesco dandovi un'occhiata per un breve momento, poi si getta all'attacco. Bill emette un grido di paura, si trasforma in un piccolo drago e volteggia nell'aria.

La creatura è un verme porpora. Scavando tunnel mentre va a caccia, è ora in cerca di qualcosa di differente da mangiare. Dopo aver inghiottito un PG intero, si ritirerà nel tentativo di seminare il gruppo nel labirinto di tunnel (vedi prossimo incontro).

Verme scarlatto: CA 6; DV 15*; pf 100; N° ATT. 1 morso/1 aculeo; F 2d8/1d8 +veleno; MV 18 (6) m; AS inghiotte con tiro superiore alla CA di 4 o 20 naturale (3d6 pf ogni round); DS immune a incantesimi inferiori al 5° livello (se vuole) e alle armi non magiche; PD fermato da protezione dal male; TS G8; ML 9; AM N; THAC0 8; PX 2.300.

5. Tunnel degli Scarabei dei Terremoti

I passaggi sono striati dai segni di artigli della creature che li hanno scavati. Proseguono per chilometri, svoltando e contorcendosi e salendo e scendendo, riducendo la visibilità ad un massimo di 12 metri. Il movimento lungo i tunnel è ridotto del 50%, tranne per una grande creatura o per una creatura in grado di volare.

C'è il 10% di probabilità per round che un tunnel crolli sul gruppo. Quando i detriti cominciano a cadere, comincia un lento conto alla rovescia da 10 a 0. Sei PG evacuano l'area prima che il conto alla rovescia arrivi a 0, il gruppo è salvo quando il crollo avviene. Se i PG rimangono nel tunnel, i personaggi subiscono 3d100 punti-ferita e vengono seppelliti sono 3d6 tonnellate di detriti. Al gruppo serviranno 1d4 giorni per uscire dall'area mediante mezzi normali.

Concludere la Sezione B

Quando l'ultimo monolito viene spento o distrutto, Bill scompare, tornando nel Piano delle Terra. Poco dopo le caverne cominciano a crollare. I PG hanno 2 turni per fuggire o verranno seppelliti per sempre. Durante i 2 turni, ogni personaggio subisce 2d10 punti-ferita a causa della caduta dei detriti. Il gruppo può uscire dalla dolina (area 1) tramite una fenditura appena creatasi che conduce verso la superficie.

Preparazione dell'Incontro

Nota: *Questo capitolo va svolto contemporaneamente al Capitolo 5.*

Questo capitolo delinea le problematiche che avvengono dopo che Alphaks ha messo in moto i suoi piani di guerra. La guerra dovrebbe scoppiare 2 settimane dopo che il gruppo incontra Coiger. Potrebbe cominciare sia che il gruppo ne sia pronto o meno. In quel momento inizia la prima battaglia, i PG potrebbero ancora essere impegnati a gestire gli eventi disastrosi nei loro domini, sulla strada verso una città o in cerca del punto segreto di incontro vicino a Ondamarina (vedi **Capitolo 2**).

Di seguito vengono elencate uno schema temporale dei movimenti delle truppe e delle battaglie, spiegando dove i vari eserciti si muovono e quali sono i loro obiettivi. Il tempo e la posizione di ogni unità nel Norwold sono i fattori più importanti. La loro velocità di viaggio dovrebbe essere usata con precisione quando si muovono le truppe.

La terza sezione di questo capitolo contiene un ruolino di tutte le unità del Norwold che più probabilmente combatteranno. Se i giocatori stanno usando i personaggi pregenerati, nel ruolino troveranno anche le loro unità militari.

Quando la battaglia comincia lascia che i giocatori controllino tutte le truppe che combattono contro il Barone Norlan, Thyatis e Alpathia.

La mappa generale per il combattimento (Mappa V) di questo modulo indica i principali obiettivi delle armate come anche i loro movimenti pianificati. Sarà utile disegnare un veloce schizzo di un'area più ravvicinata della mappa, su un foglio di carta con gli esagoni vuoti, ogni qualvolta due eserciti arrivano nello stesso esagono. Questa mappa di combattimento (scala 1,6 km per esagono) non deve essere dettagliata, ma deve essere sufficiente per permettere il movimento delle truppe e le manovre di combattimento.

Quando la guerra comincia, svolgila in turni di battaglia di 1 settimana. Ogni volta che avviene una battaglia o quando le truppe si passano vicine, svolgi la guerra in round di battaglia di 1 giorno. Usa le regole del Regolamento Navale a pagina 24 ogni volta che la battaglia si svolge in mare.

Unità di Battaglia

Barone Norlan di Qeodhar, Kjavik di Norzee

Il piano del barone è di assaltare la costa del Norwold, conquistando quanti più città portuali e teste di ponte possibili. La motivazione che ha diffuso è quella di voler raccogliere bottino da dare ai meschini nobili alpathiani, ma il suo vero piano è di tradire i giovani signori alpathiani e consegnare le sue conquiste a Thyatis.

L'imperatore di Thyatis attende in segreto il segnale del barone. Il giorno in cui arriverà, Thyatis si muoverà per cogliere i giovani nobili di sorpresa. In cerca di vendetta, il barone spera che l'imprigionamento dei nobili da parte di Thyatis, storico nemico di Alpathia, porterà la potente e fiera Alpathia in guerra.

Oltre all'infedeltà e alle armate, il barone ha a sua disposizione, almeno all'inizio della guerra, un magico castello volante che può usare per supporto tattico. Può usare il castello in battaglia o semplicemente disorganizzare le retrovie nemiche. Dono nel figlio dell'imperatrice alpathiana, il castello è l'unico del suo tipo.

Il Castello Volante

Questa meraviglia alpathiana appartiene ad Eriadna la Saggia, attuale imperatrice di Alpathia. Suo figlio, che si è unito alle unità del Barone Norlan, riuscì a farsi dare il castello per supportare le incursioni nel Norwold. Potente arma tattica, aggiunge un bonus di +30 alle unità all'interno del castello agli scopi dei valori di combattimento. Negando tutti i bonus d'assedio alle unità di una forza difensiva, le truppe difensori che si oppongono al castello non sono quadruplicate quando si determinano i valori di combattimento. Per il fatto che il castello può volare sopra qualsiasi muro, le truppe difensori non beneficiano nel bonus di +50 dovuto al fatto di essere all'interno di una fortezza o di una città con cinta muraria.

Per ogni settimana in cui il castello disturba le linee di rifornimento nelle retrovie delle unità del Norwold, riduci il VB di 1 delle unità del re di 10 punti. Quando il comandante del castello capisce che Thyatis ha rimpiazzato le unità del barone, il castello vola facendo ritorno ad Alpathia (sempre che il gruppo non lo abbia ancora distrutto).

Il Meridionale Impero di Thyatis

Thincol l'Impavido, imperatore di Thyatis, ha istruito le sue truppe affinché prendano il posto del Barone Norlan nei suoi enclaves ad un segnale del barone. Catturando Alpha, la capitale del Norwold e le più grandi città, Thincol spera di spezzare la resistenza finale nel Norwold.

Thincol, sicuro che le sue truppe siano in grado di distruggere coloro fedeli a Re Ericall, circospetto nei riguardi dell'intervento alpathiano. Riconoscendo l'influenza e gli interessi di Alpathia in questa regione spera di tenerli lontani. Thincol progetta di ricattare Alpathia minacciando di uccidere i giovani nobili a meno che Alpathia non se ne stia fuori dalla guerra.

In una posizione a discrezione del DM, Thyatis ha un numero di alleati minori nel Norwold (vedi Ruolino degli Eserciti).

Lealisti di Re Ericall

Il Re del Norwold ha un numero di truppe leali che entreranno in guerra immediatamente al suo fianco. Il re cercherà di fermare gli incursori e difendere la sua capitale da qualsiasi attacco. Nel tentativo di arruolare le unità neutrali, Ericall aprirà negoziati con tali gruppi, (vedi di seguito **Forze Neutrali**). A discrezione del DM in quanto a locazione, il re ha un numero di alleati minori nel Norwold.

Forze Neutrali del Norwold

Queste truppe appartengono a domini separati con pochi legami con qualsiasi dei belligeranti, ma sono molto vicini a Re Ericall. Se i giocatori stanno usando i personaggi pregenerati come PG, controlleranno le truppe corrispondenti descritte in questa sezione. I giocatori sono liberi di dichiarare i loro domini come alleati di Re Ericall in qualsiasi momento. Se i giocatori non stanno usando questi personaggi, essi dovrebbero essere considerati PNG neutrali e rimanere nei propri domini fino a che attivati. L'esatta locazione delle unità neutrali all'inizio della battaglia è a discrezione del DM.

Capitolo 4: Il Ritorno del Caos

Ogni volta che una unità leale a Re Ericall arriva ai confini di una unità neutrale, c'è il 60% di probabilità che l'unità neutrale si allei con l'armata reale. Riduci al percentuale del 5% per ogni sconfitta di Re Ericall e aumentala del 5% per ogni vittoria del re.

Il Potente, Antico Impero di Alpathia

In ordine di priorità, Alpathia spera di fermare Thyatis, ripristinare ordine nel Norwold e punire Re Ericall per la sua mancanza di alleanza all'impero. Gli alpathiani stanno cercando di riaffermare la loro supremazia sul Norwold e spezzare la crescente tendenza all'indipendenza.

Se Thyatis detiene 6 o più giovani nobili, Alpathia non interverrà fino alla fine della guerra. Se Thyatis non ha almeno quel numero di nobili, Alpathia interverrà.

Catturare i Nobili Alpathiani

All'interno delle truppe del barone che conducono la prima incursione ci sono 12 giovani nobili alpathiani, uno dei quali è il figlio più giovane dell'imperatrice. La sua presenza è sconosciuta a tutti eccetto il Barone Norlan e Thincol l'Impavido. Ogni volta che il barone perde una battaglia, 1d4 nobili potrebbero essere catturati dalle unità del PG. Il principe imperiale sarà fra i prigionieri con un punteggio di 1 su 1d12.

Quando i nobili sono catturati, Thincol invierà immediatamente un messaggio ad Alpathia e negozierà il non intervento di Alpathia in cambio della sicurezza dei nobili. Assumi che il principe imperiale valga come 4 nobili.

Se avranno catturato un numero sufficiente di nobili, anche i PG possono ricattare Alpathia. L'imperatrice chiederà delle prove per esempio l'anello di famiglia del nobile), facendole così conoscere del destino capitato di suo figlio perfino se i PG non conoscono la sua vera identità.

Se Thyatis o i PG hanno catturato Norlan, possono aggiungerlo alla lista dei nobili e riconsegnarlo ad Alpathia. Norlan vale quanto 1 nobile agli scopi della negoziazione. Se il barone viene inviato ad Alpathia, nessuno saprà più nulla di lui.

Marce Forzate per le Truppe di Terra

Qualsiasi truppa di terra di Classe delle Truppe Media o più, può avanzare del 50% in più con una marcia forzata. Questo costa all'unità 1 punto VB per ogni giorno di marcia forzata. L'unità deve fermarsi a riposare dopo aver perso il 20% del suo VB con le marce forzate. Il VB può essere recuperato alla velocità di 2 punti per giorno di riposo. Se la battaglia avviene durante l'estate, ignora le limitazioni al movimento delle truppe delle regole del Regolamento di Guerra (pagina 16 del *Set Companion*, Libro del DM).

Schema Temporale di Battaglia

Settimana 1: Il Barone Norlan cerca di attaccare Ondamarina di sorpresa con le unità n° 1, 3 e 4. Il barone assolda dei traditori all'interno della città per drogare parte delle forze difensive e i loro comandanti ed aprire i cancelli al momento dell'attacco. I difensori di Ondamarina perderanno i bonus d'assedio e subiranno una penalità di -20 sulla Tabella degli Esiti di Combattimento del Regolamento di Guerra.

La penalità può essere negata se i PG arrivano a Ondamarina 3 giorni prima dell'imminente attacco e avvisano Re Yaarvik. I PG possono aggiungere qualsiasi delle loro truppe alle unità difensori della città.

Se Ondamarina capitolò, Yaarvik si ritira a nord per unirsi all'esercito di Re Ericall mentre le unità n° 1 e 4 rimangono per tenere la città. Se il barone fallisce nel prendere Ondamarina, le unità n° 1 e 4 restano ad assediare la città per 5 settimane. Se questo fallisce, lasceranno al battaglia e salperanno per Helskir per le provviste.

Il castello volante, in rotta verso il Norwold, non è disponibile in questa prima battaglia.

Settimana 4: Le unità del Barone Norlan n° 2 e 3 cercano di catturare L'Approdo mentre il castello volante assalta le retrovie delle truppe di Ericall fino alla settimana 8. Poi vola nel villaggio per recuperare il riscatto (vedi **Capitolo 3**). Il gruppo può assaltare il castello se si trovano al villaggio quando inizia la settimana 9.

Se il barone prende L'Approdo, l'unità n° 2 rimane ad occupare la città. Le unità sopravvissute di L'Approdo si arrendono e rimangono nella città sotto il controllo del barone.

Se il barone fallisce nel prendere la città, entrambe le unità salpano per Helskir per rifornimenti e riparazioni. Lernal il Tracannaro, governatore della città, rimane al controllo di questo paradiso dei pirati.

Settimana 10: Tutte le truppe disponibili del Barone Norlan raggiungono ed attaccano Alpha. L'unità d'assalto consiste in tutte le unità presenti a Helskir dopo la settimana 3 (cioè, alcune o tutte le truppe delle unità n° 1, 2, 4 e l'unità 3) e metà delle sue unità in Ondamarina e L'Approdo (possibilmente le unità n° 1, 2 e 3). Il castello volante è anch'esso presente.

Se il barone ha successo, tutte le unità presenti occupano la città, altrimenti inizia l'assedio. Se l'assedio fallisce dopo 3 settimane tutte le unità del barone lasceranno l'area.

