

DUNGEONS & DRAGONS®

Modulo di avventura per esperti

La maledizione di Xanathon

di Douglas Niles



In questo modulo troverete descritte avventure in città e nelle terre selvagge divise in 5 scenari di investigazione. Nel modulo troverete 8 personaggi già preparati, per facilitarvi nella preparazione del gioco, oltre ad un'intera sezione per ambientare altre avventure in città.



Modulo X3

LA MALEDIZIONE DI XANATHON

di Douglas Niles

MODULO D'AVVENTURA PER PERSONAGGI DI LIVELLO 5-7



Poiché Stephen, Duca di Rhoona sta agendo in modo particolarmente irresponsabile;

E poiché il Ducato di Rhoona è in procinto di soccombere alle forze del male;

È qui decretato che un gruppo di valenti e coraggiosi avventurieri debba svelare il segreto della follia del Duca e liberare la città dal caos.

La maledizione di Xanathon accomuna avventure che hanno luogo in città e deserti, in una eccitante serie di cinque scenari di tipo investigativo.

Per aiutarvi a entrare più rapidamente nel gioco, questa avventurosa sfida è dotata di 8 personaggi preprogrammati, oltre ad una sezione extra per ulteriori avventure.

Questo modulo contiene note di riferimento, informazioni introduttive, mappe e guide progettate per essere utilizzate con le regole del D&D® Expert che, a loro volta, seguono e sviluppano quelle del D&D® Base.

© 1982 TSR Hobbies, Inc.
Tutti i diritti riservati

eg
EDITRICE GIOCHI

TSR Inc.
P.O. Box 756
Lake Geneva, WI53147

Stampato in Italia

2561

Modulo d'avventura per esperti
LA MALEDIZIONE DI XANATHON

Questo modulo non può essere giocato senza le regole D&D Base ed Expert.

INTRODUZIONE

STOP! Se intendi essere uno dei giocatori di questo modulo, non leggere oltre. Le informazioni seguenti sono riservate al DM. La conoscenza del contenuto del modulo rovinerebbe il divertimento ed il gusto dell'avventura ai giocatori.

NOTE PER IL DUNGEON MASTER

La Maledizione di Xanathon è un modulo inconsueto, durante il quale i giocatori si impegneranno in un lavoro di tipo investigativo, cercando indizi utili alla risoluzione dell'enigma che tormenta la città. Una volta individuati tali indizi dovranno adottare un'adeguata linea di condotta. Prendendo delle decisioni sbagliate, verosimilmente, i giocatori sprecheranno più tempo e non otterranno alcun risultato. Il DM avrà bisogno di sensibilità e di equilibrio per mantenere i giocatori sulla giusta via senza rendere soluzioni od obiettivi troppo ovvi.

Nei vari scenari sono fornite informazioni in grande quantità ed i giocatori abili saranno in grado di determinare una corretta linea di condotta in ogni fase dell'avventura. Se i giocatori non avessero dimestichezza con questo tipo di gioco investigativo, potrebbero mostrarsi frustrati o disinteressati. Il DM è incoraggiato a fornire ulteriori indizi ogni volta che questo possa sembrargli necessario. Ciò può avvenire in vario modo. Nello **Scenario 1** per esempio, è presentato il Gran Sacerdote di Forsetta travestito da mendicante. Il DM dovrebbe sentirsi libero di utilizzare tale personaggio come fonte di informazioni e come guida per il gruppo ogni volta che è necessario. Il sacerdote, comunque, non dovrà mai unirsi al gruppo nel prendere parte ad una qualsiasi avventura. In tutta la città, inoltre, tavernieri e commercianti possono essere utilizzati, generalmente a pagamento (1-6 MO), come fonti di informazioni. Camminando tra la gente possono essere liberamente ascoltate delle dicerie (oltre a quelle già incluse nel modulo), il DM può decidere quindi di inserire alcune dicerie di sua invenzione nel corso dell'avventura.

Prima dell'inizio del gioco il DM dovrebbe leggere molto attentamente il modulo per acquistarne una padronanza adeguata. Tutte le informazioni comprese nei riquadri devono essere lette ad alta voce ai giocatori al momento opportuno. Il materiale che non è posto nei riquadri è riservato al DM e può essere rivelato ai giocatori solo a sua discrezione.

Questo modulo è stato predisposto per un gruppo composto da cinque a otto personaggi tra il 5° ed il 7° livello di esperienza. Il gruppo dovrebbe comprendere almeno un nano, un mago, due ladri ed un buon numero di guerrieri. Il livello totale di esperienza del gruppo dovrebbe essere compreso tra i 35 ed i 50 punti, con un totale ottimale di 46.

Durante le avventure il DM dovrebbe fare in modo di lasciare ai personaggi una ragionevole possibilità di sopravvivenza. Il DM dovrebbe cercare sempre di essere giusto ed imparziale. Comunque, se i giocatori dovessero insistere nel correre rischi sconsiderati o nel fare scelte sbagliate, il DM dovrebbe loro ricordare che non indirizzando meglio le proprie azioni i personaggi potrebbero anche morire. Il concorso di tutti nell'azione comune assicurerà che le avventure siano sempre eccitanti e divertenti.

Se possibile, il DM dovrebbe cercare di coinvolgere nel gioco tutti e cinque i sensi dei personaggi. Non è sufficiente che descriva semplicemente come un mostro appare ai giocatori... il DM dovrebbe descrivere i suoni che produce, di cosa odora etc. Lo stesso vale per la descrizione delle stanze. I vari ambienti in questo modulo sono descritti sommariamente, ma il DM dovrebbe sentirsi libero di aggiungere maggiori dettagli in modo da far sentire e vedere l'ambiente in modo realistico ai giocatori. Solo intensificando l'atmosfera di questo modulo si renderà più emozionante il gioco.

Per comodità del DM, ogni qualvolta sia descritto nel testo un mostro od un personaggio non giocante (PNG), le sue caratteristiche saranno elencate tra parentesi nel seguente ordine:

Nome del Mostro/PNG (Classe dell'Armatura; Dadi-Vita o Classe/Livello; punti ferita; Numero di attacchi per round; Ferite per attacco; Movimento per turno (round); Tiro Salvezza; Classe/Livello; Morale; Allineamento Morale; Abilità, se necessario, per i PNG).

Sono usate le seguenti abbreviazioni:

Monete di Platino = MP, d'Oro = MO, d'Eletto = ME, d'Argento = MA, di Rame = MR, Classe dell'Armatura = CA, Dadi-Vita = DV, Chierico = C, Nano = N, Mago = M, Ladro = L, Livello = #, punti-ferita = pf, Numero di Attacchi = N° ATT, Ferite = F, Movimento = MV, Tiro Salvezza = TS, Morale = ML, Allineamento morale = AM, Forza = Fr, Intelligenza = In, Saggezza = Sg, Destrezza = Ds, Costituzione = Co, Carisma = Ca.

La dizione *Classe/Livello* è usata solo per i PNG, mentre quella *Dadi-Vita* è usata per tutti gli altri mostri. Il movimento in un turno di gioco è uguale a tre volte quello permesso in un round.



SCENARIO 1 Pag. 8

INCURSIONI NELLE CASERME



SCENARIO 2 Pag. 13

IL TEMPIO DEL CAOS



SCENARIO 3 Pag. 20

VIAGGIO AL SANTUARIO DI CRETIA



SCENARIO 4 Pag. 25

DUELLO CON IL GRAN SACERDOTE



SCENARIO 5 Pag. 26

AL SALVATAGGIO

INFORMAZIONI INTRODUTTIVE

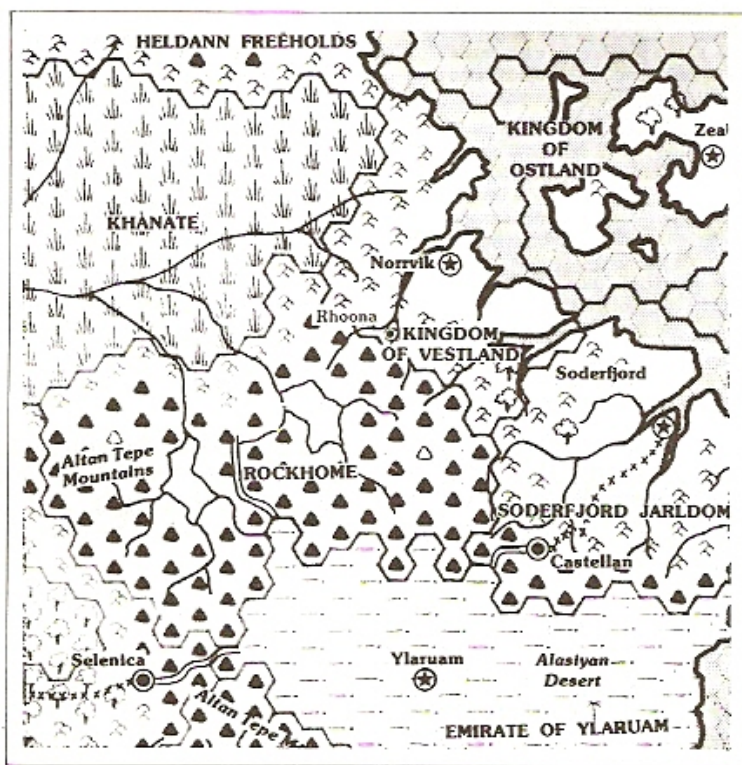
Per cinque generazioni i Duchi di Rhoona avevano governato l'omonima città con mano giusta e rispettata. Fondata come un avamposto dal quale Eric Rhoona lanciava spedizioni di commercio e di razza a vasto raggio, la città, nel suo secolo di esistenza, è cresciuta fino a raggiungere una popolazione di diverse migliaia di persone. Il ducato fa parte del più vasto reame di Vestland, alleato con il Protettorato di Soderfjord e con i nani di Rockhome.

Situata sulle rive di un fiordo, in posizione riparata, distante quasi 160 chilometri dal mare, Rhoona ha un porto movimentato dal traffico delle navi che salpano per tutti i paesi del mondo conosciuto.

Rhoona può facilmente essere localizzata sulla mappa N° 2.

"Contrada e dintorni delle terre selvagge" presente nel manuale di regole D&D® Expert. Trovate Norrvik in direzione nord-est), capitale del Vestland, ed individuate il fiordo posto nelle sue vicinanze. Ora seguite semplicemente il corso del fiordo verso le montagne. Nel punto in cui il fiume si biforca nei due bracci principali troverete l'indicazione di una città con la scritta X3. La città indicata sulla mappa è Rhoona.

Molti valichi infidi e sconosciuti attraversano le montagne in direzione di Rockhome, percorsi spesso da carovane di nani con carichi d'oro e manufatti vari. In effetti, un numero piuttosto grande di nani vive a Rhoona, impegnati, al momento, nella costruzione di un imponente palazzo per il Duca in carica, Stephen Rhoona.



Tra le aspre catene montuose nelle vicinanze della città, altri passi sono stati recentemente attraversati dagli immigrati provenienti dal Kanato di Ethangar. Il numero di questi nomadi insediatisi a Rhoona è ancora piccolo, ma sta lentamente aumentando. Per i magnifici cavalli e per le capre che recano con sé, sono sempre i benvenuti.

Pecore, capre, bovini e cavalli pascolano tutti sull'aspro territorio intorno alla città. Orzo, segale, pesce, latte, formaggio e carne di montone costituiscono l'alimentazione quotidiana. Rhoona è conosciuta in tutto il Vestland, ed oltre, per le sue numerose e grandi birrerie. Numerose taverne offrono al viaggiatore la possibilità di assaggiare un'ampia varietà di bevande a base di malto fermentato. Il vino e l'acquavite devono essere importati via mare ed hanno, di conseguenza, un prezzo molto elevato.

Con l'eccezione dell'incompiuto palazzo Ducale e di alcune parti dei tre templi, tutti gli altri edifici di Rhoona sono costruiti in legno, con tetti a loro volta di legno o di terra. I palazzi, a meno

che non sia diversamente indicato, sono costruiti su di un unico piano e sono tutti composti da una sola stanza, fuorché i più grandi. Nella città vecchia, vicino alla zona del porto, la vita è dura ma la gente è felice. Vi si trovano molte taverne e gli stranieri sono salutati, di solito, con un amichevole invito a bere una birra. Due antichi templi, eretti molte decine di anni prima, sorgono a Rhoona come omaggio a due delle più importanti divinità del Vestland. Il Tempio dell'Ordine Legale di Forsetta è il più antico e gran parte dei cittadini è devoto al culto di questa divinità. Le dottrine fondamentali consistono nella fede, nell'autorità del Duca e nella convinzione che le buone azioni compiute nel corso della vita di una persona, siano ampiamente compensate dopo la morte. Il Tempio della Spumeggiante Nooga è la dimora di un ordine neutrale seguito soprattutto da pescatori e marinai. Questa fede è meno restrittiva, e prescrive che ogni persona debba lottare contro le avversità della vita per ottenere il più possibile dalla propria breve esistenza.

Recentemente un nuovo tempio è stato eretto in onore di Cretia, Dio degli Ethengariani. Sebbene al momento risieda a Rhoona solo un piccolo numero di Ethengariani, il tempio risulta essere ricco e di vaste dimensioni. Per la maggior parte degli abitanti di Rhoona questo tempio è un luogo strano e misterioso. Le notizie sulla fede in esso professata sono poche e frammentarie.

La Guardia Ducale è responsabile del mantenimento dell'ordine nella comunità, come della sua difesa da ogni pericolo esterno. Questa forza, brutalmente efficiente, è diretta da Draco Stormsailer, il cui solo nome ispira paura e timore reverenziale in gran parte dei Rhooniani. Un tempo Draco aveva navigato, come corsaro, per tutti i mari del mondo. Ora, come comandante di guarnigione, si è adagiato in una vita tranquilla. Egli vive nelle Caserme Ducali. Si dice che il Duca consideri la sua opinione superiore a quella di ogni altro consigliere.

Recentemente c'è stato del tumulto in città a causa di alcuni decreti piuttosto bizzarri emanati dal palazzo Ducale. Dieci giorni prima dell'inizio di questa avventura è stato emesso l'ordine che tutte le tasse dovessero essere pagate non più in denaro, ma in birra! A Palazzo è stato portato un gran numero di barilotti di birra ed ora, nelle taverne di Rhoona, è molto difficile acquistarne anche solo un piccolo boccale. Ciò ha suscitato ira e lamentele nella popolazione assetata, ma tanto è il timore del popolo verso la Guardia Ducale che non vi è stata nessuna aperta protesta.

Tre giorni prima è stato emanato un secondo decreto in cui si ordinava che i destrieri montati entro i confini della città dovessero trasportare i rispettivi cavalieri rivolti verso la coda dell'animale. Dal momento che solo i molto ricchi attraversano a cavallo la città, questo decreto ha sortito il verificarsi di scene molto divertenti, per i pedoni, con mercanti e nobili in difficoltà nel mantenere dignità ed equilibrio nella scomoda posizione. Nonostante le risate, si sono diffuse molte dicerie sulla strana natura degli ultimi due proclami ducali. La maggior parte della gente è terrorizzata dall'idea che il Duca abbia perso la ragione.

DICERIE

All'inizio del gioco i personaggi saranno informati su due delle più comuni dicerie che circolano per la città. Tirate (1 a 6) due volte e riportate il risultato sulla **TABELLA DELLE DICERIE RHOONIANE** per determinare quali di queste debbano essere conosciute dai giocatori. Se il secondo tiro ripete il primo, tirate ancora finché non si sia ottenuto un risultato differente.

TABELLA DELLE DICERIE RHOONIANE

TIRO DEL DADO	DICERIA
1	Il Duca soffre di una malattia ereditaria che da oltre un secolo affligge la sua famiglia. Questo fatto non era mai stato risaputo pubblicamente dal momento che la malattia non si era mai manifestata così chiaramente.
2	Draco Stormsailer ha assassinato il Duca ed ha scritto i decreti al suo posto.
3	I nani che stanno lavorando alla costruzione del Palazzo progettano di sottrarre la maggior quantità possibile delle ricchezze di Rhoona e di trasportarle a Rockhome.
4	Il Duca finalmente si sposa! La birra è stata raccolta per una festa a sorpresa, coinvolgente l'intera città, durante la quale egli annuncerà il matrimonio imminente.
5	Gli immigrati del Kanato di Ethengar sono in qualche modo implicati nella cosa. Nessuno sembra sapere esattamente cosa essi abbiano fatto sino ad ora, ma tutti sanno che non è certo qualcosa di buono!
6	Gli Dei sono scontenti di Rhoona. La malattia del Duca non è che il primo dei terribili flagelli che stanno per colpire l'intero popolo di Rhoona.

I personaggi possono venire a conoscenza delle altre quattro dicerie semplicemente "chiedendo in giro", non venendo a sapere, però, più di una diceria per ogni persona contattata. Se sono interessati a farlo, comunque, non dovrebbero perdersi troppo tempo. Il DM dovrebbe fare in modo che le altre quattro dicerie risultino esser il più assurde possibile. Nota che **nessuna** delle dicerie deve costituire una traccia per risolvere il mistero.

IL PROBLEMA

Il problema che affligge Rhoona è una potente maledizione lanciata dal Gran Sacerdote di Cretia, Xanathon, sul Duca in carica: Stephen Rhoona. Poiché questo sortilegio è stato realizzato con l'aiuto di quel Dio caotico, un incantesimo **scaccia-maledizioni** non sarà sufficiente ad infrangere l'anatema. Solo Xanathon possiede l'antidoto giusto e non vi rinuncerà certo facilmente. Infatti, dal momento che a Xanathon è stata concessa dal suo Dio una forma speciale di invulnerabilità, il gruppo dovrà scoprire il suo tallone d'Achille prima di poter avere nei suoi confronti una qualche possibilità di successo.

Anche Draco Stormsailer, il terribile capo delle Guardie, fa parte del complotto che mira a rovesciare l'autorità del Duca Xanathon ha promesso all'ambizioso capitano il titolo di Duca non appena depresso Stephen Rhoona. Due o tre dei più fidati ufficiali di Draco sono a conoscenza del complotto, mentre l'intera Guardia Ducale seguirà ciecamente i suoi ordini senza avere alcuna parte nel tradimento.

Xanathon non ha nessuna intenzione di mantenere la promessa fatta a Draco. Il Gran Sacerdote di Cretia è, in realtà, un agente del Kanato di Ethengar e come tale è stato inviato a Rhoona a spianare la strada per un'invasione da parte di quel popolo delle steppe. Egli spera che le recenti, insane, azioni del Duca provochino una guerra civile tra le forze del Duca e quelle di Draco. Nella lotta le due fazioni dovrebbero distruggersi a vicenda, creando quindi a Rhoona un vuoto di potere. Terminata la guerra civile, gli Ethengariani, muovendosi rapidamente, potranno rivendicare il possesso del territorio.

Il modulo "La Maledizione di Xanathon" è diviso in cinque sezioni, definite **scenari**. Tali scenari sono presentati qui con un breve sommario e descritti dettagliatamente più avanti.

Scenario 1 - Incursione nelle Caserme: Indagate nelle Caserme della Guardia Ducale e scoprite il tradimento di Draco e di Xanathon.

Scenario 2 - Il Tempio del Caos: Esplorate il tempio di Cretia, scoprite il punto debole di Xanathon e trovate la mappa per il santuario di Cretia.

Scenario 3 - Viaggio al Santuario di Cretia: Recatevi al Santuario, individuate e catturate la forza vitale di Xanathon.

Scenario 4 - Duello col Gran Sacerdote: Affrontate Xanathon e strappategli l'antidoto contro la Maledizione.

Scenario 5 - Al Salvataggio! Sconfiggete Draco e somministrate l'antidoto al Duca.

DESCRIZIONE DI RHOONA:

Sebbene in ognuno degli scenari sia descritto in dettaglio l'ambiente specifico in cui si svolgerà l'azione, i giocatori hanno a disposizione l'intera città di Rhoona in cui avventurarsi. Poiché i personaggi possono decidere di effettuare qualche giro di esplorazione prima di prendere la via delle Caserme Ducali, le informazioni sulla città precedono quelle sul **Primo Scenario**. Non sono trattati in questa sezione tutti quegli edifici che negli scenari hanno una mappa ed una descrizione propria. Per ulteriori dettagli il DM dovrebbe fare riferimento alla **MAPPA A**. A causa delle dimensioni della città, non ne è possibile una sua completa trattazione in dettaglio. La presente descrizione è intesa a fornire un aiuto al DM nell'esecuzione degli scenari, ma egli è libero di aggiungere ulteriori particolari qualora i giocatori dovessero decidere di trascorrere più tempo nei suoi quartieri.

La Guardia Ducale è responsabile del mantenimento dell'ordine a Rhoona. Alcune pattuglie circolano regolarmente nella città, ma la loro frequenza varia in relazione alla zona controllata. Usando la **TABELLA DEGLI INCONTRI CON LE PATTUGLIE DUCALI**, potete determinare, con un tiro di un dado (1d6), la possibilità di un incontro con una di esse. Un tiro di "6" indica il verificarsi di un incontro con una pattuglia.

TABELLA DEGLI INCONTRI CON LE PATTUGLIE DUCALI

ZONA	FREQUENZA DEL CONTROLLO	DIMENSIONI
Città Vecchia	Ogni 3 turni	11-16 (1d6+10)
Magazzini	Ogni 2 turni	11-16 (1d6+10)
Piazze del Mercato	Ogni 2 turni	11-16 (1d6+10)
Quartieri Intermedi	Ogni 2 turni	5-8 (1d4+4)
Quartieri Alti	Ogni turno	5-8 (1d4+4)

Queste pattuglie sono composte in gran parte da guerrieri di 1° livello dotati di armature di cuoio, di scudi e di spade corte (CA6, PF5, N. # ATT. 1, D1-6, MV27 m, ML8). Per ogni quattro guardie di 1° livello, la quinta sarà di 3° livello, con una corazza di maglia ed una spada (CA 4, aPF 16, N° ATT. 1, D1-8, MV 18m, ML9). Se sono incontrate più di dieci guardie, l'undicesima sarà un ufficiale di 5° livello dotato di una corazza di maglia e di uno spadone a due mani (CA 4, PF29, N° ATT.1, D1-8, MV18m, ML 11). Le pattuglie della Guardia Ducale, comunque, non molestano i cittadini, a meno che non scoprano che la legge sia stata infranta.

Durante le ore del giorno tutte le zone della città sono affollate ed in preda ad una frenetica attività, cosa questa che nella Città Vecchia e nel settore Ethengariano continua durante la notte. Negli altri quartieri della città le attività non si arrestano con l'oscurità, ma diventano molto meno febbrili. Dal momento che un gruppo incontra persone ad un ritmo di 10-20 per round, l'uso di una tabella degli incontri casuali è inattuabile. Piuttosto, più semplicemente, il DM dovrebbe studiare in dettaglio le zone da attraversare per poi descrivere ai giocatori una tipica scena cittadina. Potrebbero essere forniti ulteriori particolari, a discrezione del DM, qualora i personaggi decidessero di avvicinare un individuo particolare.

A. CITTÀ VECCHIA: Questi quartieri di Rhoona esistono da quando esiste la città stessa. Ognuna delle zone in cui è divisa è un labirinto di vicoli, case, taverne, piccole botteghe. I vicoli sono generalmente ingombri di rifiuti e gli edifici decrepiti. La Guardia Ducale raramente si spinge in queste zone ed il furto è qui cosa comune. Gran parte della gente, comunque, seppure in modo rude, è di indole abbastanza amichevole.

I quartieri della Città Vecchia sono contrassegnati sulla **Mappa di Rhoona (MAPPA A)** con delle A. Tali zone sono composte da edifici costruiti muro contro muro, tranne dove si aprono dei sinuosi passaggi chiamati vicoli. Questi vicoli sono larghi generalmente un metro e mezzo, ma ingombri di ogni genere di spazzatura. Il segno "□" sulla mappa indica una taverna, mentre un ○ rappresenta una bottega od un negozio. Tutto il resto della Città Vecchia è costituito da tanti, squallidi, tuguri che ospitano la maggior parte della popolazione di Rhoona.

Le case e le botteghe della Città Vecchia sono costruite in legno, con una porta sul davanti ed una sul retro. Ogni casa è occupata da una singola famiglia, composta spesso da più di dieci o dodici persone! Le taverne sono costruzioni più vaste, ma anch'esse sono composte soltanto da un'unica grande stanza. Sia nelle abitazioni che nelle taverne c'è un grande focolare di pietra al centro della stanza. Le taverne sono arredate con pesanti tavoli di legno e rozzi banconi, dietro i quali è conservata una grande varietà di bevande a base di malto: birre chiare, birre scure, idromele. Un boccale grande di birra sarà acquistabile, generalmente, al prezzo di 1 MA l'uno. Il vino ed i liquori possono costare anche più di 1 MO a bicchiere e, spesso, sono annacquati. Dopo il recente decreto Ducale, naturalmente, la birra è quasi del tutto introvabile.