Settimana 15: Se il barone fallisce nel prendere Alpha, allora sbarca a nordovest di Ondamarina (la "X" indicata sulla Mappa V) con le unità rimanenti e ordina alle sue truppe di scavare una posizione difensiva che fronteggi la terraferma. Se qui ci sono truppe nemiche, il barone cercherà di approdare più a sud ed evitare la battaglia. Il castello assalterà le retrovie delle truppe dei re.

Settimana 16: Il barone Norlan segnala a Thyatis di arrivare durante la notte e prendere possesso delle città catturate (e delle teste di ponte sulla spiaggia se applicabile). L'unità n° 1 accetterà di combattere per Thyatis e l'unità n° 2 fuggirà dall'area abilmente. Per evitare difficoltà diplomatiche, Thyatis acconsente a lasciare che le unità n° 3 e 4 ritornino ai loro porti

d'origine. Il comandante del castello volante, 1d4 giorni dopo, si renderà conto del tradimento e volerà in Alphatia.

Distribuisci le unità thyatiane equamente all'interno dei vari siti catturati. Se il barone non è riuscito a prendere nessun porto, Thyatis tornerà sui suoi passi e la guerra avrà fine.

Settimana 19: Se Alpha non è stata catturata, o è stata riconquistata dal re, Thincol ordina ai suoi alleati minori di occupare Ondamarina e L'Approdo. Poi, tutte le unità thyatiane caricheranno le loro flotte trasporto e salperanno per Alpha cercando di prendere o riprendere la capitale.

Alle unità sotto l'autorità di Ericall viene ordinato di ritornare in città e difenderla o riprenderla se è stata occupata dal nemico. Se Re Ericall perde la battaglia, si arrende a Thyatis e i neutrali ritornano ai loro domini. Le truppe designate come Lealisti all'inizio della battaglia saranno ora sotto il controllo di Thincol.

Se Thyatis perdono la battaglia, le sue unità si ritirano dalla costa e si dirigono a casa. Se nessuna delle flotte è disponibile, si arrendono a Re Ericall.

Settimana 20: Se Thyatis non controlla 6 o più nobili alphetiani, il potente impero di invia il suo esercito e il castello volante, ora sotto il controllo alphetiano, per prendere la città di Alpha. Arrivano alla fine della settimana 20, attraverso un cancello magico localizzato a nord del Passo Reggente.

Se Re Ericall controlla Alpha, lo scopo alphetiano è di distruggere quante più unità possibili e occupare la città di Alpha.

Concludere la Guerra

Se Thyatis controlla Alpha alla fine della settimana 20, allora Thyatis vince la guerra e controlla tutti i domini lealisti e le unità del Norwold. Altre truppe vengono fatte arrivare da Thyatis. Alpahtia, in una posizione di debolezza, cercherà di recuperare i giovani nobili (vivi o morti) mediante negoziazione o l'utilizzo della magia. I *desideri* possono essere utili.

Se Alphatia controlla Alpha alla fine della settimana 20, Re Ericall viene rimesso sul trono ma deve firmare un trattato che rende il Norwold permanentemente una colonia di Alphetia, sotto il controllo diretto dell'imperatrice. Un consigliere da Alphetia rimarrà a palazzo per consigliare il re riguardo la corretta condotta del reame. Una corposa guarnigione alphetiana, la forza dell'unità di intervento alphetiana, rimane all'interno della città. La Guardia della Regina, gli storici protettori della capitale del Norwold, viene sciolta ed i comandanti principali dell'Esercito Reale del Norwold vengono rimpiazzati da ufficiali alphetiani più fidati.

Se Re Ericall controlla Alpha alla fine della settimana 20, qualsiasi truppa alpahtiana o thyatiana lascia il territorio e il re dichiara il Norwold indipendente. Tutti i nobili che hanno combattuto bene al suo fianco saranno appropriatamente ricompensati con nuove terre e nuovi titoli. Coloro che agirono con codardia vengono spogliati dei loro possedimenti e banditi per sempre dal Norwold.

Ruolino dell'Esercito

A. Mercenari del Barone Norlan

1. Unità: INCURSORI MERCENARI DI THONIAN
Leader: Barone Norlan, G18
Posizione: Terre di Thonia
N° di Truppe: 5.000
Tipo: 2.500 cavalieri con lancia/spade; 1.000 cavalieri con arco/spada; 1.500 pegatauri incantatori con arco/spada
VB: 145, Classe delle Truppe: Buona

2. Unità: PIRATI DI MINAEA
Leader: Krondell il Guercio, G20
Posizione: Minaea Occidentale
VB: 109, Vel Media 29/144 km/g
Classe delle Truppe: Media
Classe della Flotta: Media
80 Navi lunghe: 60 PS ognuna, artiglieria
Punti Scafo totali: 4.800
Lupi di mare: 4.000 (8.000 DV)
Uomini nella flotta: 4.000
Lupi di mare: 60% archi; 40% picche/spade
VB a terra: 106

3. Unità: FLOTTA DA GUERRA NOBILI ALPHATHIANI
Leader: Ammiraglio Zhenggys, G12
Posizione: Trollhattan
VB: 123, Vel Media 25/124 km/g
Classe delle Truppe: Eccellente
Classe della Flotta: Buona
4 Galee da guerra: 150 PS ognuna, artiglieria, rostro
8 Galee grandi: 120 PS ognuna, artiglieria, rostro
25 Galee piccole: 100 PS ognuna, artiglieria, rostro
Punti Scafo totali: 4.060
Fanti di marina: 1.200 (3.600 DV)
Marinai: 840 (1.680 DV) Rematori: 3.140
Uomini nella flotta: 5.280
Fanti di marina: G3, 70% spade; 20% arcieri, 10% incantatori
VB a terra: 120

4. Unità: FLOTTA DELLA GILDA DI MINROTHAD
Leader: Magistro Silbergeld, M20
Posizione: Città di Minrothad
VB: 35/85*, Vel Media 115 km/g
Classe delle Truppe: Media*
Classe della Flotta: Media
50 Trasporti truppe: 120 PS ognuna
Punti Scafo totali: 6.000
Fanti di marina: nessuno (vedi Unità 1)
Marinai: 1.000
Uomini nella flotta: 1.000 (6.000 con i thoniani)

* La Flotta della Gilda è stata assoldata per trasportare l'unità n° 1 ai suoi vari obiettivi. Dopo lo sbarco dell'unità n° 1, a difendere la flotta rimangono solo i marinai.

B. Esercito Lealista di Re Ericall

5. Unità: ESERCITO REALE DEL NORWOLD
Leader: Re Ericall, G28
Posizione: Città di Alpha
N° di Truppe: 4.000
Tipo: 2.500 spadaccini; 1.000 arcieri; 500 cavalieri.
VB: 92, Classe delle Truppe: Buona

6. Unità: FLOTTA REALE DEL NORWOLD
Leader: Ammiraglio Dolnarys, G22
Posizione: Città di Alpha
VB: 180, Vel Media 48/115 km/g
Classe delle Truppe: Élite
Classe della Flotta: Eccellente
1 Galea da guerra: 150 PS, artiglieria, rostro
6 Galee grandi: 130 PS ognuna, artiglieria, rostro
15 Galee piccole: 80 PS ognuna, artiglieria, rostro
2 Trasporti truppe: 140 PS ognuno, artiglieria
Punti Scafo totali: 2.410
Fanti di marina: 874 (1.750 DV)
Marinai: 340 Rematori: 3.140
Uomini nella flotta: 5.280
Fanti di marina: G2, 20% arco lungo, 80% spadaccini
VB a terra: 166
Trasporti truppe: 200 elfi, E2, 100% archi e spade, incantatori, combattono con i fanti di marina.

7. Unità: GUARDIA DELLA REGINA
Leader: Regina Christina, M12
Posizione: Città di Alpha
N° di Truppe: 500
Tipo: 500 cavalieri con lance e archi
VB: 135, Classe delle Truppe: Eccellente

8. Unità: MILIZIA DEL RE
Leader: Re Ericall, G28
Posizione: 5 esagoni da Alpha
N° di Truppe: 500
Tipo: contadini armati con armi rudimentali
VB: 32, Classe delle Truppe: Scarsa

9. Unità: GUARNIGIONE DEL PASSO DEL REGGENTE
Leader: Ser Rodnox, G18
Posizione: Fortezza del Passo del Reggente
N° di Truppe: 500
Tipo: tutti arcieri e spadaccini
VB: 117, Classe delle Truppe: Buona

10. Unità: REGIONE APPRODO
Leader: Lernal il Tracannone, G6
Posizione: Città di L'Approdo
N° di Truppe: 2.000
Tipo: 1.500 spadaccini, 500 arcieri
VB: 79, Classe delle Truppe: Discreta

11. Unità: ORDA DI COIGER
 Leader: Coiger de Mory, C34
 Posizione: Fortezza del Passo del Reggente
 N° di Truppe: 900
 Tipo: 600 giganti del fuoco, 300 mastini infernali
 VB: 112, Classe delle Truppe: Discreta

12. Unità: UNITA' DI SIR ERNEST
 Leader: Sir Ernest Day, G16
 Posizione: Dominio di Ernest
 N° di Truppe: 500
 Tipo: tutti arcieri e spadaccini
 VB: 79, Classe delle Truppe: Discreta

13. Unità: UNITA' DI RUGER DAG
 Leader: Rutger Dag, G15
 Posizione: Dominio di Dag
 N° di Truppe: 500
 Tipo: cavalieri con lance e spade
 VB: 85, Classe delle Truppe: Media

14. Unità: UNITA' ALLISA PATRICIAN
 Leader: Allisa Patrician, G15
 Posizione: Dominio di Patrician
 N° di Truppe: 600
 Tipo: tutti arcieri e spadaccini
 VB: 92, Classe delle Truppe: Media

C. Unità Neutrali

15. Unità: HALFLING
 Leader: Sceriffo Collin, H8
 Posizione: Città di Leeha
 N° di Truppe: 1.500
 Tipo: tutti arcieri e spadaccini
 VB: 72, Classe delle Truppe: Discreta

16. Unità: ESERCITO DI ONDAMARINA
 Leader: Re Yarrvik, G9
 Posizione: Città di Ondamarina
 N° di Truppe: 6.000
 Tipo: 4.500 spadaccini, 1.500 arcieri
 VB: 75, Classe delle Truppe: Discreta

17. Unità: SQUADRONE DA COMBATTIMENTO DI ONDAMARINA
 Leader: Ammiraglio Frothnard, G7
 Posizione: Città di Ondamarina
 VB: 102, Vel Media 56/125 km/g
 Classe delle Truppe: Buona
 Classe della Flotta: Buona
 4 Galee grandi: 120 PS ognuna, artiglieria, rostro
 5 Galee piccole: 80 PS ognuna, rostro
 10 Navi lunghe grandi: 1500 PS ognuna
 Punti Scafo totali: 2.380
 Fanti di marina: 1.300 (2.600 DV)
 Marinai: 200 Rematori: 1.020
 Uomini nella flotta: 2.520
 Fanti di marina: G2, 20% arco lungo, 80% spadaccini
 VB a terra: 103

18. Unità: NANI DEL CLAN DELLE MONTAGNE
 Leader: Gard Dentediroccia, N7
 Posizione: Stormheaven
 N° di Truppe: 1.000
 Tipo: tutti hanno una accetta e ascia da battaglia
 VB: 115, Classe delle Truppe: Eccellente

19. Unità: BARBARI DEL VESSILLO ROSSO
 Leader: Barkal il Rosso, G10
 Posizione: Ovunque a nord della Grande Baia
 VB: 75, Vel Media 29/144 km/g
 Classe delle Truppe: Discreta
 Classe della Flotta: Discreta
 40 Navi lunghe: 80 PS ognuna
 Punti Scafo totali: 3.200
 Marinai: 3.000 (6.000 DV), G2, tutti con spadoni a 2 mani.
 VB a terra: 68

20. Unità: PERSONAGGIO PREGENERATO N° 1
 Leader: Lord Trent il Bianco
 Posizione: _____
 N° di Truppe: 600
 Tipo: tutti cavalieri con lance e spade
 VB: 90, Classe delle Truppe: Media

21. Unità: PERSONAGGIO PREGENERATO N° 2
 Leader: Sire Bardeen Acqualunga
 Posizione: _____
 N° di Truppe: 500
 Tipo: tutti arcieri con spade
 VB: 95, Classe delle Truppe: Buona

22. Unità: PERSONAGGIO PREGENERATO N° 3
 Leader: Lady Winnfred del lago
 Posizione: _____
 N° di Truppe: 400
 Tipo: 250 spadaccini/picchieri, 150 adepti
 VB: 100, Classe delle Truppe: Media

23. Unità: PERSONAGGIO PREGENERATO N° 4
 Leader: Gran Maestro Adik de Chevas
 Posizione: _____
 N° di Truppe: 400
 Tipo: 350 arcieri, 50 veggenti; tutti su montatura
 VB: 95, Classe delle Truppe: Media

24. Unità: PERSONAGGIO PREGENERATO N° 5
 Leader: Dama Lucci Dhay
 Posizione: _____
 N° di Truppe: 700
 Tipo: tutti uomini della tribù a cavallo
 VB: 80, Classe delle Truppe: Discreta

25. Unità: PERSONAGGIO PREGENERATO N° 6
 Leader: Milord Delsel Alberquerque
 Posizione: _____
 N° di Truppe: 400
 Tipo: elfi arcieri/spade, incantatori
 VB: 130, Classe delle Truppe: Buona

D. Esercito di Spedizione Thyatiano

26. Unità: 1ª DIVISIONE COLONIALE DI TYATIS

Leader: Thincol l'Impavido, G30

Posizione: Città di Thyatis

N° di Truppe: 400

Tipo: 4.000 spadaccini, 1.400 arcieri, 600 maghi

VB: 85, Classe delle Truppe: Discreta

27. Unità: 1ª FLOTTA TRASPORTO DI TYATIS

Leader: Commodoro Rezzan, G15

Posizione: Città di Thyatis

VB: 75, Vel Media 54/125 km/g

Classe delle Truppe: Discreta

Classe della Flotta: Discreta

3 Galee da guerra: 140 PS ognuna, artiglieria, rostro

15 Galee piccole: 80 PS ognuna, artiglieria, rostro

60 Trasporto truppe: 180 PS ognuna, artiglieria

Punti Scafo totali: 12.420

Fanti di marina: 625*/6.625 con la 1a Divisione Coloniale

Marinai: 1.200 Rematori: 1.800

Uomini nella flotta: 3.625/9.625 con al 1a Coloniale

Fanti di marina: G1, 70% spadaccini, 20% arcieri, 10% incantatori

VB a terra: 85

* I trasporti truppe trasportano l'unità n° 26. Quando l'unità n° 26 sbarca, solo 625 fanti di marina rimangono a bordo.