Botteghe, taverne e negozi sono tutti edifici composti da un'unica stanza, solo poco più grandi di un'abitazione. Vi è un angolo, in qualche parte della stanza, destinato al riposo e al pasto del proprietario e della sua famiglia. Spesso un grande caminetto occupa il centro della stanza. La varietà delle merci in vendita è necessariamente limitata. Vi è una base del 50% di probabilità che un personaggio trovi un oggetto cercato presso un artigiano od un mercante. Il DM potrebbe modificare tale percentuale a sua discrezione. Egli (od ella) dovrebbe stimare verosimilmente quanto comune o raro sia l'articolo richiesto in una città come Rhoona. Gli articoli di uso comune dovrebbero avere una possibilità di essere trovati più elevata del 50%; quelli rari, invece, minore del 50%. (Esempio: in un negozio di utensili, un articolo comune come un chiodo dovrebbe essere trovato spesso, circa il 90% delle volte, mentre una pialla da carpentiere potrebbe essere reperita solo il 15% delle volte, o meno).

Per determinare il nome di una particolare taverna, il DM dovrebbe lanciare 1d20 e riportare il risultato sulla **TABELLA DELLE TAVERNE DELLA CITTÀ VECCHIA**. Una volta determinato il nome di una taver-

na, il DM dovrebbe prenderne nota sulla mappa grande della città (**MAPPA A**), riportata sulla copertina interna del modulo, scrivendo nel riquadro il numero della specifica taverna. Così, ritornando i personaggi in quella parte della città diverse settimane o mesi dopo, il DM non avrà dimenticato il nome di ogni singola taverna.

TABELLA DELLE TAVERNE DELLA CITTÀ VECCHIA

TIRO DEL DADO (d20)	NOME DELLA TAVERNA
1	Il Papero Ingozzato
2	Il Delfino Danzante
3	Il Ritrovo del Navigante
4	Il Vascello Sommerso
5	La Vela Scarlatta
6	L'Osteria dell'Avvenente Berta
7	Al Capo Roccioso
8	La Grotta Del Silenzio
9	La Cantina Della Palude
10	L'Occhio Errante
11	La Locanda Della Deliziosa Dalia
12	La Segreta
13	La Taverna Dei Venti Favorevoli
14	La Taverna Del Dragone Rosso
15	L'Occhio Del Basilisco
16	Il Porto Tempestoso
17	La Casa Del Ghiaccio
18	La Balena Arenata
19	Il Gabbiano Fortunato
20	Il Pulcino Seducente

Una procedura simile è utilizzata per individuare le botteghe ed i mercanti della Città Vecchia. La **TABELLA DELLE ATTIVITÀ DELLA CITTÀ VECCHIA** riporta la lista dei vari tipi di attività commerciali che si svolgono nella Città Vecchia. Spostandosi i personaggi per le strade e i vicoli di questo settore, il DM dovrebbe tirare d% e riportare il risultato sulla tabella. Notate che a ciascun tipo di attività è stata assegnata una lettera di codice. Piazzando nel cerchio la lettera corrispondente ad ogni bottega di mercante o d'artigiano, il DM può mantenere una lista permanente di ogni specifica attività e dove essa sia localizzata. (Nota: Se i personaggi desiderano spostarsi velocemente attraverso una zona, il DM può indicare genericamente e senza tirare il dado, le attività che si svolgono nella via percorsa dai giocatori).

TABELLA DELLE ATTIVITÀ DELLA CITTÀ VECCHIA

TIRO DEL DADO (d%)	ATTIVITÀ	LETTERA DI CODICE
1-10	Fabbrica di birra	A
11-15	Pescivendolo	B
16-20	Fruttivendolo	C
21	Carni bovine e di montone	D
22-27	Fabbro	E
28-35	Sarto	F
36-40	Ciabattino	G
41-44	Venditore di ghiaccio	H
45-50	Latteria	I
51-58	Conciatore di pelli	J
59-63	Robivecchi	K
64-70	Strumenti da falegname	L
71-78	Carpentiere	M
79-85	Tessitore	N
86-90	Costruttore di barche	O
91-93	Armaiole	P
94-00	Attrezzature nautiche	Q

Naturalmente i personaggi possono decidere di chiedere la direzione per un particolare tipo di negozio. Se essi dovessero farlo, il DM dovrà piazzare gli esercizi commerciali prima che i giocatori siano effettivamente giunti da essi. Se i personaggi dovessero chiedere la direzione ad un taverniere od al proprietario di un altro esercizio commerciale, l'indicazione sarà accurata. Se, invece, dovessero fermare un passante o domandare al cliente di una taverna vi sarà un 50% di possibilità che l'indicazione sia errata.

Se il gruppo è stato ben indirizzato, il DM tirerà 3d6. Il risultato è il numero di negozi che il gruppo dovrà oltrepassare prima di arrivare a quello cercato. Il DM dovrà poi tirare 1d4 per determinare la direzione in cui i personaggi si dovranno indirizzare per raggiungere la loro destinazione (1 per il nord, 2 per l'est, 3 per il sud, 4 per l'ovest). Se è stata indicata una direzione sbagliata, il DM dovrà semplicemente usare la **TABELLA DELLE ATTIVITÀ DELLA CITTÀ VECCHIA** per descrivere cosa il gruppo incontrerà nel suo movimento.

Le somme di denaro presenti in ciascun edificio della Città Vecchia sono, verosimilmente, piuttosto esigue, sebbene (raramente!) un covo di ladri possa contenere ingenti ricchezze. In generale le abitazioni contengono una quantità di denaro, espressa in MO, determinata dal tiro di d%, ma costituita da monete di metallo meno pregiato. Il denaro sarà conservato in un vaso, stipato in un materasso o nascosto sotto il piano del pavimento. Le taverne e le botteghe contengono una quantità doppia di denaro, chiusa a chiave, però, in un robusto scrigno di legno.

B. MAGAZZINI: I grandi edifici disposti lungo il fronte del porto sono i depositi delle merci che vengono importate ed esportate dai mercanti di Rhoona. Le importazioni consistono in tessuti, vino, acquavite, legumi, grano, datteri, rame ed olio di balena. Le esportazioni sono costituite soprattutto da legname, birra e lana. Un magazzino pieno di mercanzia sarà chiuso a chiave e sorvegliato da guerrieri del 1° Livello in numero variabile da 2 a 12 in relazione al valore della merce (CA 6, Pf 5, MV 27m, D1-8, ML 8).

Per determinare il contenuto di un certo magazzino, individuate il numero di quel magazzino sulla mappa della città del DM. Cercate il numero corrispondente sulla **TABELLA DEL CONTENUTO DEI MAGAZZINI**. (La cifra tra parentesi è il valore in denaro della merce contenuta nel magazzino).

TABELLA DEL CONTENUTO DEI MAGAZZINI

LETTERA E NUMERO DI CODICE	CONTENUTO
B1	1.000 balle di seta Ylaruamiana (50.000 MO)
B2	Vuoto ed in rovina
B3	5.000 barili di olio di balena (80.000 MO) Legname (5.000 MO)
B4	1.000 botti di vino (50.000 MO); 10.000 botti di birra (100.000 MO)
B5	10.000 casse di datteri, grano, legumi (100.000 MO)
B6	Vuoto
B7	20.000 lingotti di rame (20.000 MO)
B8	30.000 balle di lana (120.000 MO)
B9	Vuoto ed infestato da topi
B10	10.000 bottiglie di brandy (100.000 MO); 15 guardie!
B11	Legname (20.000 MO)
B12	Vuoto
B13	10.000 balle di cotone Thyatiano (50.000 MO)
B14	5.000 lingotti di rame (5.000 MO); 10.000 lingotti di bronzo (20.000 MO); 10.000 lingotti di ferro (40.000 MO)
B15	4.000 barili di olio di balena (66.000 MO)

C. PIAZZE DEL MERCATO: Nel giorno settimanale del mercato, quando i contadini portano le merci in città ed erigono le loro bancherelle negli spazi loro destinati, queste due piazze divengono luogo di intensi baratti e contrattazioni. Sono in vendita, in questo giorno di festa, animali vivi, latte appena munto, pane fresco e, a volte, mele e ciliege. Anche alcuni artigiani approfittano della folla per vendere al minuto, come ambulanti, le loro merci.

A causa del procedere delle contrattazioni, l'esatto prezzo delle merci sarà determinato solo dopo un lungo mercanteggiare tra il DM ed i giocatori. Utilizzate come riferimento i prezzi elencati sulla **TABELLA DEI PREZZI DEL MERCATO**. Un mercante, di solito, inizierà col chiedere un prezzo due o tre volte più elevato di quello medio. Con una contrattazione riuscita è spesso possibile ridurre della metà il prezzo riportato in tabella.

TABELLA DEI PREZZI DEL MERCATO

ARTICOLI	COSTO MEDIO
Mucca, bue o cavallo	100 MO
Capra, maiale o pecora	60 MO
Uno staio di grano, legumi, avena etc.	10 MO
Uno staio di frutta fresca	10 MO
1 pesce grande	1 MO
1 L. di latte o 1 pezzo di formaggio	5 MA.
Una dozzina di uova	5 MA.
Un fuso di seta	20 MO
Un fuso di lana	5 MO
Una tunica di cuoio	10 MO
Stivali di cuoio	5 MO
Un mantello invernale	20 MO

D. IL TEMPIO DELLA SPUMEGGIANTE NOOGA: Questo tempio è frequentato da gran parte dei marinai di Rhoona. La divinità della Spumeggiante Nooga è rappresentata da una enorme balena nell'atto di lanciare in aria una gigantesca colonna di schiuma. L'allineamento morale della divinità e dei suoi seguaci è strettamente neutrale. I credenti sono gente piena di fiducia in sé stessa. Sono in genere cittadini leali, pagano le tasse al Duca e vanno d'accordo con gli altri cittadini di Rhoona. Il priore è un chierico di 9° livello, Grinnsvon Yenson, aiutato da una mezza dozzina di assistenti di 1° e di 2° livello. I dettami della religione sono semplici e non vi è nulla di valore nel tempio.

E. IL TEMPIO DI FORSETTA: Questa è la religione legale alla quale appartengono circa i 3/4 dei cittadini di Rhoona. La maggior parte dell'edificio è in legno, ma il santuario centrale è costruito in pietra. I membri di questa confessione credono fermamente nell'autorità del Duca e, al di sopra di lui, del Re. Hanno cura di essere cittadini disciplinati che pagano sempre le tasse ed obbediscono immancabilmente agli ordini della Guardia Ducale (almeno fino a quando essi ritengono che tali ordini provengano dal Duca).

Una delle ali del tempio ospita i chierici, molti dei quali sono dei livelli più bassi, mentre ve ne è uno ciascuno per i seguenti livelli: 6°, 8°, 11°, 14°. L'altra ala comprende una sala da pranzo e da riunione ed una serie di piccole celle dove i chierici possono consolare e consigliare i fedeli. Sono incoraggiate le donazioni alla chiesa ed è così, è stato raccolto un discreto tesoro. Questo è conservato in una stanza segreta del santuario e comprende monete d'oro e d'argento, grandi e preziosi vassoi, candelabri, brocche ed altri oggetti in metalli pregiati, spesso ornati da pietre preziose. L'ammontare totale del tesoro è di 25.000 MO. Un eventuale furto dovrebbe ovviamente essere considerato come un'azione prettamente caotica. Uno dei chierici dovrebbe quindi, usare un incantesimo della **comunicazione con gli dei** per svelare il colpevole od i colpevoli. Un'azione immediata, adeguata alla situazione (e fatale!) verrà immediatamente intrapresa contro di loro.

F. CASERME DELLA GUARDIA DUCALE: Vedi la **MAPPA B** e la spiegazione riportata nello **Scenario 1 - Incursione nelle Caserme**.

G. ABITAZIONI DELLE CLASSI MEDIE: In questi quartieri, popolosi e concitati proprio come la Città Vecchia, vi sono abitazioni solo leggermente più grandi. Le case, comunque, sono composte ancora da una sola stanza, sebbene sia consuetudine che il marito e la moglie abbiano una piccola alcova in cui dormire. Dal momento che gli abitanti di questi quartieri fanno al mercato la maggior parte dei loro acquisti, vi è un minor numero di botteghe. I quartieri delle classi medie di Rhoona sono segnate sulla mappa cittadina con una G.

Come nella Città Vecchia, le taverne sono segnate da un □. Per riflettere un verosimile maggior agio dei clienti, il prezzo di un boccale di birra varia dalle 15 MR alle 2 MA, mentre il vino ed il brandy hanno un prezzo più elevato di 2 MO a bicchiere. Vi è un 50% di possibilità che la birra sia disponibile anche dopo l'ordine del Duca che stabilisce che tutte le tasse debbano essere pagate con tale bevanda. Una generosa mancia (2-12 MO), comunque, sarà necessaria prima che il barista conceda un simile lusso normalmente riservato ai clienti abituali.

Per determinare il nome di una specifica taverna dei quartieri della classe media, il DM dovrebbe tirare 1d12, riportando il risultato sulla **TABELLA DELLE TAVERNE DEI QUARTIERI DELLA CLASSE MEDIA**.

TABELLA DELLE ATTIVITÀ DEI QUARTIERI DELLA C.M.

TIRO DEL DADO (d12)	TAVERNA
1	La Cintura del Cristallo
2	La Locanda della Nomade
3	Il Boccale di Schiuma
4	La Taverna della Stella Vespertina
5	Da Oly e Olga
6	La Foca Sfuggente
7	Il Dragone d'Oro
8	Il Mare della Tranquillità
9	Al Goblin Sorridente
10	La Taverna del Boccale Scintillante
11	L'Osteria dell'Onesto Mercante
12	La Nobile Aquila

Sebbene nei quartieri della classe media non vi siano tanti esercizi commerciali quanti nella Città Vecchia, una piccola quantità di mercanti ed artigiani ha stabilito qui la propria bottega. Come è stato fatto per la Città Vecchia, il DM dovrebbe piazzare, nel cerchio che contrassegna un esercizio sulla grande mappa della città, la lettera chiave di una particolare attività. La tabella seguente riporta i tipi di bottega che possono ritrovarsi qui.

TABELLA DELLE ATTIVITÀ DEI QUARTIERI DELLA C.M.

TIRO DEL DADO (d%)	ATTIVITÀ	LETTERA DI CODICE
01-05	Mercante di cavalli	A
06-12	Fabbrica di birra	B
13-16	Fabbro	C
17-20	Venditore del ghiaccio	D
21-25	Conciatore di pelli	E
26-30	Carpentiere	F
31-38	Gioielliere	G
39-45	Maestroscapellino	H
46-50	Riparatore di carrozze	I
51-55	Laboratorio alchimistico	J
56-62	Sarto	K
63-70	Ciabattino	L
71-75	Armaiole	M
76-80	Cambiavalute	N
81-87	Latteria	O
88-91	Fruttivendolo	P
92-96	Pescivendolo	Q
97-00	Macellaio	R

Poiché questi edifici sono più grandi di quelli della Città vecchia, i mercanti hanno a disposizione una più vasta varietà di articoli in vendita. Il DM dovrebbe presumere una possibilità base del 66% che il gruppo possa trovare un particolare oggetto che sta cercando. Come già visto precedentemente, tale base è modificata in relazione a quanto comune o raro sia l'articolo, a giudizio del DM.

Il livello di vita è più elevato nei quartieri della classe media che non nella Città Vecchia, cosicché è verosimile trovare in ogni edificio una quantità di denaro lievemente superiore. L'ammontare dei valori presentati in ciascuna abitazione sarà di 101-200 MO (d% + 100), ma vi è una possibilità del 75% che essi siano chiusi in un robusto scrigno di legno. Gli esercizi commerciali conterranno 200-1200 MO (2d6x100). Il denaro sarà certamente protetto da un robusto forziere metallico. I cambiavalute ed i gioiellieri

avranno, disponibili per le emergenze, dalle 1000 alle 6000 MO in più. Il denaro extra sarà nascosto in un forziere conservato sotto una botola segreta.

H. SETTORE ETHENGARIANO: Questo quartiere è popolato dagli immigrati del Kanato di Ethengar. Tali nomadi, abitanti abitualmente le steppe, hanno stabilito una propria piccola comunità nella città di Rhoona, raccolta intorno all'enorme Tempio di Cretia. Le case e le botteghe di questo quartiere sono raccolte a semicerchio intorno al tempio, con un ampio cancello aperto di fronte ad esso. Vicino a questo cancello sono fermi molti carri e carrozze, in modo tale da poter essere disposti di traverso in pochi minuti a creare una solida barricata. I pochi e contorti vicoli che attraversano la comunità Ethengariana possono essere bloccati nello stesso modo.

Gli Ethengariani hanno condotto con sé attraverso le montagne un gran numero di greggi di capre e mandrie di cavalli, rivendendole poi ai cittadini di Rhoona con altissimi profitti. Il livello di vita di questo settore, perciò, è alto, sebbene con variazioni notevoli da casa a casa. La gente più povera vive al limite esterno del settore, mentre i membri più facoltosi vivono nella parte interna, quella prospiciente al tempio. Hanno qui le loro botteghe maniscalchi, allevatori di cavalli, macellai, conciatori di pelli, artigiani, riparatori di carri, diversi mercanti di generi alimentari e un carpentiere. I cibi più usati sono il latte, il formaggio, la carne di montone o di capra e il pane.

I. PALAZZO DUCALE: Una descrizione dettagliata è riportata nello Scenario 5 - Al Salvataggio. Fate riferimento alla MAPPA E per la disposizione delle stanze e per ulteriori informazioni.



J. ALLOGGI DEI NANI: Questi lunghi, bassi edifici costituiscono le abitazioni e le botteghe dei nani che vivono a Rhoona lavorando alla costruzione del Palazzo Ducale. Vive qui un gruppo di 55 persone, appartenenti a questo popolo tarchiato. Diverse botteghe di fabbri, un argentiere, un orafo e uno scalpellino occupano molte delle costruzioni; le restanti sono utilizzate per viverci, mangiare (e bere). I nani costituiscono una forza lavoro abile ma costosa, eseguendo lavori per compensi elevati. Ogni settimana o due, un carico d'oro è spedito con una carovana attraverso i passi che conducono a Rockhome, in modo tale che non vi sia mai, a Rhoona, una gran quantità di denaro.

I nani hanno nascosto alla Guardia Ducale molte dozzine di barilotti di birra, riunendosi ogni sera in una delle baracche per bere insieme e per lagnarsi della cattiva conduzione del loro lavoro da parte dei capocantieri umani. I nani, comunque, sono di allineamento legale, ma la loro fedeltà piuttosto che al Duca è rivolta alla loro razza ed al loro paese d'origine, Rockhome.

K. RESIDENZE DELLE CLASSI ELEVATE: Questi grandi edifici di pietra costituiscono le dimore di corsari a riposo e di commercianti tanto abili o fortunati, durante il proprio periodo di attività, da accumulare una notevole fortuna. I palazzi comprendono dalle 8 alle 18 stanze (2d6+6) e contengono oggetti raccolti da luoghi in tutto il mondo. La somma dei valori presenti in ciascuna residenza varierà dalle 3.000 alle 18.000 MO (3d6x1.000). In tale valore saranno compresi dipinti, stoviglie d'argento, armature, candelabri, pellicce, tessuti (tappezzerie, abiti, arazzi), monete e gioielli. Ogni residenza avrà una guardia di 1° livello (CA 6 PF 5, N.° ATT. 1, D1-6, MV 27m, ML8) per ogni 1.000 MO di valore presente nel palazzo; vi è anche un 75% di probabilità che il cortile sia sorvegliato di notte da 1-4 cani da guardia (equivalenti a lupi). Benché solo quattro di questi palazzi siano rappresentati sulla mappa, diverse altre dozzine di queste residenze sono sparse oltre i limiti della città, sulle colline circostanti.



SCENARIO 1:

INCURSIONE NELLE CASERME

Nota per il DM: Consegnate ai giocatori la **MAPPA F** (stampata a pag. 32 del testo inglese). Voi, come DM, userete la **MAPPA B (Caserme Ducali)** e la **MAPPA A (Mappa del DM)**.

Iniziando a giocare il modulo, come base delle operazioni, i giocatori dovrebbero scegliere una locanda (contrassegnata da un P) localizzata sulla **MAPPA F**, nella Città Vecchia. Il DM può scegliere uno qualsiasi dei nomi della Tabella delle Taverne della Città Vecchia, informandone quindi i giocatori. **Nota:** Numerose locande sono segnate sulla mappa del DM e non su quella dei giocatori dal momento che non ci si può aspettare che il gruppo sia a conoscenza di ciascuna taverna della città.

Il gruppo può scegliere questa locanda sia come luogo di riunione, che come alloggio. Gli avventori che si trattengono sino a tarda ora nelle taverne di Rhoona, generalmente non si allontanano nel corso della notte, potendo dormire in una stanzetta singola dello stesso locale. Tali alloggi sono piuttosto economici, costando generalmente 1 MO per notte. Questa tariffa comprende la cena e la prima colazione. Se una locanda, quanto a riservatezza, non dovesse rispondere alle esigenze del gruppo, si potrà sempre affittare una piccola abitazione. L'affitto per un'intera casa sarà di 10 MO a notte, senza però che nel prezzo sia compreso alcun pasto. Molti tavernieri affittano direttamente queste case o possono indirizzare il gruppo verso qualcuno in grado di farlo.

L'avventura avrà inizio in una taverna indipendentemente dal luogo dove il gruppo decide di stabilirsi. Nella taverna prescelta saranno presenti i seguenti personaggi:

- * Un numero variabile tra 3 e 18 di marinai, mercanti e ladri.
- * Donne, in numero pari alla metà dei precedenti
- * Un nano di 4° livello (CA 3, PF 24, N° ATT. 1, D1-8, MV 18m, ML 10, AL L), dotato di un'ascia da combattimento e di una corazza di piastre.
- * Un chierico di 14° livello (CA 8, PF 52, MV 36m, ML 11, AL L), coperto da un lacero mantello e con l'aspetto di un mendicante.

Il nano è Grimmvat Stonebreaker, uno dei muratori che lavorano al Palazzo Ducale. Il chierico è Eric di Forsetta, Gran Sacerdote del Tempio di Forsetta. Egli sta seguendo il gruppo di avventurieri perché si è reso conto di poterli aiutare nella loro missione. Eric vorrebbe volentieri veder distrutto il Tempio di Cretia, ma la sua religione legale gli impedisce di poter condurre un'azione diretta. Può limitarsi solo ad aiutare il gruppo con consigli ed informazioni. Se i personaggi riescono a rintracciarlo tra uno scenario e l'altro egli potrebbe anche usare sul gruppo i suoi incantesimi benefici.

Eric possiede i seguenti incantesimi:

Primo livello: cura ferite leggere (x2); individuazione del male; individuazione del magico; luce magica; protezione dal male.

Secondo livello: benedizione, scopritrappole, individuazione dell'allineamento; resistenza al fuoco; parlare con gli animali.

Terzo livello: luce persistente; cura malattie; individuazione degli oggetti; scaccia maledizioni; incantesimo del colpire.

Quarto livello: creazione dell'acqua; cura ferite gravi, neutralizza veleno; protezione dal male in un raggio di 3 metri; parlare con le piante.

Quinto livello: comunicazione con gli Dei, incantesimo per creare cibo; distruzione del male; resurrezione.

Poiché non vi è più birra disponibile, nella taverna aleggia un'atmosfera calma e solenne. Può sempre essere acquistato del vino particolarmente costoso, ma la cosa non soddisfa i clienti. Grimmvat starà brontolando irato contro la "cattiva conduzione dei lavori". Passerà un po' di tempo, le gole si faranno sempre più secche, e Grimmvat, alzando il tono della sua voce, esprimerà il suo malcontento. "Maledetti decreti! Ma dove prende il Duca queste idee folli, dove? Se comandassero i nani..."

Alcuni degli altri avventori reagiranno con nervosismo a questo sfogo, ma nessuno di essi affronterà un combattimento contro il robusto nano. I giocatori, naturalmente, possono reagire come meglio credono.

Per strada si sentirà un'improvvisa agitazione ed un passante, infilando la testa attraverso l'ingresso della taverna, griderà: "Si avvicina l'araldo del Duca! Deve esserci un nuovo decreto!" L'araldo e la sua scorta di dieci soldati si fermeranno vicinissimi alla taverna. L'araldo, quindi, srotolerà una pergamena e leggerà ad alta voce:

"Tutti devono sapere che sua Grazia, Stephen, Duca di Rhoona, dichiara in vigore il seguente decreto":

Poiché è nota a tutti l'astuta natura e l'audace perfidia del popolo dei nani,

poiché la loro bassa statura ed il loro aspetto barbuto sono un affronto alla sensibilità dell'umana decenza,

e poiché i cittadini di Rhoona hanno troppo a lungo tollerato l'insultante presenza di queste creature,

è qui dichiarato che esiste uno stato di guerra tra il folle e corrotto dominio di Rockhome ed il virtuoso e retto Ducato di Rhoona.