28. Unità: 2ª DIVISIONE COLONIALE DI TYATIS

Leader: Principe Rawald, G5

Posizione: Isola dell'Alba

N° di Truppe: 4.000

Tipo: 2.000 spadaccini, 1.400 cavalieri con lance e spade, 600 arcieri

VB: 80, Classe delle Truppe: Discreta

29. Unità: 2ª FLOTTA TRASPORTO DI TYATIS

Leader: Comandante Zaaviq, G17

Posizione: Isola dell'Alba

VB: 82, Vel Media 72/115 km/g

Classe delle Truppe: Discreta

Classe della Flotta: Discreta

12 Galee grandi: 110 PS ognuna, artiglieria, rostro

40 Trasporto truppe: 120 PS ognuna, artiglieria

Punti Scafo totali: 6.110

Fanti di marina: 600*/4.600 con la 2a Divisione Coloniale

Marinai: 1.040 Rematori: 2.160

Uomini nella flotta: 3.800/7.800 con al 2a Coloniale

Fanti di marina: G1, 50% spadaccini, 15% arcieri, 35% cavalieri

VB a terra: 80

* I trasporti truppe trasporta l'unità n° 28. Quando l'unità n° 28 sbarca, solo 600 fanti di marina rimangono a bordo.

30. Unità: SQUADRONE DA GUERRA TYATIANO

Leader: Vice-ammiraglio Kobhras, G25

Posizione: Città di Kerendas

VB: 91, Vel Media 27/120 km/g

Classe delle Truppe: Discreta

Classe della Flotta: Discreta

3 Galee da guerra: 150 PS ognuna, artiglieria, rostro

12 Galee grandi: 120 PS ognuna, artiglieria, rostro

20 Galee piccole: 100 PS ognuna, artiglieria, rostro

Punti Scafo totali: 3.890

Fanti di marina: 1.225 (2.450 DV)

Marinai: 1.225 Rematori: 4.260

Uomini nella flotta: 6.015

Fanti di marina: G2, 60% spadaccini, 40% spadaccini con spada e archi

VB a terra: 80

31. Unità: SEGUACI DI ALAK DOOL

Leader: Alak Dool, M19

Posizione: Dominio di Dool

N° di Truppe: 2.000

Tipo: 1.000 orchetti, 800 bugbear, 200 troll

VB: 74, Classe delle Truppe: Media

32. Unità: ESERCITO DI MAX PRIMO

Leader: Max I, G15

Posizione: Dominio di Dool

N° di Truppe: 800

Tipo: cavalieri con archi e spade

VB: 113, Classe delle Truppe: Buona

33. Unità: LEGIONI DENTELUNGO

Leader: Dentelungo, L20

Posizione: Dominio di Dentelungo

N° di Truppe: 500

Tipo: ladri con archi e spade

VB: 76, Classe delle Truppe: Discreta

E. Unità d'Intervento Alphantiana

34. Unità: 155a DIVISIONE ALPHATIANA

Leader: Lord Kraazucks, M31

Posizione: Città di Aasla, Alphantia

N° di Truppe: 12.000

Tipo: 3.200 spade/picchieri, 2.400 cavalieri con lance e spade, 2.400 arcieri, 4.000 incantatori

VB: 105, Classe delle Truppe: Media

Durante quest'avventura potrebbero avvenire molte battaglie navali. Svolgile in accordo con le regole del Regolamento di Guerra, ma con le seguenti modifiche:

Una flotta è composta di navi, marinai, rematori e truppe marine. Il ruolo delle navi, oltre al trasporto, è di portare l'artiglieria o i dispositivi capaci di affondare altre navi. Normalmente i marinai non combattono, tranne che per difendere il vascello contro un arrembaggio; Per quanto riguarda quest'avventura, i rematori non combattono mai (a meno che non siano marinai). I fanti di marina arrembano o catturano le navi nemiche o sbarcano per attaccare obiettivi terrestri.

Dovrebbero essere determinati Valori di Battaglia differenti per valutare la completa potenza delle navi e delle loro truppe. Sono suggeriti i passi seguenti per ottenere un risultato accettabile.

Fase 1: Determinare il Valore di Battaglia dei fanti di marina (VB) di ogni unità.

Fase 2: Determinare il Coefficiente di Base (CDB), ignorando i Fattori Equipaggiamento e Truppe Speciali. Ignora i rematori solo quando non sono necessario per governare la nave e in grado di combattere. Determinare il totale di Punti Scafo (PS) per ogni tipo di nave nelle flotte.

Fase 3: Determinare il VB delle navi, cominciando dal CDB dei marinai (vedi passo 2). Usa i modificatori sottostanti. Ogni volta che una condizione è applicabile, aggiungi 1/10 del CDB originale come bonus.

Galee:

- a. se il 20% del totale dei Punti Scafo della flotta sono galee
- b. se il 50% del totale dei Punti Scafo della flotta sono galee
- c. se il 80% del totale dei Punti Scafo della flotta sono galee

Artiglieria:

- d. se il 20% dei vascelli hanno artiglieria
- e. se il 50% dei vascelli hanno artiglieria

Dispositivi di Sfondamento:

- f. se il 20% dei vascelli ha dispositivi di sfondamento o rostri
- g. se il 50% dei vascelli ha dispositivi di sfondamento o rostri

Magia:

- h. se l'1% del totale dei Punti Scafo della flotta sono incantati magicamente
- i. se il 20% del totale dei Punti Scafo della flotta sono incantati magicamente
- j. se il 100% del totale dei Punti Scafo della flotta sono incantati magicamente

Volo:

- k. se l'1% del totale dei Punti Scafo della flotta è in grado di manovrare nello spazio tridimensionale*
- l. se il 20% del totale dei Punti Scafo della flotta è in grado di manovrare nello spazio tridimensionale*
- m. se il 100% del totale dei Punti Scafo della flotta è in grado di manovrare nello spazio tridimensionale*

(*) Applicare ad una flotta capace di volare, muoversi sott'acqua o manovrare in altri piani

Velocità:

- n. se la flotta ha una velocità media di 45 m per round
- o. se la flotta ha una velocità media sia 90 m per round
- p. i rematori sono marinai (non schiavi o prigionieri condannati)

Penalità (riduci il CDB se):

- q. i rematori* sono meno della metà del loro numero originale
- r. i marinai* sono meno della metà del loro numero originale

(*) Non si possono usare i rematori se ridotti a ¼ del loro numero originale: Una nave non può usare le vele se i marinai sono ridotti a meno di ¼ del loro numero originale.

Fase 4: Fai una media sia dei due VB (sommandoli e poi dividendo per due). Il totale indica il VB di Flotta finale. Poi determina modificatori di combattimento separati per le truppe e la flotta.

Per le truppe: il fattore base dei DV o livelli totali dei fanti di marina, piuttosto che il numero di creature

Per le navi/marinai: determina il fattore dal numero totale di PS coinvolti in ogni unità (i marinai/rematori sono poi considerati come parte della nave).

Fai una media dei due modificatori di combattimento (come sopra) e aggiungila al VB della flotta/truppa. Risolvi il combattimento con le normali regole del Regolamento di Guerra, usando però la tabella qui di seguito:

Tabella 3			
ESITI DEL COMBATTIMENTO NAVALE			
Differenza	Danno Nave	Perdite Extra	Stanchezza
	V:Sc	V:Sc	V:Sc
1-8	0:5%	--	N:N
9-15	0:10%	--	N:N
16-24	5%:15%	0:10%	N:M
25-30	5%:15%	0:20%	N:M
31-38	5%:25%	½ X:20%	M:S
39-50	10%:30%	½ X:30%	M:S
51-63	10%:35%	X:40%	N:N+R
64-80	15%:40%	0:30%	N:N+R
81-90	15%:50%	X:50%	N:M+R
91-100	20%:60%	X:60%	M:M+R
101-120	20%:70%	½ X:50%	M:S+R
121-150	25%:80%	0:30%	N:S+R
151+	25%:90%	½ X:70%	N:S+A

V= Vincitore, Sc= Sconfitto
 % = La percentuale di perdite, in PS per le navi, il DV o livelli per le creature.
 X, ½ X= il vincitore subisce lo stesso ammontare o la metà delle perdite dello sconfitto (in DV o livelli).
 N= Non stanche, M= Moderatamente stanche, S= Molto stanche
 R= L'unità si ritira tornando al proprio porto.
 A= Le navi restanti si arrendono al vincitore.

Come Usare la Tabella

Fase 5: Determina il danno che le navi ricevono (Danno Nave). L'unità A sceglie quale tipo di navi della flotta B sono le vittime, fino ad arrivare al totale di PS. Il Danno Nave può essere diviso equamente fra i tipi di navi differenti. La flotta B sceglie quali navi specifiche all'interno dei tipi scelti dall'unità A sono colpite nella propria unità. Ripeti la procedura se la flotta A subisce Danno Nave allo stesso modo. Ai fini del combattimento, le navi danneggiate sono considerate perdute assieme ai suoi passeggeri.

Fase 6: Il vincitore cattura fino ad $\frac{1}{4}$ delle navi perdute avversarie; i loro passeggeri subiscono il 50% delle perdite e si arrendono. Per conservare una nave catturata, il vincitore deve collocare un minimo di 12 marinai e/o fanti di marina per mantenere l'ordine a bordo. Altrimenti, il vincitore deve liberare o distruggere la nave catturata.

Fase 7: Determina le Perdite Extra fra le truppe (fanti di marina, marinai e rematori) sulle navi non danneggiate. Le Perdite Extra sono equamente suddivise fra ogni tipo di truppa, arrotondato per difetto.

Fase 8: Determina gli effetti della Stanchezza sui fanti di marina, i marinai e i rematori. Due risultati "M" consecutivi sono equivalenti a un risultato "S". Un risultato "S" per una flotta dimezza la velocità a remi delle galee.

L'unità sconfitta si ritira sempre. Nessun vincitore dovrebbe mai subire più del doppio dei PS distrutti dello sconfitto. Le navi catturate non sono considerate danneggiate. Ignora i PS di danno in eccesso.

Allo stesso modo, lo sconfitto non dovrebbe mai subire più di 10 volte i PS di danno del vincitore. Questo serve a limitare gli effetti di un attacco suicida proveniente da una piccola unità d'Elite.

Recuperare le Perdite

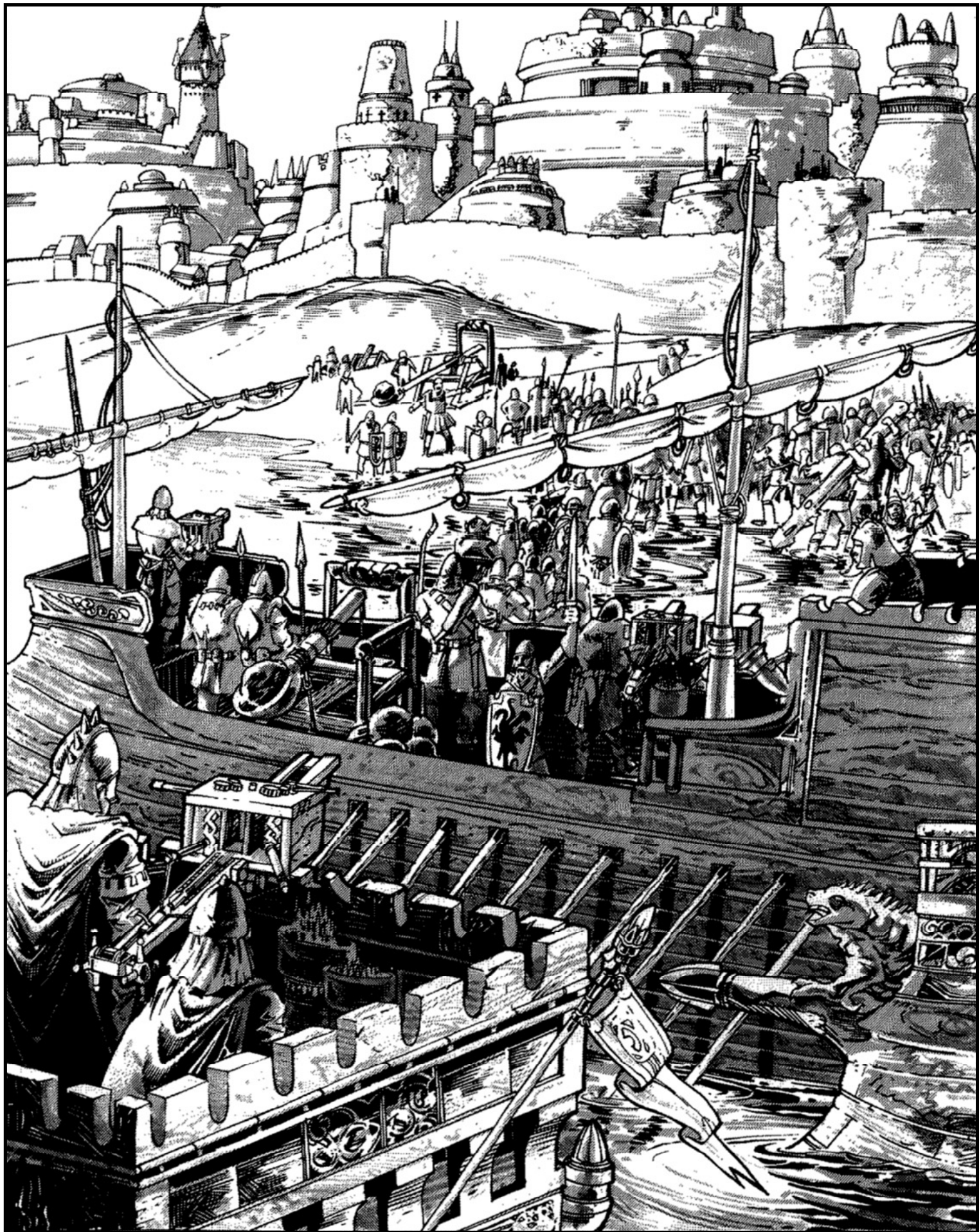
L'unità vincitrice (o una che rimanga nell'area dopo la battaglia) può recuperare fino a 1 terzo dei suoi PS danneggiati o della perdita di truppe (feriti, truppe svenute o disorganizzate, uomini a mare). Il recupero delle navi è determinato in PS piuttosto che in numero di navi.