Inoltre, ogni nano sorpreso nei confini di detto Ducato entro un'ora dalla lettura di questo decreto sarà considerato un pericoloso criminale, soggetto ad arresto. Il suo castigo consisterà nella pubblica rasatura del volto e nell'allungamento della sua vile persona, tramite la ruota della tortura, sino a una statura più umana.

Tale è il volere del Duca di Rhoona.

Una grande folla si sarà raccolta ad ascoltare questo decreto, ma vi saranno solo poche reazioni, anche perché l'idea di una guerra contro la potente nazione di Rockhome non suscita a Rhoona molta simpatia. Letto il proclama, l'araldo e la sua scorta si allontaneranno lungo la strada ed i cittadini ritorneranno alle proprie occupazioni interrotte.

"C'è Draco dietro tutto questo. Vi ricorderete della mie parole!" L'esclamazione di Grimmvat, anche se il nano non sta parlando a nessuno in particolare, giungerà alle orecchie dei giocatori. "Se vuole guerra, guerra avrà! Un Dominio folle e corrotto davvero!" Il nano si produrrà in questa frenetica invettiva, uscendo poi, dopo numerose altre imprecazioni e proteste, diretto verso la comunità dei nani. La sua collera è rivolta al Duca e alle sue guardie, cosicché un approccio amichevole da parte dei personaggi lo calmerà un poco. Interpellato, egli racconterà al gruppo che i nani sono a conoscenza di alcuni strani eventi verificatisi di recente nelle Caserme Ducali. "Vi circola continuamente della gente che invece non dovrebbe esserci". Egli, quindi, ribadirà la sua convinzione che Draco Stormsailer sia in qualche modo responsabile del bizzarro proclama e suggerirà che la soluzione del problema potrebbe essere trovata nelle Caserme Ducali.

Parlerà con eccitata impetuosità perché deve affrettarsi a raggiungere i nani che sono in procinto di partire per Rockhome dove devono riferire le parole del Duca. "Rasati ed allungati, huh? Mi piacerebbe vederli provare. Datemi trenta secondi con quel maledetto del Duca... e potete ben metterci anche Draco Stormsailer... dimostrerò ad entrambi cosa significa pescare nel torbido".

Per diversi minuti ancora si sentirà Grimmvat urlare per la strada. Se i personaggi seguono il consiglio del nano, possono procedere in qualsiasi momento verso le Caserme ed iniziare le ricerche. Se non dovessero farlo, Eric di Forsetta, che ha ascoltato la conversazione precedente, si avvicinerà con circospezione e sussurrerà: "La saggezza può celarsi anche dietro un volto ispido", uscendo poi dalla taverna. Se la traccia non dovesse smuovere i giocatori, Eric aspetterà 24 ore prima di rimettersi in contatto con il gruppo. "Cercate le vostre risposte nel covo di Draco". Sarà il suo suggerimento, non certo sottile, in questo secondo incontro.

NOTA: Ai giocatori dovrebbe essere consentito libero accesso alle informazioni introduttive poste all'inizio di questo modulo. Se essi dovessero aver dimenticato chi sia Draco o dove egli possa essere trovato, il DM dovrebbe rileggere le informazioni introduttive per rinfrescare le loro memorie.

I nani, intanto, hanno lasciato Rhoona per iniziare il viaggio verso Rockhome. Occorreranno loro sette giorni per raggiungere la capitale, altri sette per radunare un esercito e ancora altri sette giorni per ritornare con esso a Rhoona. Tutti i cittadini avveduti di Rhoona sanno che le forze della città non hanno alcuna possibilità contro il potente esercito dei nani e che la guerra dovrebbe essere evitata a tutti i costi. La loro unica speranza di salvezza è nella cura della malattia del Duca, il quale, guarito, potrebbe revocare il suo decreto e, spiegando la disgrazia ai nani in arrivo, risolvere la situazione.

Ovviamente il decreto del Duca metterà in una situazione scomoda ogni giocatore che si ritrovi nei panni di un nano. Trascorsa un'ora dalla lettura del decreto, ogni soldato della Guardia Ducale che sorprenda un nano all'interno della città cercherà di arrestarlo. Un incantesimo di **invisibilità** è una soluzione ovvia, ma è difficile che possa dare al nano una invisibilità costante. Se i componenti del gruppo percorressero una strada, anche poco frequentata, potrebbero tentare di nascondere tra di loro un eventuale nano. Le possibilità di successo, in questo caso, dipendono dal modo in cui gli altri personaggi hanno circondato il nano, celandolo allo sguardo dei soldati, e sono del 10% per ogni personaggio impegnato. **Esempio:** se i sette personaggi sono raccolti intorno ad un unico nano in una strada poco frequentata, avranno una possibilità del 70% di nascondere un nano agli occhi di eventuali pattuglie della Guardia Ducale (7 personaggi x 10% = 70%).

DESCRIZIONE DELLE CASERME DUCALI

Le caserme sono circondate da un muro alto 6 metri, eretto subito all'interno di un fossato difensivo profondo 3 metri. Uno stretto camminamento corre internamente all'intero perimetro del muro, ma nessun soldato vi sarà di guardia. I cancelli sono robusti e rinforzati da due sbarre. Di notte saranno chiusi, mentre, durante le ore del giorno, ogni cancello ha una possibilità del 66% di essere aperto. La Guardia Ducale nutre un profondo compiacimento ed un'eccessiva sicurezza nel proprio ruolo di esecutrice della volontà del Duca e, di conseguenza, nessuno si aspetta un attacco. Le porte degli edifici saranno sbarrate, a meno che non specificato altrimenti. Una porta sbarrata ha come effetto quello di aggiungere 2 al tiro del dado necessario ai giocatori per l'apertura delle porte. Perciò, se normalmente un personaggio apre una porta con un tiro di 1, 2 o 3, gli sarà, invece, necessario tirare un 1 per aprire una porta sbarrata. Nota che un risultato di 1 indica **sempre** l'apertura di una porta.

Incontri con guardie ed inservienti

Attraversando il cortile della caserma il gruppo ha la possibilità di incontrare delle guardie o dei servitori. Tirate 1d6 per ogni turno. Con un punteggio pari a "5" si realizza l'incontro con un inserviente, con uno pari a "6" quello con la Guardia.

Gli incontri con gli **inservienti** si verificano con singoli o con gruppi sino a 4 individui. A seconda della zona del cortile, questi possono essere cuochi, stallieri, fantesche, armaioli o lavandaie. Ignoreranno il gruppo a meno di non essere avvicinati, nel qual caso vi è una possibilità del 25% che aiutino il gruppo rispondendo alle sue domande, e del 50% che sostengano di non essere a conoscenza di nulla.

Gli incontri con le **guardie** si verificheranno o con singoli o con gruppi (1 a 6) di soldati di 1° livello (CA 6, PF 5, D1-6, MV 27m, ML 8). Essi si avvicineranno al gruppo ed arrogantemente pretenderanno di conoscerne le occupazioni. Se attaccati, lanceranno grida d'aiuto, con una probabilità del 50% di essere ascoltati. Se tali grida sono ascoltate, in quattro round arriveranno 20 guardie di 1° livello e 3 sergenti (CA 6, PF 16, ML 10).

La Guardia Ducale comprende un totale di circa 120 soldati e 25 ufficiali, ma, in ogni momento, circa i due terzi di questa forza sarà di servizio in città ed a Palazzo. Perciò il numero dei soldati presenti in caserma costituisce solo 1/3 del totale delle forze del Duca.

1. BARACCA DEGLI INSERVIENTI

Questo piccolo edificio a due piani è pulito ed ordinato, ma ha bisogno di riparazioni. Ha una sola porta e nessuna finestra.

Questo è l'alloggio delle diverse dozzine di inservienti della guarnigione. La porta esterna non è chiusa a chiave. Durante il giorno sono presenti solo pochi servitori, ma vi sono tutti durante la notte. Saranno timidi e paurosi, anche se in gruppo. Nessuno di essi fornirà informazioni sulla presenza di altri servi. Non vi sarà qui nulla di valore per i personaggi, salvo poche MA e MR che alcuni dei servi possono aver racimolato strappandole al proprio magro salario.

2. SCUDERIA

Questo grande edificio, rovinato dalle intemperie, ha l'aspetto di una stalla. Una doppia porta, dall'estremità orientale, dà accesso alla costruzione. Nell'aria aleggia l'odore del letame degli animali.

Le porte di questo edificio non sono chiuse a chiave. All'interno vi sono sei diversi recinti delimitati da uno stecato e con un cancello chiuso che dà accesso ad ognuno di essi. Immediatamente all'interno della porta, a destra e a sinistra, vi sono due recinti contenenti 10 cani ciascuno (CA 7, DV 2+2, PF 10, N° 1, D1-6, MV 54m (18m), TS F1, ML 8). I cani abbaieranno agli intrusi, ma non potranno lanciarsi fuori dai loro recinti. Gli altri recinti contengono 6 mucche, e 13 capre da latte, 6 destrieri, 8 cavalli da tiro e 18 cavalli palafreno. Durante il giorno saranno presenti 4 stallieri ed un istruttore di cani. Questi addetti reagiranno nei confronti del gruppo come gli altri servitori rispondendo alle domande, dando l'allarme o pretendendo di non saperne niente, tutto in base al tiro di 1d6.

Un fienile sopraelevato contiene le selle, le briglie, ed i finimenti di tutti i cavalli. Nel fienile, raggiungibile attraverso due scale a pioli disposte ai lati della porta, sono conservati anche i secchi per il latte, oltre, naturalmente, ad una grande quantità di fieno.

3. PRIGIONE

Questa stanza squallida e severa, è priva di ogni attrattiva. Le cinque porte metalliche delle celle, un tavolo ed una sedia costituiscono l'unico arredo della stanza. Due delle celle sembrano essere occupate.

La porta che dall'esterno conduce a questa stanza è chiusa a chiave e sbarrata. Ciascuna delle due celle occupate contiene un nano crudelmente torturato e rasato completamente. Questi prigionieri sono stati allungati con tale malignità sulla ruota della tortura da non potersi muovere, ma sono ancora in grado di coprire di spregiuvole maledizioni chiunque dovesse apparire. Vi è un 10% di probabilità per round che queste bestemmie persuadano ad intervenire una guardia di 1° livello dalla camerata, per ordinare ai nani di tacere.

I nani interromperebbero immediatamente le loro ingiurie se dovessero accorgersi che tra i personaggi c'è anche un nano. A causa delle loro ferite, non saranno fisicamente di nessun aiuto ai personaggi, non potendo camminare se non sorretti. Se si chiederà loro perché siano in tale stato, essi

spiegheranno che la Guardia Ducale li aveva catturati mentre tentavano di lasciare la città, diverse ore dopo la lettura del decreto di messa al bando dei nani. Essi supplicheranno il gruppo di dar loro delle armi che, nascoste nelle celle, permetteranno di attaccare le guardie non appena queste gliene diano la possibilità.

4. CAMERATA

Questo vastissimo ambiente è occupato da file e file di brandine di legno. Su alcuni di questi giacigli dorme della gente, mentre su diversi altri sono seduti degli uomini vestiti con le divise della Guardia Ducale.

Questo è il dormitorio della Guardia Ducale. Saranno presenti circa quaranta guardie, meno quelle eventualmente eliminate dal gruppo nell'attraversamento del cortile delle Caserme. Il 75% delle guardie sarà di 1° livello (CA 6, PF 5, D1-6, MV 27m, ML8) ed il 25% di 2° (PF 11, ML 9). Centoventi logori giacigli di legno occupano la maggior parte della camerata. Ogni branda ha una piccola cassa alla sua estremità. Queste cassette non hanno lucchetti e solo il 10% di esse contiene qualcosa di valore. In questo caso il "tesoro" può variare da un valore di 3 MO ad uno di 18, normalmente in MR od in MA. La porta che dalla camerata dà sul cortile, è sprangata, mentre quelle che conducono ad altri settori dell'edificio saranno aperte.

5. CUCINE DELLA CASERMA

La porta verso l'esterno non è sbarrata.

La stanza contiene diversi grandi forni d'argilla e molte cataste di stoviglie e tegami. Un paio di porte chiuse dissimulano una dispensa ricavata in una delle pareti della stanza.

La cucina contiene tutto il necessario per preparare quel genere di "piacevoli" pietanze comuni ad ogni tipo di vita militare. Enormi pentole, marmite, mestoli e forni occupano gran parte della stanza ed una dispensa piena di sacchi di farina e di cibi secchi occupa un'intera parete. Vi lavorano quattro cuochi (PF4; ML6) da un'ora prima dell'alba sino al tramonto.

6. SALA MENSA

La porta che dà sul cortile non è sbarrata.