Le navi recuperate sono trattate come relitti con 10 Punti Scafo (fuori combattimento) fino a che non vengono riparate in porto. Tali navi devono essere del tipo di vascello che sono affondati durante la battaglia. Se l'ammontare dei PS recuperabili è insufficiente per permettere ad una nave di essere salvata (a pieno dei suoi PS), la nave non può essere recuperata.

I personaggi hanno la possibilità di arruolare qualche prigioniero nella propria flotta. Per ogni gruppo di 50 prigionieri di allineamento Caotico o Neutrale (non appartenenti a truppe d'élite o mostri, tira 1d20 e applica i bonus o penalità dovuti al Carisma del personaggio che fa la proposta. Con un punteggio modificato di 18 o più, il gruppo di prigionieri si unisce alle file del gruppo. Altrimenti, il gruppo può usarli liberamente come rematori schiavi in altre galee.

Gli ex prigionieri hanno il 60% di probabilità di disertare in un porto qualsiasi. Tuttavia, dopo 3 mesi a bordo, tratta gli ex prigionieri come marinai/truppe regolari. Normalmente non è suggerito di avere navi governate da ex prigionieri recenti.

Qualsiasi veliero può contenere un numero doppio di prigionieri di quanti fanti di marina possa ospitare. Se desiderato, qualsiasi nave può contenere 5-10 prigionieri extra nella loro stiva. Permetti ai personaggi di assoldare truppe mercenarie e marinai nei porti amichevoli per rimpinguare la perdita di truppe.



Capitolo 5: Il Castello Volante

Preparazione dell'Incontro

Questo capitolo viene svolto contemporaneamente al **Capitolo 4**.

Il castello volante ha creato scompiglio dietro le linee di Re Ericall sin dall'inizio della guerra. Se i PG non hanno deciso di neutralizzare il castello volante, riceveranno un messaggio dal re che ordina loro di farlo.

Le mappe dei piani della fortezza si trovano nella Mappa IV di questo modulo. Il castello contiene un'area all'aperto in cima (Livello A) e 5 livelli interni (Livelli da B a F). Il castello è una struttura quasi cubica con spigolo di 42 metri, con in cima merlature e caditoie, oltre a feritoie lungo le facciate. Il Livello F ha un pavimento spesso di 9 metri per assorbire i contraccolpi durante gli atterraggi e un'entrata con ponte levatoio comune a tutti i castelli convenzionali (vedi area 16). In tutta la fortezza, i soffitti sono alti 3 metri e i pavimenti fra i livelli sono spessi 4,5 metri. Le pietre esteriori del castello hanno un colore blu pallido.

A meno che indicato diversamente, delle bacchette delle dimensioni di una torcia con incantesimi *luce persistente* (lanciati al 25° livello) illuminano il castello. Ogni bacchetta è dotata con una cappuccio richiudibile per dosare la luce le bacchette aperte sono esposte a *dissolvi magie*.

Manovrabilità del Castello

Il castello può volare a una velocità massima di 15 metri per round finché è sotto controllo (vedi area 11). Il movimento massimo in 24 ore giornaliere è di 154 km (4 esagoni della Mappa V). Può eseguire delle virate di 90° in 1 turno di gioco. Questa virata viene eseguita a metà della velocità di movimento. Il controllore determina la velocità e la direzione di volo e può ruotare il castello facilmente.

Tattiche di Combattimento

Per ridurre le probabilità di essere avvistato il castello vola generalmente al di sopra delle nuvole. Massimizzando al sorpresa, il castello di solito provoca disturbi fra le linee di rifornimento delle truppe nemiche prima di eseguire un attacco. Capace di coprire velocemente ampie aree con l'artiglieria da cielo, il castello è generalmente usato come copertura per una convenzionale unità d'attacco. I difensori in una fortezza perdono i loro vantaggi nel Regolamento di Guerra.

Il castello è una base militare attiva. Due pattuglie sono sempre in volo attorno al castello in cerca di eventuali problemi. La prima pattuglia consiste in 3 grandi elementali dell'aria che orbitano attorno al castello per 24 ore al giorno a una distanza di 300 metri. Sono aggressivi e a meno che avvisati da una seconda pattuglia, attaccano tutti coloro che si avvicinano al castello.

La seconda pattuglia consiste in 12 pegatauri e 1 sergente, che volano a 100 metri dal castello (vedi **l'Appendice: Nuovi Mostri**). Attaccano qualsiasi creatura che si avvicini con i loro archi lunghi e gli incantesimi.

Elementale dell'aria* (3): CA -10; DV 32; pf 128 ognuno; N° ATT. 2 pugni; F 10d8/10d8; MV Vo 36 (12) m; AS ogni colpo a segno forza vittime con 4 DV o meno a TS contro Raggio della Morte per non essere scagliate lontano; DS colpito solo dalla magia o da armi magiche +3 o più; PD tenuto a bada da protezione dal male; TS G32; ML 11; AM N; THAC0 2; PX 37.500 ognuno.

Pegatauro (12): CA 0; DV 10**; pf 50 ognuno; N° ATT. 2 zoccoli/1 arma o incantesimo; F 1d6/1d6/a seconda dell'arma o incantesimo; MV 54 (18) m, Vo 36 (12) m; TS G10; ML 8; AM N; THAC0 10; PX 2.500 ognuno.

Incantesimi (2/2/2):

Primo livello: *dardo incantato* (x2)

Secondo livello: *individuazione dell'invisibile* (x2)

Terzo livello: *palla di fuoco* (50%) o *fulmine magico* (50%), *velocità**

Ogni pegatauro è armato con un arco lungo (maestria livello Maestro), una *mazza* +1, uno spadone a 2 mani e 15 *freccie* +1.

Pegatauro sergente: CA 1; DV 12**; pf 64; N° ATT. 2 zoccoli/1 arma o incantesimo; F 1d6/1d6/a seconda dell'arma o incantesimo; MV 54 (18) m, Vo 36 (12) m; TS E8; ML 8; AM N; THAC0 9; PX 3.000.

Incantesimi (4/3/2/2):

Primo livello: *dardo incantato* (x4)

Secondo livello: *immagini illusorie*, *individuazione dell'invisibile* (x2)

Terzo livello: *dissolvi magie*, *velocità**

Quarto livello: *muro di fuoco*, *tempesta*

Il pegatauro sergente è armato con un arco lungo (maestria Maestro), una *mazza* +2, uno spadone a 2 mani e 15 *freccie* +1.

Almeno un membro della pattuglia ha un incantesimo *individuazione dell'invisibile* attivato. I pegatauri possono richiamare gli elementali del fuoco in caso di bisogno. Anche le guardie di stanza sulle merlature controllano costantemente all'erta (vedi area 1, Livello A).

Solo l'avvicinamento con estreme precauzioni può avere qualche possibilità di non essere individuato dalle guardie. L'uso della magia, come diversi giri intorno con l'incantesimo *viaggiare* o con l'uso di *teletrasporto di ogni oggetto* o *porta dimensionale* da un luogo ben nascosto potrebbe essere necessario. Una grossa diversione dal lato opposto del castello ha qualche probabilità di successo (10% se il gruppo è visibile, 20% se è invisibile, 80% se i PG sembrano degli uccellini inoffensivi, ecc.).

Se i PG ne sono capaci, possono volare al di sopra del castello oppure possono avvicinarsi quanto questo è atterrato vicino ad un villaggio. Il mujina (vedi **Capitolo 3**) lascerà il villaggio per tornare al castello (probabilmente col riscatto del gruppo). Il gruppo può allora avere la possibilità di infiltrarsi di nascosto con uno dei metodi descritti prima, oppure attaccare il castello in massa.

Se i PG in avvicinamento vengono scoperti, le due pattuglie aeree (vedi sopra) verranno inviate all'attacco. Le guardie e l'artiglieria sulle merlature daranno quanto più supporto possibile.

Se i PG entrano con successo nel castello senza essere notati, i difensori rimarranno in genere in posizione e in attesa di un attacco.

Descrizione degli Incontri

Area 1. Le Merlature – Livello A

Sedici pegatauri, armati con le stesse armi dei pegatauri di pattugliamento aereo, si trovano di guardia qui, sempre. Uno di loro avrà attivo un incantesimo *individuazione dell'invisibile*. I pegatauri useranno solo le proprie armi. L'artiglieria sulle merlature può essere usata solo da artiglieri umani. Nessun umano è appostato su questo livello, ma 90 artiglieri sono sempre pronti per essere chiamati dall'area 7 (Livello B). Ciò richiede 5 round.

La porzione centrale del Livello A è 3 metri più bassa delle merlature. Al centro ci sono 4 catapulte pesanti (indicate con una H) che puntano verso l'esterno in quattro direzioni opposte ed una catapulta leggera (indicata con una L) in ognuno dei quattro angoli. Otto baliste montate su girelli (indicate con una B) sono fissate al pavimento delle merlature. Il calderone di olio (indicato con una O) bollono costantemente ad ogni angolo delle merlature. Questi calderoni sono ricettacoli magici, ognuno capace di produrre 40 litri di olio bollente ogni 3 ore. Quando vengono versati tutti e 4 i calderoni, l'olio fluisce all'esterno attraverso le caditoie e causa 4d10 punti-ferita a qualsiasi creatura sotto il castello o che stia attaccando le sue mura.

Per ogni catapulta ci sono 20 proiettili pesanti e 20 proiettili leggeri, ma vengono usati solo durante gli assedi. Ogni balista è provvista di 6 dardi +2 e 32 proiettili normali.

Dal posto di guardia (area 2, Livello B) arriveranno 11 uomini scorpione quando vengono richiamati gli artiglieri (vedi sopra). Tutti i rinforzi entrano l'area 1 attraverso una grande botola indicata sulla mappa con una F. le scale sotto la botola conducono all'area 2.

Al centro della corte interna c'è un piccolo piedistallo. Si tratta di un apparato di *ricezione* per i *teletrasportatori* nelle aree 10 (Livello B) e 13 (Livello F).

Pegatauro (16): CA 0; DV 10**; pf 50 ognuno; N° ATT. 2 zoccoli/1 arma o incantesimo; F 1d6/1d6/a seconda dell'arma o incantesimo; MV 54 (18) m, Vo 36 (12) m; TS G10; ML 8; AM N; THAC0 10; PX 2.500 ognuno.

Incantesimi (2/2/2):

Primo livello: *dardo incantato* (x2)

Secondo livello: *individuazione dell'invisibile* (x2)

Terzo livello: *palla di fuoco* (50%) o *fulmine magico* (50%), *velocità**

Area 2. Posto di Guardia – Livello B

Sono di guardia qui 11 uomini scorpione, compresi 1 chierico. Andranno nell'area 1 in aiuto dei pegatauri quando viene suonato un allarme. Se il combattimento si mette a loro svantaggio, cercheranno di ritirarsi nell'area 10 (Livello D). Le scale a nord salgono verso l'area 1 (Livello A); le scale a sud scendono nell'area 8 (Livello C) a 10 (Livello D).

Ogni uomo scorpione è armato con una *arma lunga* +1 (maestria Esperto), una balestra pesante e 10 dardi +3. L'uomo

scorpione chierico è armato con una *arma lunga* +2 (maestria Maestro).

Uomo scorpione (11): CA 0; DV 8**; pf 48 ognuno; N° ATT. 1 arma/1 coda; F 3d6 o 2d4/1d10 +veleno; MV 72 (24) m; AS pungiglione velenoso (morte o paralisi superando TS contro Veleno); TS G8; ML 10; AM C; THAC0 11; PX 1.200 ognuno.

Uomo scorpione chierico: CA 1; DV 9***; pf 54; N° ATT. 1 arma/1 coda; F 3d6/1d10 +veleno; MV 72 (24) m; AS pungiglione velenoso (morte o paralisi superando TS contro Veleno); TS G8; ML 10; AM C; THAC0 10; PX 3.000.

Incantesimi:

Primo livello: *cura ferite leggere** (x3)

Secondo livello: *benedizione**, *silenzio nel raggio di 4,5m* (x2)

Terzo livello: *incantesimo del colpire* (x2), *luce persistente**

Quarto livello: *cura ferite gravi* (x2)

Area 3. Magazzino

Quest'area contiene varie provviste per il combattimento e la difendere il castello o attaccare bersagli al suolo. Una lista parziale delle provviste in questo magazzino comprende: 300 frecce +1, 200 dardi di balista, 200 proiettili per catapulte leggere e pesanti, 100 corde, 50 rampini e 2d12 *pozioni di guarigione*.

Area 4. Magazzino

Quest'area contiene le provviste di cibo del castello. La stanza è stivata con fusti, barili, ceste e carcasse fresche macellate. Molti dei contenitori sembrano essere stati aperti di recente.

Area 5. Cucina

Questa stanza è una cucina ragguardevole, ma riempita al punto tale da trovare difficile muoversi. Sul muro nord ci sono due porte di ferro larghe 1,8 metri. La parete est è piena di spiedi e ganci per appendere il bestiame. Una considerevole pila di ciocchi di legno è accatastata nell'angolo sudest. Proprio a sud della porta c'è un'altra rastrelliera di coltelli e mannaie. Il resto della cucina è riempita con lunghi tavoli di legno spesso – macchiato e scalfito dal molto uso. Sette schiavi umani, sparsi per la stanza, vi guardano sorpresi quando entrate.

Questi schiavi sono prigionieri nel castello sin da 2 settimane prima della guerra. Capiscono che i PG non appartengono al castello, ma non capiscono come siano arrivati all'interno.

Passata la sorpresa iniziale, i servitori converseranno con il gruppo. Conoscono la struttura generale del castello, ma non la sua destinazione. I servitori portano regolarmente il cibo agli uomini scorpione al Livello D e ai pegatauri del Livello F. Se chiesto, i servitori diranno ai PG il numero esatto di creature in questi livelli. Gli schiavi non sono a conoscenza dell'esistenza del Livello E e non gli è permesso l'accesso al Livello C. Non sanno cosa c'è là. I servitori diffidano i pegatauri e gli uomini

Capitolo 5: Il Castello Volante

scorpioni, ma in nessun caso seguiranno volontariamente il gruppo da qualsiasi parte del castello.

Uomo, servitore (7): CA 9; DV 1; pf 4 ognuno; N° ATT. 1; F 1d4; MV 36 (12) m; TS UC; ML 6; AM N; THAC0 20.

Area 6. Quartieri dei Servitori

Queste piccole caserme hanno file di semplici cuccette disposte su livelli, in file da 7 cuccette in 2 livelli. Le cuccette sono addobbate con molti vestiti rozzi, tutti appesi a casaccio su pioli. Gli umani in abiti semplici riempiono metà delle cuccette e vi guardano frastornati quando entrate.

Lo staff fuori servizio della cucina, 7 schiavi, è qui sempre presente. Posseggono essenzialmente le stesse informazioni riguardo il castello di quelli nella cucina, eccetto che uno di loro ha notato l'esistenza del Livello E. Rivelerà il suo segreto se gli vengono offerte la libertà e 100 mo.

Uomo, servitore (7): CA 9; DV 1; pf 4 ognuno; N° ATT. 1; F 1d4; MV 36 (12) m; TS UC; ML 6; AM N; THAC0 20.

Area 7. Caserme degli Artiglieri

Questa stanza sembra una convenzionale caserma militare, file di cuccette impilate in file di tre. Quasi 100 uomini sono seduti a pulire le loro uniformi e a comportarsi in maniera vivace.

Questi sono i 90 artiglieri addestrati all'uso della armi del Livello A. Appena si rendono conto della presenza del gruppo, attaccano in massa. Dovrebbero però essere surclassati senza ombra di dubbio dal gruppo e si arrenderanno quando un terzo del loro numero viene messo fuori combattimento.

Visto che il loro compito è essere presenti nell'area 1, non hanno alcuna conoscenza della struttura del castello. Se domandato, risponderanno che qualsiasi cosa oltre questo livello per loro è negata.

Uomo, artiglieri (90): CA 3; DV 2; pf 12 ognuno; N° ATT. 1; F 1d6; MV 36 (12) m; TS G2; ML 8; AM N; THAC0 20; PX 10 ognuno.

Area 8. I Servi del Lich – Livello C

Silthas, il lich comandante del castello (vedi descrizione per dell'area 9), ha lanciato un incantesimo *porta magica* sulle scale occidentali che salgono dall'area 2 (Livello B) verso l'area 10 (Livello D). L'ingresso è invisibile al gruppo e i PG dovranno usare un *individuazione del magico* per trovarlo. Il gruppo può accedere al Livello C con l'incantesimo appropriato o con un minimo di 100 punti danno contro il muro magico.

In attesa dall'altra parte della parete ci sono 6 spettri e cercheranno di fermare chiunque entri in questo livello. Silthas controlla gli spettri e ha l'abilità di vedere e udire usando i loro occhi ed orecchie.

Necrospettro* (6): CA 2; DV 6**; pf 40 ognuno; N° ATT. 1 tocco; F 1d8 + risucchio di energia; MV 45 (15) m, Vo 90 (30) m; AS risucchio di energia (2 livelli); DS immunità da non morto, alla paralisi, al sonno e *charme*, colpito solo da armi magiche; TS G6; ML 11; AM C; THAC0 14; PX 725 ognuno.

Area 9. Il Covo di Silthas

Il lich Silthas è il comandante del castello. Diventa conscio della presenza dei PG quando gli spettri li individuano. Gli incantesimi indicati con un (+) compaiono solo nel libro degli incantesimi e non sono memorizzati. Se il gruppo passa una gran quantità di tempo nel castello, Silthas avrà il tempo di studiare il suo libro.

Silthas, lich*: CA 0; DV 26****; pf 68; N° ATT. 1 tocco o incantesimo; F 1d10 + paralisi o incantesimo; MV 27 (9) m; AS incantesimi, la vista causa paura (creature inferiori 5° livello), tocco paralizzante (1-100 giorni, TS contro Paralisi); DS immune a *charme*, sonno, *demenza precoce*, *metamorfosi*, *freddo*, *fulmine* e *morte*, alle armi non magiche, incantesimi fino 3° livello; TS M26; ML 10; AM C; THAC0 9; PX 12.000.

Incantesimi (7/7/7/6/6/5/5/4/3):

Primo livello: *blocca porta* (+), *charme* (+), *dardo incantato* (x5), *individuazione del magico* (+), *scudo magnetico* (x2), *sonno* (+), *ventriloquio* (+)

Secondo livello: *chiavistello magico* (+), *individuazione dell'invisibile*, *individuazione di un oggetto* (+), *immagini illusorie* (x2), *ragnatela* (x2)

Terzo livello: *blocca persona* (+), *chiaroveggenza* (+), *dissolvi magie* (x2), *fulmine magico* (x2), *palla di fuoco* (x2), *velocità**, *volare* (+)

Quarto livello: *autometamorfosi* (+), *muro di fuoco*, *occhi dello stregone*, *porta dimensionale* (x2), *tempesta di ghiaccio* (x2), *terreno illusorio* (+)

Quinto livello: *blocca mostri** (+), *demenza precoce*, *dissoluzione* (+), *muro di pietra*, *nube mortale*, *teletrasporto*

Sesto livello: *barriera anti magia*, *disintegrazione* (x3), *incantesimo della morte* (+), *olografia*, *pietra in carne** (+)

Settimo livello: *conoscenza*, *palla di fuoco ad effetto ritardato* (x2), *parola incapacitante*, *porta magica**, *spada*

Ottavo livello: *barriera mentale*, *campo di forza* (x2), *danza*, *metamorfosi di ogni oggetto* (+), *permanenza* (+),

Non livello: *contingenza* (+), *cura*, *ferma tempo*, *labirinto*

Mentre il gruppo si muove nei corridoi, Silthas lancia gli incantesimi *velocità*, *scudo magnetico*, *occhi dello stregone*, e *barriera mentale*. Usa il suo *occhi dello stregone* per seguire i personaggi. L'incantesimo *occhi dello stregone* ed altri come *spada* e *olografia* possono passare attraverso le *porte magiche* che bloccano la strada al covo del lich.

Quando il gruppo si avvicina ad una delle *porte magiche*, Silthas o fa un passo uscendone e lanciando il suo incantesimo *spada* oppure *olografia* da dietro la porta. Il lich usa i suoi incantesimi *muro di pietra* e *campo di forza* per ritardare il gruppo,

ottenendo più tempo per preparare un'imboscata prima che il gruppo raggiunga il centro del covo.

Se scacciato, Silthas usa *porta dimensionale* per andare nell'area 11 (Livello E), dove userà cura e attenderà che i PG lo raggiungano. Il lich è anche protetto da un incantesimo *contingenza* che attiverà automaticamente una *porta dimensionale* per trasferire la creatura nell'area 11 quando viene ridotto a meno di 20 punti-ferita.

Il centro del covo di Silthas è vuoto eccetto per un grande sarcofago ricavato da un blocco di marmo nero e un piedistallo nell'angolo nordovest. Quando il gruppo entra, la bara è aperta. Il sarcofago contiene una bara di valore e due comparti segreti. Il primo contiene 7 pozioni: *volare*, *invisibilità*, *veleno*, *amalgamante*, *inganno*, *arrampicata* e *crescita*. Il secondo scomparto contiene il libro degli incantesimi del lich.

Nell'angolo nordovest c'è l'apparato di *teletrasporto* connesso all'area 11 (Livello E). Il teletrasporto è azionato tramite un bottone nascosto nella parete nord.

Area 10. Caserme degli Uomini Scorpione – Livello D

Vivono qui 20 uomini scorpione. Quattro di queste creature sono chierici e tutti hanno le stesse armi e incantesimi come l'uomo scorpione della loro classe nell'area 2 (Livello B).

Al centro della stanza c'è una pozza magica che non si asciuga mai e che fornisce alle truppe una costante fonte di acqua.

Le scale orientali conducono direttamente all'area 13 (Livello F). Non ci sono scale per entrare al Livello E. La scala a sud sale verso l'area 8 (Livello C) e 2 (Livello B).

Vicino ad ogni scala è posto un piedistallo. Questi piedistalli *teletrasportano* all'area 1 qualsiasi creatura che tocchi uno dei bottoni sulla parete. Se feriti durante il combattimento e forzati a fuggire, gli uomini scorpione useranno questi teletrasporti, arriveranno all'area 1 e scenderanno giù per le scale nell'area 3 (Livello b). Là useranno al scorta di *pozioni di guarigione* fino a che non avranno recuperato le forze. Sperando di sorprendere il gruppo, gli uomini scorpione torneranno giù per le scale e lanceranno un contrattacco.

Uomo scorpione (20): CA 0; DV 8**; pf 48 ognuno; N° ATT. 1 arma/1 coda; F 3d6 o 2d4/1d10 +veleno; MV 72 (24) m; AS pungiglione velenoso (morte o paralisi superando TS contro Veleno); TS G8; ML 10; AM C; THAC0 11; PX 1.200 ognuno.

Uomo scorpione chierico (4): CA 1; DV 9***; pf 54 ognuno; N° ATT. 1 arma/1 coda; F 3d6/1d10 +veleno; MV 72 (24) m; AS pungiglione velenoso (morte o paralisi superando TS contro Veleno); TS G8; ML 10; AM C; THAC0 10; PX 3.000 ognuno.

Incantesimi:

Primo livello: *cura ferite leggere** (x3)

Secondo livello: *benedizione**, *silenziamento nel raggio di 4,5m* (x2)

Terzo livello: *incantesimo del colpire* (x2), *luce persistente**

Quarto livello: *cura ferite gravi* (x2)

Area 11. Sala Controllo –Livello E

Questa stanza è accessibile solo facendo breccia nelle pareti, il pavimento o il soffitto o *teletrasportandosi* dall'area 9 (Livello C). Le scale appaiono sulla mappa non collegano con questo livello. Conducono all'area 10 (Livello D) e 13 (Livello F). La stanza è completamente racchiusa in 5 cm di piombo e 2,5 cm di ottone.

Se i PG si *teletrasportano* dall'area 9, arrivano su un piedistallo alla fine del corridoio nordovest. Se viene premuto il bottone sulla parete più vicina, chiunque si trovi sul piedistallo viene teletrasportato indietro nell'area 9.

Quando il lich arriva dall'area 9, si troverà all'estremità sud del corridoio. Quando i PG appaiono il lich lancia più incantesimi cercando di tenere il gruppo imbottigliato nel corridoio. Se il lich viene scacciato o è in pericolo di essere ucciso, si *teletrasporta* in Alphatia e abbandona la fortezza.

Quando il gruppo entra nella sala principale dell'area 11, leggi quanto segue ai giocatori:

Il pavimento, le pareti ed il soffitto di questa stanza sono ricoperta da un metallo brillante simile al rame. Lungo il muro est, proprio a nord del centro, è accucciato un massiccio trono cristallino delle fiamme dalle tinte arcobaleno che balzano e tremolano nelle sue profondità translucide. Seduto sul trono c'è un piccolo bambino umano maschio che avrà circa 10 anni, lo sguardo fisso nel vuoto, incurante della vostra presenza o non accortosi di essa. Sembra vivo appena.

Questa stanza è il cuore del castello. Il trono di cristallo è il meccanismo di controllo del movimento e stabilità del castello. Una creatura con una combinazione di Intelligenza e Saggiezza di almeno 32 deve sedere sul trono in ogni istante altrimenti il castello va alla deriva con i venti dominanti fino a schiantarsi. L'attuale "timoniere" è un errante notturno che il lich ha trasformato (con l'incantesimo *metamorfosi*) nella forma di un bambino umano. Una grande porta di metallo collega la stanza con l'area 12 a sud.

Quando i PG entrano nella sala con il trono, l'errante notturno rimane seduto sulla sedia, interpretando il ruolo di un bambino frastornato. Se un PG arriva entro 3 metri dall'errante notturno, o se un membro del gruppo sta palesamente pronunciando un incantesimo o scagliando un proiettile, l'errante notturno *dissolverà* l'effetto della *metamorfosi* e riporterà la sua forma normale. Un'onda di gelo invade allora la stanza e tutti gli oggetti deperibili trasportati dal gruppo diventeranno immediatamente non commestibili. (vedi D&D® Set Master pagina 36).

La creatura indossa un *mantello delle ombre*, un dono sconosciuto del suo vero padrone, Alphaks. Il mantello ruba l'anima di qualsiasi creatura avvolta all'interno delle sue scure pieghe. Se un personaggio perde la sua anima e viene ucciso in quest'avventura o in una qualsiasi successiva, nessun essere mortale o immortale sarà in grado di ridargli la vita.

Oltre alle sue normali capacità di combattimento. Ogni round l'errante notturno tenterà di avvolgere un lato del suo mantello attorno ad un PG. Se il personaggio supera una prova di Destrezza con 1d10, allora sfugge. Altrimenti, l'anima del personaggio viene imprigionata da Alphaks. Mentre vive, al vittima sentirà una pesante sensazione di freddo e svuotamento. Gli specchi non rifletteranno al sua immagine e non proietterà alcuna ombra.