Questa vasta sala contiene diversi lunghi tavoli con delle panche disposte su entrambi i lati di ciascuno. Una scala posta all'estremità di un corridoio conduce, in alto, verso un'oscura apertura.

La mensa è quasi sempre vuota, ma all'ora dei pasti, la mattina, a mezzogiorno e a sera, la stanza risuonerà dei rumorosi schiamazzi dei soldati che stanno mangiando. Il rumore sarà chiaramente udibile da chiunque si avvicini ad una qualunque delle porte della mensa.

7. ALLOGGIO DEI SERGENTI

La porta di questa stanza è sbarrata.

Questa stanza contiene due grandi tavoli, una scrivania ed una dozzina di sedie. Aperta la porta, apparirà deserta.

I sergenti che non sono in servizio stanno dormendo nella stanza 8. Essi, comunque, sentiranno il rumore prodotto dallo sfondamento della porta e, dopo due round, faranno irruzione coperti da armature ed armati di tutto punto.

8. CAMERA DEI SERGENTI

Dodici brande di legno con sottili materassi di lana sono disposte lungo il perimetro di questa stanza. Ognuna di esse ha una cassetta alla propria estremità.

Quattro guerrieri di 3° livello (CA 6, PF 16, D1-8, MV 27m, ML 10) staranno riposandosi qui, almeno fino a quando non venga sfondata la porta della stanza 7. Indossate rapidamente le armature di cuoio, portando con sé scudi e spade, si getteranno nella lotta entrando nella stanza due round dopo aver udito il rumore provocato dalla porta sfondata. Ciascuna cassetta è chiusa a chiave e contiene 10-40 MO di valore (1d4x10), in MO e MA.

9. ARMERIA

Questo edificio è senza finestre e di struttura molto solida. La porta d'ingresso è di ferro, chiusa a chiave e sbarrata due volte.

Nella prima stanza vi sono otto soldati di 1° livello (CA 6, PF 5, D1-6, MV 90', ML 8), uno di 3° livello (CA 6, PF 17, D1-8, ML 10) ed un ufficiale di

5° livello (CA 4, PF 28, D1-8, ML 12). Notate che fino a quando l'ufficiale è vivo gli altri soldati non avranno bisogno del controllo del morale.

La stanza contiene diversi tavoli, panche ed una scrivania ingombra di carte. Queste ultime sono gli elenchi su cui sono registrati i nominativi di ciascuna persona, al di fuori dell'edificio, in possesso di un'arma o di una corazza. Su uno dei tavoli, vicino ad alcuni grezzi dadi costruiti in osso, sono ordinatamente disposte 18 MO, 58 MA e 40 MR.

Le porte attraverso cui si accede alle stanze 10 e 11 sono di metallo ed ermeticamente serrate. Le chiavi di queste porte pendono da un anello assicurato alla cintura dell'ufficiale.

10. DEPOSITO DELLE ARMI

Lungo le pareti di questa stanza si trovano molte rastrelliere in cui sono accuratamente disposte delle armi: spade, lance, archi e frecce.

Sebbene nelle rastrelliere vi siano molti spazi vuoti, nella stanza sono depositate ancora 31 balestre, 800 dardi, 35 faretre, 62 spade corte, 11 spade, 33 picche e 80 lance. Nessuna delle armi è dotata di poteri magici.

11. DEPOSITO DELLE ARMATURE

Questo vasto ambiente è quasi completamente vuoto tranne che per alcune rastrelliere disposte lungo le pareti, contenenti quelli che sembrano essere degli abiti. Al centro della stanza vi è un gran mucchio di pelli.

Questa stanza è usata dalla guarnigione come deposito delle armature. Appese ad una rastrelliera sul muro più lontano vi sono 12 armature di cuoio complete, mentre, vicino alla porta, vi sono 3 corazze di maglia. Appesi ad un'altra parete vi sono 21 scudi ed il centro della stanza è occupato da un voluminoso ammasso di pelli. Un esame accurato di tale cumulo di pezzi di cuoio rivelerà che si tratta di bardature (armature per cavalli).

12. SALA D'INGRESSO DEL PIANO SUPERIORE

Una scala malsicura sale dal cortile sino alla porta sbarrata di questa stanza. Una botola nel pavimento, normalmente aperta, consente invece l'accesso alla scala che proviene dalla mensa. Per rendere possibile una rapida chiusura dell'apertura nel pavimento, la pesante botola è montata sui cardini. Tre sbarre di metallo possono facilmente essere fatte scorrere attraverso una serie di rotaie per mantenere chiusa la botola.

Dal momento che la botola è più solida delle scale che vi portano ad essa, ogni tentativo di sfondamento condotto dal basso provocherà facilmente il crollo della scalinata. La stanza è vuota. Solo la porta che conduce alla stanza 30 è chiusa a chiave.

13. MENSA DEGLI UFFICIALI E DEGLI SPECIALISTI

Questa stanza è arredata con quattro tavoli e diverse dozzine di panche. Una porta ad arco, aperta nella parete più lontana, conduce a quella che sembra essere una cucina. Ciascun tavolo è coperto da una candida tovaglia.

La porta ad arco che si apre all'estremità della stanza conduce realmente ad una cucina, dotata di due piccoli forni, utensili da cucina, una piccola dispensa con farina, carne fresca, ghiaccio, un barilotto di birra ed una cassetta con una serie di piatti d'argento del valore totale di 400 MO. Le tovaglie disposte sui tavoli sono di lino finissimo e valgono 30 MO al pezzo.

14. ALLOGGI DEI DOMESTICI

La porta dà accesso ad un corto corridoio; due porte si aprono sulla sua parete sinistra ed una terza è posta alla sua estremità.

Le tre stanze alle quali si accede dal corridoio sono gli alloggi dei 10 servi addetti agli ufficiali ed agli specialisti. Ognuna delle stanze contiene un numero adeguato di povere brande di legno ed un modesto tavolo con due sedie dall'alto schienale.

Quattro serve nubi alloggiavano nella prima stanza, quattro scapoli nella seconda, un'anziana coppia di coniugi nella terza. Le loro reazioni al gruppo saranno stabilite con la consueta procedura usata per la servitù della caserma (fate riferimento alla sezione **Incontri con guardie ed inserienti** nella prima parte della descrizione delle **CASERME DUCALI**).

NOTA SUGLI ALLOGGI DEGLI SPECIALISTI

(stanze 15-21):

In ognuna di queste stanze risiedono una o due persone. Durante il giorno esse saranno lontane (al lavoro), ma presenti di notte. Diversamente dai servi, saranno fedeli alle guardie e, potendolo, cercheranno di dare l'allarme. Gli specialisti sono di livello '0' con 4 punti-ferita, tranne dove menzionato diversamente.

15. ALLOGGIO DELL'ISTRUTTORE DEI CANI

Questa stanza è vuota, tranne che per un'ordinaria scrivania in legno, una sedia ed un semplice letto.

16. ALLOGGIO DEL CONCIATORE DI PELLI

Questa stanza contiene un letto di legno, una semplice scrivania, una sedia ed un tavolo. Sul tavolo sono ammassati un certo numero di pezzi di cuoio, molti dei quali sono stati cuciti insieme come avvio alla confezione di una completa armatura.

17. ALLOGGIO DEL COSTRUTTORE DI BARCHE

Questa stanza è arredata con una scrivania, un tavolo, un letto ed una sedia. Un modellino di pregevole fattura di una lunga nave è posato sulla scrivania ed un mantello impermeabile è appeso ad un piolo. A parte questi oggetti, la stanza è vuota.

Il mastro costruttore di barche non si trova in questa stanza dal momento che abitualmente risiede al porto per il completamento del suo progetto in corso.

18. ALLOGGIO DEL FABBRO

Oltre alla consueta branda, in questa stanza si trovano, posate su un bancone, diverse spade smussate.

Il fabbro è specializzato nella lavorazione delle armi e conta, per riparare le spade smussate, di trasportarle nella sua bottega, appena fuori delle caserme.

19. ALLOGGIO DEL MAGO

Un letto ed un bancone da lavoro disordinato arredano questa stanza. Sul bancone sono disposte alcune fiale contenenti dei liquidi dai colori indefinibili e dei vassoi poco profondi colmi di una grande varietà di sostanze sconosciute.

Qui vive un mago di 5° livello (CA 8, PF 11, MV 36m, D1-4, ML 7). Egli è armato di un pugnale e la sua porta è chiusa da un **chiavistello magico**. In fondo alla stanza è ricavato un piccolo laboratorio dotato di molte fiale e di recipienti pieni di ingredienti misteriosi. Gli incantesimi del mago sono:

Primo livello: lettura del magico; dardo incantato.

Secondo livello: immagini illusorie; chiavistello magico.

Terzo livello: invisibilità nel raggio di 3 metri.

Se qualcuno tentasse di sfondare la porta mentre il mago si trova nella sua stanza, egli potrebbe, avendone il tempo, rendersi invisibile. Tenderà, poi, di sgattaiolare fuori della porta per dare l'allarme al guerriero ed al ladro presenti nelle stanze 20 e 21. I tre tenderanno, quindi, di combattere con il gruppo senza richiedere un ulteriore aiuto.

Tra le fiale presenti nel laboratorio del mago vi è una **pozione di velocità** ed una della **forza dei giganti**. Il mago ha un **anello di protezione + 1**. Sotto il suo letto è nascosta una borsa contenente 179 MO.

20. STANZA DEL MAESTRO D'ARMI

Questa stanza è simile alle altre, contenendo un letto, una scrivania ed una sedia. Un imponente guerriero armato di tutto punto è ritto al centro della stanza. Non appena la porta di apre, egli si volge verso gli intrusi estraendo al contempo uno scintillante spadone.

Colui che alloggia in questa stanza è armato di tutto punto ed indossa l'intera armatura dal momento che era pronto per una esercitazione con uno degli ufficiali. Il maestro d'armi è un guerriero di 12° livello (CA 1, PF 60, MV 18m, D4-11 (1d8+3), ML 11) responsabile della preparazione al combattimento della Guarnigione del Duca. Indossa una corazzina di piastre e porta uno **scudo + 1**. La sua arma preferita è la sua **spada + 2**. La sua stanza è spoglia, tranne che per le sue armi e per l'armatura. La porta è sbarrata.

21. STANZA DEL LADRO

Gli unici mobili presenti in questa stanza sono un letto, una scrivania ed una sedia. Un uomo bruno, dai capelli corvini, con una guancia deturpata da un lungo sfregio, balza in piedi e volge lo sguardo verso la porta quando questa è spalancata. La sua mano corre all'elsa di una spada assicurata al suo fianco, ma che egli non estrae immediatamente.

L'abitante di questa stanza è un ladro di 10° livello (CA 5 (2 modifica di destrezza), PF 21, MV 27m, D 2-7 (1d6+1), AL C) che serve il Duca come spia. Egli è complice di Draco nel complotto per rovesciare il Duca. Si unirà al guerriero ed al mago nella lotta contro il gruppo se uno di essi dovesse chiamarlo. Se sorpreso nella sua stanza, tenderà di contrattare il suo ritiro dalla situazione. Egli è armato di una **spada + 1** e calza degli **stivali più veloci**. Possiede, nascosto sotto il letto, un forziere chiuso a chiave contenente 210 MO, 180 ME ed un rubino del valore di 500 MO. La serratura cela una trappola costituita da un ago velenoso. La chiave del forziere è appesa ad una cinghia che egli porta intorno al collo.

NOTA SUGLI ALLOGGI DEGLI UFFICIALI (stanze 22-28):

Dal momento che i turni di servizio di questi uomini variano indipendentemente dalle ore del giorno, saranno occupate solo le stanze in cui è descritta la presenza di una persona. Gli alloggi degli altri ufficiali saranno vuoti perché coloro che vi risiedono sono di servizio o pernottano da qualche altra parte, dal momento che molti di questi militari di grado elevato posseggono anche un'abitazione in città. Le mura di questo edificio sono molto spesse, cosicché gli ufficiali non potranno udire alcun richiamo dal piano sottostante o dagli alloggi degli specialisti. Comunque, se uno degli ufficiali dovesse essere assalito nella sua abitazione, griderà in modo tale da far intervenire in suo aiuto gli altri due guerrieri presenti nelle vicinanze. Le porte di tutte le stanze di questo settore sono chiuse a chiave e le chiavi saranno in possesso dei rispettivi proprietari.

22. STANZA DI UFFICIALE

Questa stanza è arredata con un tavolo, una sedia ed un letto. Sul letto è distesa una coperta di lana che nasconde una figura che sembra essere una persona addormentata. Una bottiglia di vino semivuota è appoggiata sul tavolo ed un forziere è collocato ai piedi del letto.