Capitolo 5: Il Castello Volante

il PG dovrà sconfiggere Alphaks sul suo stesso piano. (Questo potrebbe essere parte del sentiero per l'Immortalità del PG.) Il personaggio potrebbe anche diventare un seguace di Alphaks, ma in questo caso diventerebbe un PNG sotto il controllo del DM.

Il mantello è una parte dell'errante notturno. Se sconfitto, il mantello si dissolve assieme al mostro. L'errante notturno ha ingoiato i tesori seguenti: 3 gemme da 10.000 mo, 3 uova delle meraviglie, un anello di protezione (7 cariche) e 4 pezzi di gioielleria da 5.000 mo, 7.500 mo, 12.500 mo e 20.000 mo.

Errante notturno*: CA -6; DV 26****; pf 169; N° ATT 2; F 3d10/3d10 +veleno; MV 45 (15) m, Vo 18 (6) m; AS distrugge scudo o corazza (50%), sguardo maledetto (18 m, -4 TxC e TS, 1 v/r), tocco velenoso (TS penalità -2), alterazione cibi e bevande (36 m), *individuazione del magico*, vede l'invisibile (18 m), *infliggi malattie, charme, nube mortale* (mago 21° livello), *confusione, tenebre magiche, dissolvi magie, dito della morte* (chierico 21° livello), *velocità, blocca persone, invisibilità* (mago 21° livello); DS TS contro scacciare non morti, colpito solo da armi magiche +3 o più, immune incantesimi fino 5° livello; TS G26; ML 12; AM C; THAC0 2; PX 20.000.

Controllare il Castello

Quando l'errante notturno lascia il trono il castello comincia ad andare alla deriva. Mantiene altitudine per 1 turno di gioco, poi inizia a scendere verso il suolo alla velocità di 18 metri per turno di gioco. Se il castello colpisce il suolo durante i primi 5 turni di discesa, sarà gravemente danneggiato, ma non totalmente distrutto. Le creature all'interno del castello subiscono 2d20 punti-ferita per i detriti volanti. Una volta a terra, la guarnigione sopravvissuta si arrenderà a qualsiasi forza militare che si avvicini.

Il castello non sarà in grado di volare di nuovo fino a che non sarà completamente riparato. Le riparazioni richiedono 2d4 mesi ed un costo di 75.000 mo al mese.

Dopo i 5 turni iniziali di discesa, il castello cade come una roccia. Sarà fuori controllo e sarà impossibile riguadagnarlo e si schianterà inevitabilmente entro i successivi 1d4 round. Quando colpisce il terreno, il castello si distruggerà completamente, ridotto a macerie. Le creature all'interno restano uccise. Qualsiasi creatura in cima al castello (al Livello A) deve superare un tiro-salvezza contro Raggio della Morte con penalità -8 per non essere ucciso, subendo 7d8 punti-ferita se il tiro-salvezza ha successo.

Qualsiasi personaggio seduto sul trono con un punteggio combinato di Intelligenza e Saggezza di almeno 32, diventerà immediatamente conscio delle abilità del castello. Il PG potrà prendere parziale controllo del castello immediatamente, e controllarlo completamente dopo 2d4 round. Se il personaggio non ha Intelligenze e Saggezza sufficienti, il suo cervello si frigge. La vittima è ridotta ad un punteggio di 3 in entrambe le caratteristiche e deve superare un tiro-salvezza contro Raggio della Morte con penalità -5 per non morire.

L'operatività magica del castello produce una grande quantità di energia negativa. I turni spesi ad ottenere il controllo del castello risucchiano 1 livello di esperienza dal controllore, dopodiché si perde 1 livello per ogni ora di controllo. L'errante

notturno, come altre potenti creature provenienti dalla Sfera della Morte, sono immuni a questo risucchio.

Area 12. Stanza del Tesoro

Questa stanza è accessibile solo dall'area 11 o causando 100 punti danno alle pareti, soffitto o pavimento. La stanza è buia e completamente circondata da 5 cm di piombo. Un incantesimo invertito *porta magica* (*lucchetto magico*) è stato lanciato sulla porta di quest'area.

Ci sono 60 bauli in questa stanza, tutti chiusi a chiave con complesse serrature (-40% al tiro di Scassinare) e protetti da trappole ben nascoste (-55% sul tiro per Scoprire e Rimuovere Trappola). Le trappole, sono azionate aprendo i bauli e fallendo il tentativo di disattivarle, infliggo 2d12 punti-ferita. Solo 19 bauli contengono qualcosa di valore, gli altri sono pieni di sacchi di sabbia.

Il contenuto di 17 bauli è il seguente: 3 con 5.000 mr ognuno, 6 con 5.000 ma ognuno, 6 con 5.000 mo ognuno e 2 con 5.000 mo ognuno. Il 18° baule contiene 6 pezzi di gioielleria laccati argento del valore di 200 mo ognuno, 32 pezzi di argento del valore di 50 mo ognuno, 40 gemme da 10 mo, 15 gemme da 100 mo, 8 gemme da 1.000 mo, 1 gemma da 5.000 mo e 1 calice ingioiellato del valore di 8.000 mo. Il 19° baule contiene 4.000 anelli di platino del valore di 8 mo ognuno.

Tutte le monete e gli anelli sono in borse da 250 monete di peso. Il contenuto del 18° baule è accuratamente avvolto in stoffe per evitare danni. I 19 bauli che contengono il tesoro sono distribuiti casualmente in tutta la stanza.

Area 13. Stalle-Caserme – Livello F

Sempre di riposo qui ci sono 30 pegatauri armati allo stesso modo di quelli della pattuglia aerea. Uno di loro ha sempre attivo un incantesimo *individuazione dell'invisibile*. Ai due lati della porta centrale ci sono due piedistalli, apparati di teletrasporto collegati all'area 1 (Livello A). I bottoni per il teletrasporto sono chiaramente visibili sulla parete ovest.

Se il gong d'allarme nell'area 15 suona, metà di queste creature si getteranno fuori dalla porta principale per difendere il cancello nell'area 16. L'altra metà si teletrasporta al Livello A e volerà giù per attaccare chiunque stia minacciando il cancello.

Pegatauro (30): CA 0; DV 10**; pf 50 ognuno; N° ATT. 2 zoccoli/1 arma o incantesimo; F 1d6/1d6/a seconda dell'arma o incantesimo; MV 54 (18) m, Vo 36 (12) m; TS G10; ML 8; AM N; THAC0 10; PX 2.500 ognuno.

Incantesimi (2/2/2):

Primo livello: *dardo incantato* (x2)

Secondo livello: *individuazione dell'invisibile* (x2)

Terzo livello: *palla di fuoco* (50%) o *fulmine magico* (50%), *velocità**

Area 14. Stanza Studio

Una banda di pietra di 3 metri x 9 metri al centro della parete nord è stata lucidata fino ad essere brillante come uno specchio, ma sembra che niente vi si rifletta. Centrato direttamente di fronte alla sezione lucidata c'è un podio di legno due alto 135 cm.

La sezione di muro a specchio è altamente magica, capace di mostrare il libro di incantesimi posto sul podio ingrandendolo a sufficienza per essere letto fino a 9 metri di distanza alla luce normale. Scritture magiche temporanee (come le pergamene) potrebbero non essere mostrate sullo specchio, ma distrutte quando poste sul podio.

Piazzando un libro degli incantesimi sul podio, un'intera folla di pegatauri che riempia la stanza è in grado di memorizzare un incantesimo allo stesso tempo. Lo specchio è parte della parete e non può essere rimosso senza distruggerne la magia. Il podio di per sé è inutile.

Area 15. Quartieri dei Sergenti

Sono sempre qui di riposo 3 sergenti equipaggiati con le stesse armi dei sergenti della pattuglia aerea. Uno di loro guarda costantemente attraverso le feritoie. Se qualcosa accade fuori, il sergente di guardai suonerà l'allarme con il gong posto nell'angolo nordovest della stanza.

La stanza contiene il normale equipaggiamento dei pegatauri e un libro degli incantesimi con i seguenti incantesimi:

Primo livello: *dardo incantato*

Secondo livello: *immagini illusorie, individuazione dell'invisibile*

Terzo livello: *dissolvi magie, fulmine magico, palla di fuoco, velocità**

Quarto livello: *tempesta/muro di ghiaccio, muro di fuoco*

Se la guarnigione del castello ha il cadavere di uno dei seguaci dei PG (vedi Capitolo 3), sarà in questa stanza. Nell'angolo sudest della stanza ci sono delle leve per aprire e chiudere il ponte levatoio e le 2 saracinesche all'ingresso dell'area 16.

Pegatauro sergente (3): CA 1; DV 12**; pf 64 ognuno; N° ATT. 2 zoccoli/1 arma o incantesimo; F 1d6/1d6/a seconda dell'arma o incantesimo; MV 54 (18) m, Vo 36 (12) m; TS E8; ML 8; AM N; THAC0 9; PX 3.000 ognuno.

Incantesimi (4/3/2/2):

Primo livello: *dardo incantato* (x4)

Secondo livello: *immagini illusorie, individuazione dell'invisibile* (x2)

Terzo livello: *dissolvi magie, velocità**

Quarto livello: *muro di fuoco, tempesta*

Area 16. Ingresso Inferiore del Castello

Le due saracinesche chiudono l'ingresso sono troppo pesanti per essere sollevate da un personaggio senza un aiuto magico. Fortificato da una cintura o pozione di forza da gigante, o incantesimi simili, un GP può sollevare una delle saracinesche con un risultato di 1 su 1d8. Ogni PG che dia una mano e che abbia almeno Forza 16 aumenta la probabilità di aprire la porta di 1 punto. Ogni PG con Forza magica aumenta la probabilità di 2. Possono sollevare una saracinesca fino a 4 personaggi assieme (spingendo la probabilità al meglio fino a 7 in 1d8).

Di guardia qui ci sono 2 pegatauri e 2 uomini scorpione. I pegatauri hanno gli stessi incantesimi e armi di quelli della pattuglia aerea ed uno di loro ha sempre un incantesimo individuazione dell'invisibile attivo. Gli uomini scorpione hanno

le stesse armi degli uomini scorpione nell'area 2 (Livello B). Se queste guardie individuano qualcuno che tenti di forzare le saracinesche o che cerchi in altro modo di entrare, cercheranno di tenere il cancello fino all'arrivo dei rinforzi.

Pegatauro (2): CA 0; DV 10**; pf 50 ognuno; N° ATT. 2 zoccoli/1 arma o incantesimo; F 1d6/1d6/a seconda dell'arma o incantesimo; MV 54 (18) m, Vo 36 (12) m; TS G10; ML 8; AM N; THAC0 10; PX 2.500 ognuno.

Incantesimi (2/2/2):

Primo livello: *dardo incantato* (x2)

Secondo livello: *individuazione dell'invisibile* (x2)

Terzo livello: *palla di fuoco* (50%) o *fulmine magico* (50%), *velocità**

Uomo scorpione (20): CA 0; DV 8**; pf 48 ognuno; N° ATT. 1 arma/1 coda; F 3d6 o 2d4/1d10 +veleno; MV 72 (24) m; AS pungiglione velenoso (morte o paralisi superando TS contro Veleno); TS G8; ML 10; AM C; THAC0 11; PX 1.200 ognuno.

Appendice: Nuovi Mostri

Scarabeo dei Terremoti (Beeatle, Earthquake)

Classe dell'armatura:	-6
Dadi-Vita:	40**
Movimento:	54 m (18 m §)
Scavando:	27 m (9 m)
Attacchi:	1 zampe/1 morso
Ferite:	4d10 (x4)/6d6
N° di mostri:	1 (1)
Tiro-Salvezza:	Guerriero: 36°
Morale:	9
Tipo di tesori:	A
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	20.750

Questa creatura lunga 30 metri è uno scarabeo arancione-rosso co 10 zampe nere e pelose simili a quelle del ragno ed il collo e la testa come quella di un drago nero. Il mostro passa la gran parte del suo tempo scavando nelle profondità della terra, ma occasionalmente viene in superficie in cerca di prede. Attacca colpendo con 4 delle sue zampe (causando 4d10 punti-ferita ognuna) e con il suo potente morso (6d6 punti-ferita).

Lo scarabeo dei terremoti riceve il suo nome dai grandi tremori prodotti dal suo movimento. Quando uno scarabeo si avvicina alla superficie, i tremori non magici hanno lo stesso effetto di un incantesimo *terremoto* lanciato da un chierico di 25° livello. Se uno scarabeo è ridotto alla metà dei suoi punti-ferita originali, il drago può, 1 volta alla settimana, soffiare un cono di acido lungo 18 metri e largo 9 metri. (Trattalo come un soffio del drago.) Lo scarabeo rigenera 3 pf al giorno.

Siccome lo scarabeo passa la maggior parte del tempo scavando sotto terra, divora occasionalmente depositi di metalli preziosi, gemme e perfino parti di sotterranei. Quindi, all'interno della creatura, spesso è possibile trovare grandi quantità di tesori.

Pegatauro (Pegataur)

Classe dell'armatura:	5(o migliore)
Dadi-Vita:	5*-14***
Movimento:	54 m (18 m)
Scavando:	108 m (36 m)
Attacchi:	2 zoccoli, 1 arma o 1 incantesimo
Ferite:	1d6/1d6/a seconda dell'arma o incantesimo
N° di mostri:	0 (2-20)
Tiro-Salvezza:	Elfo: 5°-10°
Morale:	8
Tipo di tesori:	E
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	5* - 300; 6* - 500; 7* - 850; 8* - 1.200; 9** - 2.300; 10** - 2.500; 11** - 2.700; 12** - 3.000; 13*** - 4.200; 14*** - 4.500

Incontrati raramente, i pegatauri sono centauri alati con la parte superiore del corpo da elfo. Hanno un'affinità con i pegaso e sono in grado di conversare con loro. Qualsiasi gruppo con meno di 5 pegatauri può essere accompagnato da almeno il numero doppio di pegaso il 40% delle volte.

Sebbene i pegatauri siano generalmente distaccati e

spregevoli – specialmente verso gli esseri non volanti – il loro allineamento neutrale li rende avvicinabili. Se trattati con rispetto e pagati bene possono essere assoldati da chiunque come truppe per una guarnigione o un esercito, oppure per svolgere speciali servizi. I pegatauri non di uniscono mai ad un gruppo di avventurieri.

Molti pegatauri dovrebbero essere trattati come elfi di 1° livello. Il 30% della razza, tuttavia, è di livello più alto, fino al livello massimo consentito agli elfi (10° livello). Quando attacca in mischi o quando esegue un tiro-salvezza, un pegatauro viene trattato come un mostro con gli stessi Dadi-Vita oppure come un elfo di pari livello, scegliendo il migliore fra i due. Il 20% dei pegatauri di 10° livello hanno guadagnato abbastanza esperienza per ottenere Classi d'Attacco e alcuni o tutti gli attacchi o difese speciali di un elfo (pagina 30 del *Set Companion*, *Libro del Giocatore*).

Tutti i pegatauri adulti hanno un grado di maestria Base con l'arco lungo, la lancia, lo spadone a 2 mani e la mazza. C'è il 20% di probabilità che un pegatauro di 1° livello incontrato casualmente abbia un grado di maestria dell'arma superiore. I pegatauri di più alto livello hanno un ulteriore 20% di probabilità di ottenere un altro grado di maestria ogni volta 2 livelli di esperienza. Per esempio, un pegatauro di 3° livello tira il dado 2 volte e potrebbe avere fino a 2 ulteriori gradi di maestria. Un pegatauro di 9° livello tira 5 volte.

Se un pegatauro è del 10° livello, tratta ogni incremento nella Classe d'Attacco come fosse un livello. Per esempio, un pegatauro con 1,1 milioni di punti esperienza potrebbe avere fino a 7 livelli di maestria. Tutti i pegatauri si addestrano alla maestria con un solo tipo arma alla volta, fino a che il pegatauro non diventa Maestro. I livelli aggiuntivi vengono applicati ad un'arma differente.

I pegatauri senza armatura hanno un CA di 5. La tabella mostra le classi d'armatura di un pegatauro in armatura:

Armatura	Probabilità*	CA
da giostra	0%	-1
da campo	0%	0
di piastre	10%	1
a bande	10%	2
di maglia	50%	3
a scaglie	15%	4
di cuoio	15%	5

* Si riferisce alla frequenza di incontrare casualmente un pegatauro che indossi un'armatura di quel tipo. Gli incontri non casuali con i pegatauri possono avere probabilità maggiori. Viene indicata la loro CA di base.

Uno scudo conferisce un bonus alla classe dell'armatura di -1 alla parte umanoide della creatura. Nessun pegatauro incontrato in un incontro casuale porta lo scudo.

N.d.t: Nella versione in inglese vengono indicati alcuni oggetti magici non presenti nei D&D® Set Base, Expert, Companion e Master, ma sono invece descritti nel supplemento *AC4, Il Libro della Stupefacente Magia*. La descrizione di questi oggetti è stata aggiunta all'elenco originale e l'oggetto viene indicato con il nome originale in inglese fra parentesi.

Oggetti Magici Vari

Amuleto del Cartografo (Cartographer's Amulet)

Questo oggetto magico, costruito da un enorme giacinto senza difetti, è tagliato in un disco a forma di lente di 7,5 cm di diametro e 1,2 cm di spessore. Ha un supporto e una catena di platino. Posti a intervalli di 30 gradi sono posti 12 scagli di diamante sul lato sinistro del supporto e una runa circonda la scheggia superiore.

Usando la parola di comando appropriata, l'utilizzatore può comandare l'amuleto affinché mostri una mappa in cala delle immediata area circostante una volta ogni 3 giorni. Rimanendo sulla faccia dell'amuleto per 1 turno, la mappa può mostrare un'area piccola o più grande. Il vero nord è indicato dalla runa. L'amuleto deve essere tenuto in mano dall'utilizzatore quando la parola di comando viene pronunciata.

La mappa dell'area piccola, quando usata non all'aperto, mostra un'area di 18 etri di raggio dall'amuleto. La mappa mostra passaggi, scale, porte e altre normali caratteristiche come fontane, mobilia e tesori esposti. L'utilizzatore vede nell'amuleto ciò che normalmente vedrebbe esplorando l'area alla normale luce del giorno. La mappa, tuttavia, non mostra trappola, porte segrete, creature e nemmeno la natura di ciò che mostra (cioè magica, pericoloso, ecc.).

Quando la mappa è richiamata, l'utilizzatore può descrivere fino a 4 oggetti e l'amuleto li individuerà con un numero sulla mappa. L'utilizzatore deve conoscere esattamente ogni oggetto, come l'incantesimo *individuazione degli oggetti*. C'è la possibilità che le porte segrete o le trappole di tipo molto familiare possano essere localizzate alla stessa maniera. Se c'è più di un particolare tipo di oggetto nel raggio d'azione verrà mostrato dall'amuleto solo il più vicino. L'utilizzatore può descrivere lo stesso oggetto più volte, fino ad un massimo di 4.

All'aperto, la mappa dell'area piccola mostra un'area entro 60 metri di raggio dall'amuleto, mostrando colline, imboccature di caverne, costruzioni e altre caratteristiche del terreno. Gli oggetti nascosti non verranno mostrati se l'utilizzatore non può discernarli alla luce del giorno con l'anormale visione. Tali oggetti possono essere localizzati con l'appropriata descrizione dall'utilizzatore (vedi sopra).

La mappa dell'area grande può essere usata solo all'aperto e mostra l'area entro 5 km di raggio dall'amuleto. La mappa è, forzatamente, meno dettagliata di quella dell'area piccola, ma per il resto ha le stesse caratteristiche. L'utilizzatore può comandare all'amuleto di localizzare solo 2 oggetti speciali quando la usa con la mappa grande.

Artigli Affilati (Claws of Raking)

(da *AC4, Il Libro della Stupefacente Magia*)

Questo paio di guanti apparentemente ordinari possono far crescere artigli a comando. Chi li indossa può usarli come armi da taglio, colpendo 2 volte per round e causando 1d4 punti-ferita per colpo andato a segno più il bonus di Forza. I guanti posso danneggiare anche creature immuni alle armi normali. Quando usati con le *scarpette prensili (cleats of gripping)*, da *AC4, Il Libro della Stupefacente Magia*, chi li indossa può scalare le superfici lisce come se fosse un ladro di 4° livello (ma a metà delle normali probabilità se indossa armatura di metallo).

Attizzatoio delle Ustioni (Poker of Searing)

(da *AC4, Il Libro della Stupefacente Magia*)

Un attizzatoio è uno strumento di metallo usato per badare al fuoco. Ha l'aspetto di un'asta con un rebbio vicino all'estremità, progettato per muovere la legna ardente. Gran parte degli attizzatoi sono lunghi dai 60 cm a 1,2 m, e sono fatti di ferro battuto.

A comando, questo attizzatoio si riscalda ad una temperatura molto alta fino a renderlo rosso fuoco. L'attizzatoio può quindi essere usato come una lancia, infliggendo 1d6 danni da fuoco addizionali. Non si applica tiro-salvezza, ma qualsiasi resistenza al fuoco innata o magica nega il danno causato dal calore. L'attizzatoio si raffredda in 1 turno ma può essere scaldato 3 volte al giorno. Qualsiasi riscaldamento ulteriore non causa il danno aggiuntivo per il calore e c'è una probabilità del 10% che tale riscaldamento possa crepare e distruggere l'attizzatoio.

Fibbia di Protezione (Buckle of Protection)

(da *AC4, Il Libro della Stupefacente Magia*)

Una fibbia magica è identica ad una fibbia ordinaria ed è usata per allacciare una cintura attorno ai fianchi. E' sempre fatta con metalli pregiati (spesso oro o platino) e può essere decorata con gemme. Se chi la indossa non sa che è magica, può essere venduta fra 100-600 mo. Se sono indossate più di una fibbia magica, nessuna ha effetto.

La *fibbia di protezione* aggiunge un bonus di +1 ai tiri-salvezza e alla CA di chi la indossa. I suoi effetti possono essere aggiunti ai bonus ottenuti da altri oggetti magici come armature, scudi, mantelli, anelli, ecc. La fibbia può avere un incantamento massimo di +2.

Mantello di Protezione (Cape of Protection)

(da *AC4, Il Libro della Stupefacente Magia*)

Un mantello è un indumento senza maniche che scende libero dalle spalle ed è allacciato attorno al collo da una catena o laccio. Un mantello può essere indossato sopra un'armatura o i vestiti comuni o perfino su un cappotto. Un mantello magico è fatto di tessuto pregiato spesso ricamato con fili d'oro o d'argento.

Questo mantello conferisce a chi lo indossa un bonus di +1 a tutti i tiri-salvezza e un bonus di -1 alla CA. Può essere combinato con altri oggetti magici, comprese le armature, gli anelli e così via.

Medaglione Empatico (Medallion of Empaty)

(da AC4, *Il Libro della Stupefacente Magia*)

Un medaglione è un gioiello ornamentale solitamente di forma ovale o circolare, spesso trovato attaccato ad una catena da indossare al collo.

Questo oggetto permette a chi lo usa di percepire le emozioni più semplici (ostilità, furia, rabbia, avidità, preoccupazione, ecc.) di creature entro 9 metri. Si usa in modo simile ad un *medaglione dell'ESP*, ma funziona anche se le creature non hanno i pensieri in superficie; percepisce il loro desiderio interno.

Manufatti

Cintura di De'Rah

Nella sua vera forma, questo manufatto ha l'aspetto di una cintura fatta di piccoli anelli di platino interlacciati da ciocche di barba di unicorno. La fibbia è costruita con tre placche ovali di un lustro metallo blu-grigio. Quando un mortale guarda la superficie delle placche, vede il proprio riflesso ripetuto infinite volte.

Attualmente, tuttavia, la *cintura* appare come una cintura di cuoio blu-grigio ben fatta, ma usurata. In questa forma non irradia magia, ma la sua natura soprannaturale è evidente a chiunque la tenga in mano con un incantesimo *individuazione del magico* attivo.

Le origini della *cintura* sono andate perdute, ma si dice che il suo leggendario proprietario, la chierica De'rah, sia stata una donna dalla bellezza mozzafiato che poteva vedere attraverso qualsiasi inganno o curare qualsiasi malattia.

Magnitudine: manufatto Maggiore.

Limiti dei Poteri: 4/A, 3/B, 3/C, 4/D

Sfera: Tempo (chierici, acqua)

Poteri Suggestiti (PP 435)

A2	Apertura mentale	PP 80
B1	Rivelatore di menzogne	PP 50
B2	ESP	PP 25
B2	Vista rivelante	PP 50
D1	Cura malattie	PP 20
D1	Neutralizza veleno	PP 30
D1	Cura	PP 100
D3	Barriera mentale	PP 80

Attivazione: In questa forma attuale la *cintura* è attiva parzialmente. Tutti i poteri da 30 PP o meno sono utilizzabili, ma la *cintura* ha un limite ai poteri di 100 fino a che non è attivata, rendendola effettivamente un manufatto minore. La *cintura* può essere attivata solo trovando gli ultimi resti mortali di De'Rah stessa – i suoi piedi mummificati.

Il primo metodo di riattivazione richiede che l'utilizzatore si tagli i propri piedi e attacchi le reliquie ai moncherini delle gambe, dove questi si salderanno automaticamente al loro posto. Sebbene i piedi siano praticamente indistruttibili, l'utilizzatore d'ora in poi non sarà in grado di camminare senza assistenza. U secondo metodo di attivazione richiede risepoltura appropriata delle reliquie e un sacrificio di almeno 300.000 mo a un Immortale della Sfera del Tempo. Il tempo ed il luogo della sepoltura è a discrezione del DM.

Uso dei Poteri: Tutti i poteri attivati vengono trasmessi telepaticamente all'utilizzatore.

Handicap Suggestiti: Da 3 a 30 giorni dopo l'uso di *apertura mentale* per la seconda volta, la penalità *destino* colpisce l'utilizzatore. Il suo corpo e tutto l'equipaggiamento scompare e sono recuperabili sono a discrezione del DM. La *cintura* si teletrasporta in un altro luogo casuale.

Penalità Suggestite:

1. Una settimana ogni 4, tutti i membri di della stessa razza e del sesso opposto diventano irresistibilmente attratti dall'utilizzatore. Il primo effetto di questo handicap avviene esattamente 3 settimane dopo che la *cintura* è completamente attivata. Dopo di che diventa imprevedibile. Il risultato di 1d8 determina l'avvenimento di ulteriori ricorrenze: 1 = 3 giorni prima, 2 = 2 giorni prima, 3 = 1 giorno prima, 4-5 = al momento giusto, 6 = 1 giorni dopo, 7 = 2 giorni dopo, 8 = 3 giorni dopo.

Mentre la penalità è in effetto, qualsiasi membro di sesso opposto che trascorra più di 1 round entro 9 metri dall'utilizzatore deve superare una prova di Saggezza e Intelligenza combinate ottenendo un risultato inferiore con 2d20 per non infatuarsi dell'utilizzatore per la durata dell'attuale incidenza. Se l'utilizzatore compare in pubblico mentre l'handicap è in effetto, il PC verrà assalito da servi e ammiratori. Il personaggio infastidito non può far altro se non cercare di scappare.

Quando la penalità diventa inattiva ogni vittima deve eseguire un tiro sulla tabella delle reazioni. Una reazione neutrale indica semplicemente la fine dell'infatuazione. La vittima è libera di andare per i fatti suoi. Una reazione positiva indica il desiderio di continuare l'infatuazione, ma la vittima non è più sotto la compulsione magica e può essere dissuasa. Una reazione negativa indica ostilità verso l'utilizzatore facendo in modo che la vittima si senta ferita o insultata. Il PG può attaccare l'utilizzatore, ma per il fatto che la vittima non è sotto l'effetto della compulsione magica, egli (o essa) può essere rabbonita in vari modi.