Sta dormendo in questa stanza un guerriero di 5° livello (CA 9(4), PF 26, MV 36m, (18m), D1-8, ML 11). Con 2 round di preavviso egli indosserà una corazzina di maglia mutando le sue caratteristiche con quelle riportate tra parentesi. Il forziere ai piedi del letto è chiuso a chiave e contiene una corazzina di maglia supplementare completa, un sacchetto con 230 MO e 390 MA ed un mantello di lana.

23. STANZA DI UFFICIALE VUOTA

Questa stanza è vuota, tranne che per un letto di legno con sopra una coperta, un tavolo ed una sedia.

24. CAMERA DOPPIA

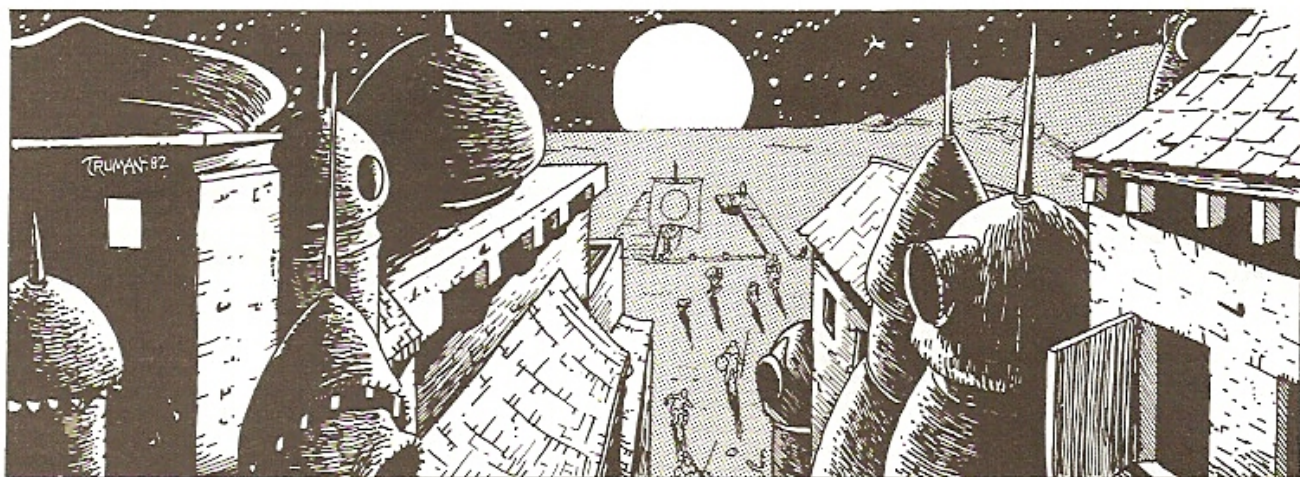
Questa stanza è arredata con due letti disfatti, un tavolo, due sedie ed una scrivania.

Sotto ciascuno dei due letti è nascosto un baule chiuso a chiave. Il primo contiene un mantello, una tunica di cuoio e una piccola borsa con dei gioielli (25 gemme del valore di 10 MO al pezzo). Nel secondo ci sono un mantello, una completa corazzina di maglia, una mazza. Questo secondo baule è dotato di un doppio fondo (individuabile come una porta segreta). Nel doppio fondo è nascosta una borsa di cuoio contenente 260 MO, 110 ME e 345 MA.

25. STANZA DEL 1° CAPITANO

Questa stanza contiene una scrivania, una sedia con molte coperte ed un grande baule. Un uomo alto è chino sulla scrivania, ma, non appena si apre la porta, balza rapidamente in piedi. Si nota quindi che egli era impegnato nell'intaglio di un modello di una lunga nave e come, di conseguenza, il piano della scrivania sia ricoperto da uno spesso strato di trucioli.

Questo ufficiale è un guerriero di 6° livello (CA 9 (2), PF 30, MV 36m (18m), D2-9, ML 11). La sua porta è chiusa a chiave e sbarrata. Con 2 round a disposizione il capitano potrà indossare la sua armatura, cambiando le sue caratteristiche con quelle riportate tra parentesi. Il baule accostato al muro di fronte alla porta è chiuso a chiave. La chiave del baule è nascosta all'interno della cintura del capitano. Il baule contiene un mantello di lana, un'armatura completa di cuoio ed una piccola cassetta di legno in cui vi sono un diamante del valore di 200 MO, monete per 31 MO e 7 MP. Il capitano combatte con una **spada + 1**.



26. STANZA DEL 2° CAPITANO

Questa stanza è arredata con un letto di buona fattura, una scrivania, una piccola cassa, un tavolo e delle sedie. La scrivania è ingombra di carte.

Molti di questi fogli sono degli ordini di requisizione per rifornimenti vari. Leggendo attentamente, i giocatori scopriranno che sono stati ordinati per la Guardia Ducale 500 armature di cuoio, 500 spade corte, 150 balestre, 3.000 dardi, 200 scudi, migliaia di litri di latte, tonnellate di carne, formaggio e farina. L'ultimo foglio della pila è un ordine firmato da Draco Stormsailer, che autorizza la chiamata alle armi di 600 uomini della popolazione civile. La cassa è chiusa a chiave e contiene un'intera corazzina di piastre, una spada, un mantello elfico ed uno scudo. Il mantello apparirà normale sino a che non sia utilizzato un incantesimo **individuazione del magico**.

27. STANZA DEL COLONNELLO

Costituiscono l'arredo di questa stanza un letto di ottima fattura, una scrivania, un tavolo ed una sedia. Un guerriero dall'aspetto vigoroso, coperto da una corazzina a piastre, è seduto al tavolo e sta affilando la spada.

L'ufficiale è un guerriero di 7° livello (CA 0, PF 40, MV 18m, D3-10 (+2 extra per la forza), ML 12). Egli si stava preparando ad una esercitazione con il guerriero istruttore incontrato nella stanza 20. Sulla scrivania è posta una rastrelliera contenente 6 magnifici pugnali. Nessuna di queste armi è magica, ma le elze ingioiellate, le lame d'oro e la squisita fattura ne fissano i valori alle cifre seguenti: 750 MO, 500 MO (x3), 600 MO e 400 MO. Una piccola cassa è nascosta sotto il letto e contiene due coperte, un'armatura di cuoio, una spada corta ed una piccola borsa contenente 110 MP e 4 rubini da 800 MO ciascuno. Il guerriero indossa una **corazzina di piastre+2**.

28. STANZA DELL'UFFICIALE COMANDANTE

Questa stanza è vuota, tranne che per un letto ordinato, una scrivania ed una sedia.

Una cassa vuota e senza lucchetto si trova sotto il letto. Questa è la stanza di un guerriero di 9° livello, luogotenente di Draco e suo complice nella cospirazione. Egli raramente usa questa stanza poiché risiede comunemente in città, nell'abitazione della sua amante.

29. PALESTRA

Questa è una vasta sala vuota. Le sue pareti sono segnate da molti graffi e sbriciature.

Questo ambiente è usato dagli ufficiali per esercitarsi con le armi. Poiché la palestra è usata spesso, i rumori del combattimento provenienti dagli alloggi degli ufficiali non sembreranno insoliti ai soldati del piano inferiore.

30. INGRESSO DELL'APPARTAMENTO DI DRACO

Questa stanza è scarsamente arredata e contiene solo un tavolo, quattro sedie e due panche. Su un arazzo appeso al muro perimetrale è rappresentata una lunga nave corsara nell'atto di fendere un mare in tempesta.

Questa è la stanza che introduce agli alloggi di Draco Stormsailer. Le porte che conducono alle stanze 12 e 31 sono entrambe chiuse a chiave.

31. SALA DA PRANZO PRIVATA

Occupi il centro della stanza un lungo tavolo circondato da 14 sedie intarsiate dall'alto schienale. Sei soffici poltrone sono disposte negli angoli, una credenza con un servizio di stoviglie in argento purissimo ed uno di bicchieri di cristallo è accostata ad una parete mentre una lunga serie di trofei fa mostra di sé sulla parete opposta.

Le stoviglie d'argento hanno un valore totale di 800 MO, mentre i bicchieri di cristallo valgono 1.000 MO in totale. Questi ultimi sono però molto fragili e ne è molto difficile il trasporto. La serie di trofei comprende pezzi provenienti dai più lontani paesi del mondo, entrati in possesso di Draco perlopiù con la forza. Tra di loro vi sono cinque bottiglie di ottimo vino del valore di 200 MO l'una, quattro dipinti del valore di 500 MO ciascuno e due tappeti di squisita fattura del valore di 500 MO al pezzo.

32. ALLOGGIO DEI DOMESTICI DI DRACO

Questo stanzone è in gran parte adibito a cucina e ad area di lavoro, con una grande dispensa ricavata in un angolo. Nella stanza sono piazzati un gran tavolo, un forno ed un acquaiolo.

La dispensa contiene carni pregiate, pane e formaggio. Sono conservati qui anche tre barilotti di birra, oltre ad una dozzina di bottiglie di vino del valore di 20 MO ciascuna. La birra è un lusso letteralmente principesco nell'assetata Rhoona, ma può riuscire difficile individuare un acquirente dal momento che i tavernieri sono terrorizzati dalla Guardia Ducale. Se i personaggi volessero cercare di vendere la birra ad un taverniere, il DM dovrebbe lanciare 1d6 per determinare la sua reazione: con un tiro di 1 o di 2 il taverniere comprerà la birra, con un tiro di 3 o 4 non farà niente, con un tiro di 5 o di 6 avvertirà la Guardia Ducale.

Le due piccole stanze poste sul retro della cucina sono le camere dei quattro servitori. Una coppia sposata per ciascuna camera. I domestici, sapendo che Draco non è in casa, si saranno nascosti qui al momento dell'ingresso degli intrusi nell'appartamento. Se avvicinati, i domestici si ritireranno spaventati e non forniranno informazioni se non dopo essere stati pesantemente percosi o minacciati dal gruppo. In ogni caso essi non sapranno dire nulla sulla stanza segreta ricavata dietro la camera da letto di Draco.

33. STUDIO E LIBRERIA

L'arredo di questa stanza è costituito da due confortevoli sedie, una scrivania, una semplice sedia in legno e due scaffali. Sulla scrivania sono cosparsa delle carte e gli scaffali sono pieni di libri.

Le carte esaminate, sembrano essere i duplicati di quelle della camera 26. Gli scaffali contengono diversi volumi sulla navigazione e sulla costruzione delle imbarcazioni oltre ad una polverosa storia di Rhoona e ad un testo consumato dall'uso intitolato *"Le imprese di Draco Stormsailer, il flagello dei mari!"*

34. STANZA DEI TROFEI

Questa insolita stanza ha il pavimento ricoperto di un lussureggiante strato di pellicce. Per tutta la stanza sono ammucchiate pelli d'orso, bianche e nere, spaventose pellicce di lupo e di tutte le altre grandi belve. La pelle di un drago rosso, con la testa eretta, è appesa lungo una parete in modo tale da far sembrare quasi vivo l'animale. Lungo il muro opposto sono montate le teste di alcuni cinghiali, un gigante, diversi nani, una pantera distorta, un troll, un unicorno, un rinoceronte lanoso ed un orso gufo.

Questi trofei sono i resti di alcune delle creature che Draco ha ucciso in tutto il mondo. Il comandante della guarnigione prova evidentemente grande piacere nell'uccidere. La porta in fondo alla stanza è chiusa a chiave.

35. CAMERA DA LETTO DI DRACO

Questa grande stanza contiene uno smisurato letto coperto da una sfarzosa trapunta, un tavolo con quattro sedie, una grande quantità di arazzi ed un armadio a muro. Sul tavolo è posata una bottiglia di vino, piena, e due calici di cristallo. Gli arazzi rappresentano con ricchezza di particolari scene di battaglia e di navigazione, mettendo in evidenza soprattutto le imprese di un grande guerriero vestito di nero e con una "D" ricamata sulla sua tunica all'altezza del petto.

L'armadio a muro contiene un'intera corazza a piastre, un'armatura di cuoio ed una dozzina di abiti eleganti. Su tutti questi capi è ricamata una elaborata "D".

36. STANZA SEGRETA DEL TESORO

La porta segreta di questa stanza è, a sua volta, celata da un arazzo. Essa si apre pigliando sulla parete di legno in pino in corrispondenza di un nodo.

In un angolo di questa stretta stanza sono accatastati tre forzieri, mentre, in fondo alla stanza, si trova una piccola scrivania con una sedia. Sul tavolo è posata una pergamena.