Nota: l'handicap precedente richiede che il giocatore si ingaggi in una gran quantità di interpretazione.

2. Quando la *cintura* è completamente attivata l'utilizzatore subisce un *danno riflesso*. Subisce 1 punto-ferita per ogni dado di guarigione donata agli altri. Un incantesimo *guarigione* infligge 1 punto-ferita per ogni 5 punti-ferita guariti.

Questa penalità testa la tempra dell'utilizzatore. Mentre è possibile evitare gli effetti negativi semplicemente non *curando* gli altri, gli Immortali del Tempo si corrucciano di fronte ad un tale uso e potrebbero punire i chierici che rifiutino di guarire gli altri.

Appendice: Personaggi Pregenerati

Qui viene indicato solo l'equipaggiamento e l'armatura minima, ma ai personaggi possono avere anche: 500.000 mo in gemme, gioielli o monete; 3d4 pozioni; 1d4 oggetti magici vari e, se desiderabile, 1d4 leali seguaci. Determina casualmente il tipo ed il numero di oggetti extra per ogni personaggio. Questi oggetti possono provenire anche dal supplemento AC4, *Libro della Stupefacente Magia* (AC4, *Book of Marvellous magic*). Ogni personaggio dovrebbe governare un dominio nel Norwold, capace di sostenere una unità militare elencata nei Ruolini (pagine 24-26).

Trent il Bianco

Paladino di 30° livello, Legale

Forza	16	Destrezza	17
Intelligenza	9	Costituzione	17
Saggezza	15	Carisma	16

CA -8 punti-ferita 112

Equipaggiamento: spada +5 (AM L, In 9, Ego 9), individuazione del magico, delle gemme e dell'invisibile; spadone a 2 mani +3; pugnale +3; corazza di maglia +3, scudo di riflessione +5

Trent lascia la sua casa nei Territori Liberi degli Heldann anni fa, in cerca di avventura nell'incontaminato e selvaggio Norwold. Per molti anni ha osservato la politica di Alphatia, Thyatis e del Norwold ed ha esplorato gran parte del continente, ha concluso che il Norwold starebbe meglio se i due imperi lo lasciassero in pace. Spesso discute le sue idee politiche con Adik de Chevas, uno studioso ed avventuriero (vedi sotto).

Winnifred del Lago

Chierica di 28° livello, Legale

Forza	10	Destrezza	12
Intelligenza	11	Costituzione	17
Saggezza	17	Carisma	14

CA -4 punti-ferita 87

Equipaggiamento: mazza +4; mazza +2, +5 contro esseri immuni agli incantesimi; corazza di maglia +3; scudo +3; anello per camminare sull'acqua

Incantesimi: 8/8/7/7/6/5

Winnifred spese i suoi primi anni di avventura nel Khanato di Ethengar. Venne nel nord in cerca di una possibilità di lasciare il segno. Una sovrana di dominio efficiente e una leale sostenitrice di Re Ericall, Winnifred sta cercando di incrementare la sua influenza espandendo i suoi domini. Vede le avventure come un mezzo per finanziare le sue ambizioni.

Lucci Dhay

Ladra di 29° livello, Neutrale

Forza	13	Destrezza	17
Intelligenza	10	Costituzione	10
Saggezza	15	Carisma	14

CA -1 punti-ferita 72

Equipaggiamento: spada +3; piccola rete +2; arco lungo +1; 12 frecce +3; armatura di cuoio +3; anello di protezione +2; pergamena di creazione, tappeto volante (per 10 persone)

Abilità da Ladro: SS 106%, ST 103%, RT 109%, SP 115%, MS 93%, NO 86%, SV 160% SR 116%

Originariamente una cittadina del Granducato di Karameikos, Lucci fu costretta a fuggire dalla sua casa anni fa dopo essere ingiustamente accusata di un crimine. Il Norwold le fornisce ampie opportunità per praticare la sua arte e luoghi dove nascondersi se le sue avventure non andassero come pianificato.

Delsel delle Quercie

Elfo di 10° livello (CdA M), Neutrale

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

CA -7 punti-ferita 42

Equipaggiamento: spada +2, +3 contro licanthropi (maestria Abile); arco lungo +2 (maestria maestro), 10 frecce +3, 5 frecce +2 illuminanti; corazza di maglia +5; scudo +4 di riflessione; mantello elfico, stivali elfici

Libro degli Incantesimi: (5/4/3/2/1)

Primo livello: charme, dardo incantato, disco levitante, individuazione del magico, lettura del magico, luce magica*, scudo magnetico, sonno, ventriloquio

Secondo livello: chiavistello magico, creazione spettrale, ESP*, individuazione del male, immagini illusorie, invisibilità, ragnatela, scassinare

Terzo livello: dissolvi magie*, fulmine magico, palla di fuoco, respirare sott'acqua, velocità*, volare

Quarto livello: autometamorfosi, charme mostri, muro di fuoco, occhi dello stregone, porta dimensionale

Quinto livello: contattare altre dimensioni, dissoluzione*, passa pareti, telecinesi, teletrasporto

Delsel e i suoi seguaci sono dei disadattati. Incapaci di adeguarsi alla vita di clan, sono andati in cerca della compagnia degli umani. Ha occasionali contatti con gli altri della sua razza, ma trovando gli umani più interessanti quasi mai resta a lungo in visita una comunità elfica.

Appendici: Personaggi Pregenerati

Bardeen Lungopasso

Cavaliere di 28° livello, Neutrale

Forza	18	Destrezza	15
Intelligenza	9	Costituzione	17
Saggezza	10	Carisma	14

CA -5 punti-ferita 115

Equipaggiamento: spada +4 della difesa (maestria Esperto); balestra pesante +3; 15 dardi +1; armatura di piastre +3, scudo +3

Bardeen lasciò la sua casa nel Reame di Ostland in giovane età. Avendo visitato quasi ogni paese civilizzato nel mondo, le sue molte avventure gli hanno fatto ottenere grandi fortune. Diversi anni fa, smise di viaggiare sufficientemente a lungo per stabilire un dominio nel Norwold e per approfondire lo studio della sua arma preferita, al spada. Bardeen nel suo cuore è ancora un eroico avventuriero ed il governo del suo dominio soffre in qualche modo a causa delle sue frequenti assenze.

Adik de Chevas

Mago di 29° livello, Legale

Forza	12	Destrezza	16
Intelligenza	18	Costituzione	14
Saggezza	16	Carisma	13

CA 0 punti-ferita 55

Equipaggiamento: bastone del potere, fibbia di protezione +2, anello di protezione +4, mantello di protezione +1, bacchetta del rifiuto; bacchetta dei fulmini magici

Libro degli Incantesimi: (8/8/7/7/7/6/6/5/5)

Primo livello: charme, dardo incantato, individuazione del magico, lettura dei linguaggi, lettura del magico, ventriloquio

Secondo livello: ESP*, immagini illusorie, individuazione dell'invisibile, individuazione del male, invisibilità, ragnatela

Terzo livello: dissolvi magie, palla di fuoco, protezione dai proiettili normali, respirare sott'acqua, volare

Quarto livello: autometamorfosi, metamorfosi, occhi dello stregone, porta dimensionale, terreno illusorio

Quinto livello: contattare altre dimensioni, nube mortale, passa pareti, teletrasporto

Sesto livello: barriera anti magia, controllo del tempo atmosferico, imposizione*, terre mobili

Settimo livello: conoscenza, invisibilità multipla*, palla di fuoco ad effetto ritardato, spada

Ottavo livello: barriera mentale*, campo di forza, simbolo

Non livello: contingenza, ferma tempo, pioggia di meteore

Uno studioso, ma anche un avventuriero, Adik passa gran parte del suo tempo scrivendo poesie e studiando l'arte, l'etica e la politica. Solo recentemente Adik ha cominciato a studiare l'Immortalità.

Appendici: Tabelle degli Incontri

Tabella delle Statistiche dei Mostri

Nome	CA	DV	pf	N°ATT.	E	MV	AL	THAC0	Manuale	AS	DS
Adaptor	9	8*	49	2	1d8+4/1d8+4	36 (12) m	C	11	Master	Si	Si
Alato notturno*	-8	17* ⁵	94	1	1d6+6	9 (3) m	C	7	Master	Si	Si
Athach	0	14*	92	4	2d12x3/2d10	Vo 72 (24) m 54 (18) m	C	8	Master	Si	No
Beholder	0/2/7	11* ⁵	50/20/ 12x10	1	2d10	18 (6) m	C	10	Comp.	Si	No
Beholder non morto	-4/-2/3	40* ⁷	90/30/ 20x10	1	2d20	18 (6) m	C	1	Master	Si	Si
Cacciatore invisibile	3	8*	40	1	4d4	36 (12) m	N	12	Expert	No	Si
Contadino	9	1	2	1	secondo l'arma	27 (9) m	N	19	PNG	No	No
Draghetto	0	6* ⁴	38	3	1d3x2/1d8+2	36 (12) m	N	14	Master	Si	Si
elementale* (terra)						Vo 9 (3 m)					
Drago rosso grande	3	15***	86	6	8d4/2d6x5	36 (12) m	C	6	Comp.	Si	No
						Vo 90 (30) m					
Drolem*	-3	20* ⁵ +60	183	3	2d6+6(x2)/ 1d20+13	36 (12) m	N	5	Comp.	Si	Si
						Vo 72 (24) m					
Elemetale dell'aria*	-10	32	128	2	10d8/10d8	36 (12) m	N	1	Comp.	Si	Si
Errante notturno*	-6	26* ⁵	169	2	3d10/3d10	45 (15) m	C	2	Master	Si	Si
						Vo 18 (6) m					
Fortios (PNG)	9	1	2	1	secondo l'arma	27 (9) m	N	20	PNG	No	No
Gigante del fuoco	4	11+2*	65	1	5d6	36 (12) m	C	9	Expert	No	Si
Gigante del fuoco giovane	4	10	45	1	4d6	36 (12) m	C	10	-	No	Si
Gigante delle montagne	0	20*	107	1	5d10	45 (15) m	N	5	Master	No	No
Golem di super bronzo*	3	20+60	150	2	3d10+9(x2)	72 (24) m	N	5	Comp.	Si	Si
Hsiao simulacro	5	14***	95	3	1d6x2/1d4	27 (9) m	C	13	Master	Si	No
Leandrax (PNG)	9	G5	30	1	secondo l'arma	36 (12) m	L	17	PNG	No	No
Lich*	0	26* ⁵	68	1	1d10	27 (9) m	C	9	Master	Si	Si
Mago, ufficiale	6	M10	33	1	1d4	36 (12) m	C	15	Base	Si	No
Mastino infernale	4	7*	35	1	1d6	36 (12) m	C	12	Expert	Si	No
Mastino infernale gigante	1	7+21*	56	1	1d6+3	36 (12) m	C	12	Expert	Si	No
Mek	4	16**	96	2	6d10x2	27 (9) m	C	7	Master	Si	Si
Militare	8	G1	4	1	1d6	27 (9) m	L	18	PNG	No	No
Mujina	4	8*	40	2	1d6x2	36 (12) m	C	11	Comp.	Si	No
Necrospettro*	2	6**	40	1	1d8/speciale	45 (15) m	C	14	Expert	Si	Si
Pegatauro	0	10**	50	3	1d6x2/	54 (18) m	N	10	Nuovo	Si	No
					secondo l'arma	Vo 108 (36) m					
Pegatauro sergente	1	12**	64	3	1d6x2/	54 (18) m	N	9	Nuovo	Si	No
					secondo l'arma	Vo 108 (36) m					
Ritornato	4	10*	55	1	speciale	54 (18) m	C	10	Master	Si	No
Scarabeo dei terremoti	-6	40* ⁵	180	5	6d6/4d10x4	54 (18) m	N	1	Master	Si	No
Topo mannaro	9	3*	15	1	1d6	36 (12) m	C	17	Base	Si	No
Uomo, artigiere	3	2	12	1	1d6	36 (12) m	N	20	Base	No	No
Uomo scorpione	0	8**	48	2	3d6/1d10	72 (24) m	C	11	Comp.	Si	No
Uomo scorpione chierico	1	9***	54	2	3d6/1d10	72 (24) m	C	10	Comp.	Si	No
Uomo, servitore	9	1	4	1	1d4	36 (12) m	N	20	Base	No	No
Verme scarlatto	6	15*	100	2	2d8/1d8	18 (6) m	N	8	Expert	Si	No
Viverna gigante	0	7+21*	70	2	2d8+6/1d6+3	27 (9) m	C	12	Expert	Si	No
Zargos (PNG)	9	1	3	1	secondo l'arma	36 (12) m	N	18	PNG	No	No

*⁴ questa creatura ha 4 abilità speciali

*⁵ Questa creatura ha 5 abilità speciali

*⁷ Questa creatura ha 7 abilità speciali



Avventura Livello Master

La Vendetta di Alphaks

di Skip Williams

Traduzione: Stefano Mattioli

Secoli fa, il despotico Alphaks, sovrano di Alphatia, fu bandito in un altro mondo. Dalla sua Sfera dell'Entropia imparò a manipolare gli uomini e ora cerca vendetta contro la razza umana.

La volubile regione del Norwold, perenne terreno di battaglia fra Thyatis ed Alphatia, attira l'attenzione di Alphaks. Le frizioni già esistenti, i politici da quattro soldi e le futili vendette sono le scintille che Alphaks usa per far divampare una enorme conflitto che distrugga la razza umana.

Quest'avventura intrecci apolitica, diplomazia, tradimento e inganno. Solo azione coraggiose e bold possono salvare il Norwold dagli orrori di una guerra e liberare la sua gente dall'oppressione.

Questa avventura è da utilizzare con le regole di Dungeons & Dragons® e non può essere giocata senza le scatole D&D® Set Base, Expert, Companion e Master prodotti dalla TSR, Inc.