Una lettera, scritta in un oscuro codice, è posata sul tavolo. Tutti i forzieri sono chiusi a chiave e le chiavi sono nel Palazzo, in possesso di Draco. Il primo forziere contiene un gas paralizzante che si diffonderà per tutta la stanza, a meno che un ladro non disattivi con successo la trappola, colpendo tutti i presenti per 2-12 ore. Dentro il forziere è contenuto un elaborato cimiero. Questo è un **Elmo della Lettura delle Lingue e del Magico**. Il secondo forziere contiene una grande quantità di monete: 1.060 MO, 1.300 MA, 280 MP. Il terzo forziere contiene delle scintillanti gemme del valore di 100 MO (x10), 80 MO (x2), 50 MO (x5), 25 MO (x8) e 10 MO (x70).

Se l'Elmo della Lettura delle Lingue e del Magico fosse usato per decifrare la lettera in codice, si potrà leggere il seguente messaggio:

Carissimo Draco, futuro Duca di Rhoona.
Ormai gli ingranaggi sono bene in movimento. La dichiarazione di guerra ai nani è imminente. Considerando la possibilità di una qualche ostilità da parte della plebaglia, cerca di tenertene lontano. Annunciata una tale insensatezza, quel bavoso idiota del Duca avrà solo poco tempo per fuggire dal regno. Sono sicuro che sarai d'accordo con me su come la mia maledizione stia funzionando alla perfezione! Attento: il momento dell'azione è vicino!

Tuo devotissimo compatriota
Xanathon
Gran Sacerdote di Cretia

SCENARIO 2: IL TEMPIO DEL CAOS



Nota per il DM: Per questo scenario utilizzate la MAPPA C.

L'inizio della seconda fase dell'avventura dipenderà in gran parte dalla condotta del gruppo nell'esecuzione dell'esplorazione delle Caserme. Il DM deve annotare accuratamente il passar del tempo, dal momento che, procedendo il gioco, l'esercito dei nani si è andato costituendo. La maledizione deve essere rimossa prima che l'esercito dei nani giunga a Rhoona e possa quindi saccheggiarla e bruciarla.

Per cominciare a giocare questo scenario è necessario che il gruppo sia ritornato ad una taverna diversa, comunque, i cambiamenti necessari sarebbero minimi. Ritornati alle loro stanze d'affitto, sentiranno per strada quel particolare tumulto che preannuncia l'arrivo dell'araldo e, probabilmente, usciranno fuori per ascoltare il nuovo decreto. Eric di Forsetta, ancora travestito da mendicante, li seguirà tra la folla dopo la lettura del decreto. Se i componenti del gruppo, dopo l'avventura nelle Caserme, sono ancora forti a sufficienza (se essi, cioè, hanno ancora molti dei loro incantesimi e dei loro punti-ferita), potrebbero voler seguire direttamente verso il tempio di Cretia. In questo caso ascolteranno il decreto per le strade lungo il percorso e non sarebbe più necessario che Eric si metta in contatto con loro dal momento che i personaggi avranno già capito che il loro obiettivo successivo deve essere il tempio.

A meno che il gruppo non scelga, dopo l'incursione nelle Caserme, di dirigersi direttamente verso il tempio, passeranno 24 ore prima che sia letto il successivo decreto Ducale. Se il tempo richiesto dovesse far capire il proclama nel bel mezzo della notte, fate passare 36 ore al posto di 24.

In ogni caso l'araldo percorrerà ancora le strade, dando notizia dell'ultima ispirazione del Duca. Il proclama è il seguente:

"Deve essere noto a tutti che Sua Grazia, Stephen, Duca di Rhoona, dichiara in vigore il seguente decreto:

Poiché è a tutti evidente, fuorché agli stupidi, che il sole è il più illustre dei corpi celesti, e poiché è della massima importanza, nell'imminenza della lotta, conservare il favore di questa immensa, ardente, sfera di fuoco,

è qui decretato che la combustione di tutti i materiali infiammabili - vale a dire legno, petrolio, tessuti, torba etc. etc. - è considerata fuorilegge durante il periodo di riposo del sole, per evitare di incorrere nella sua gelosa ira!

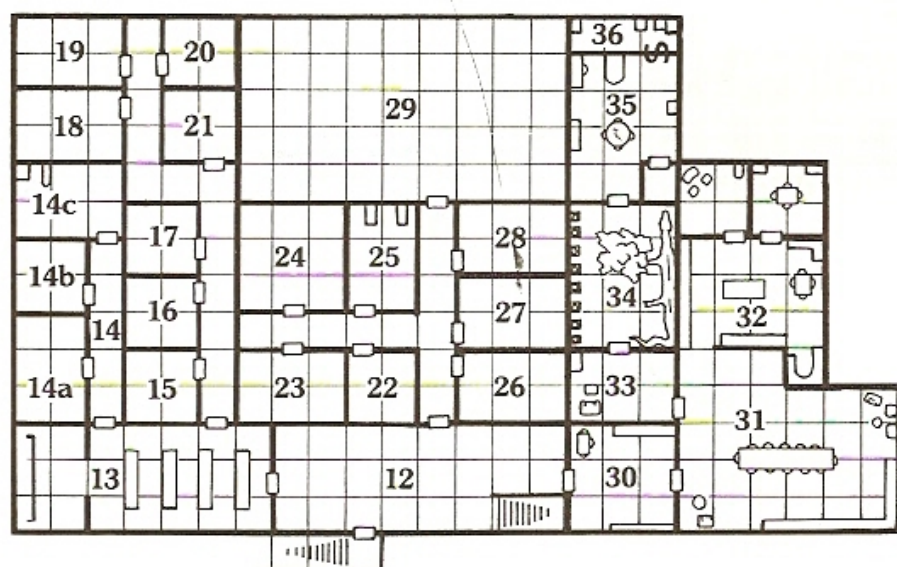
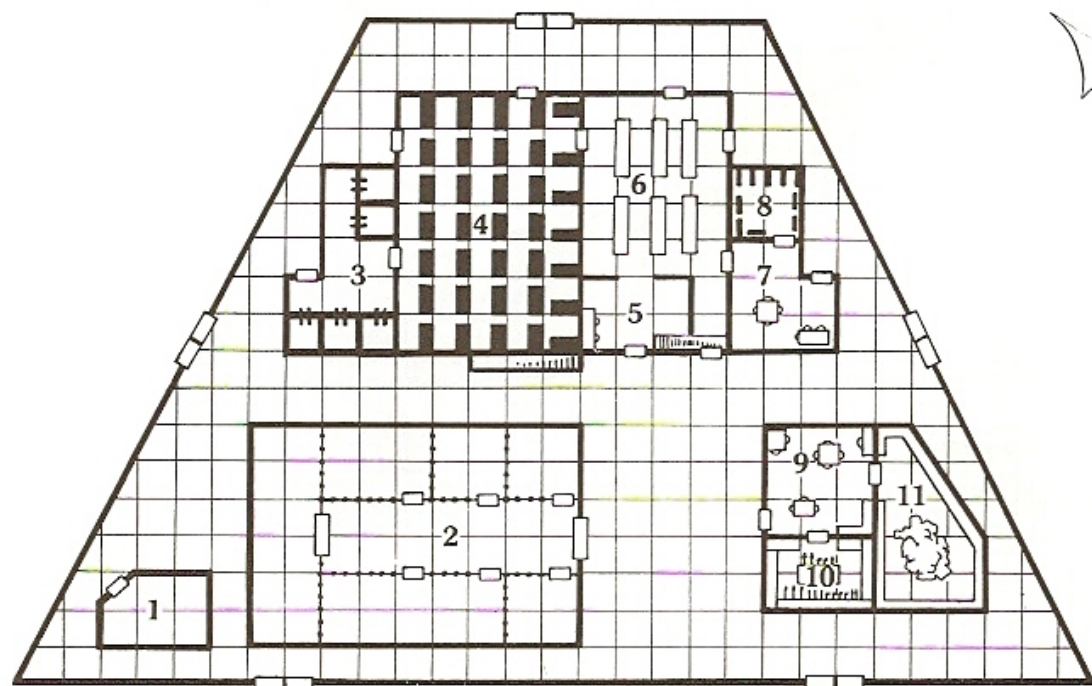
Tale periodo comprende le ore che vanno tra il momento del contatto, ad occidente, del Sole con la linea dell'orizzonte e la sua successiva ascesa nei cieli d'oriente.

Tale è il volere del Duca di Rhoona.

CASERME DUCALI

MAPPA B

1 quadrato = 6 m.



1 quadrato = 3 m.

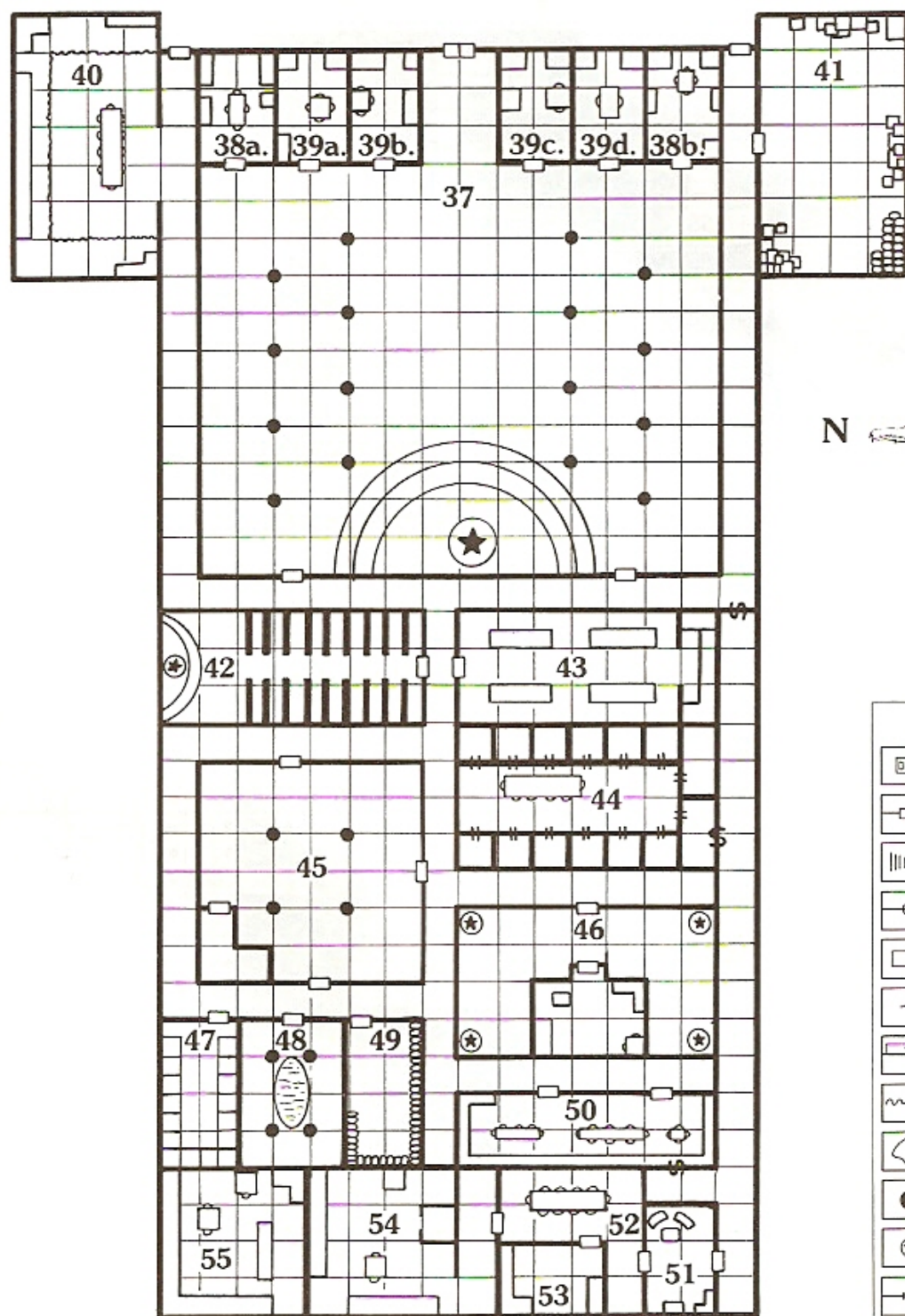
SECONDO PIANO

SIMBOLI	
	Panca
	Letto
	Recinto
	Porta
	Scale
	Porta segreta
	Tavola
	Sedia
	Passaggio

TEMPIO DI CRETIA

MAPPA C

1 quadrato = 3 m.



N



SIMBOLI

	Letto
	Porta
	Scale
	Porta segreta
	Tavola
	Sedia
	Finestra
	Arazzi
	Pozza
	Colonna
	Statua
	Passaggio

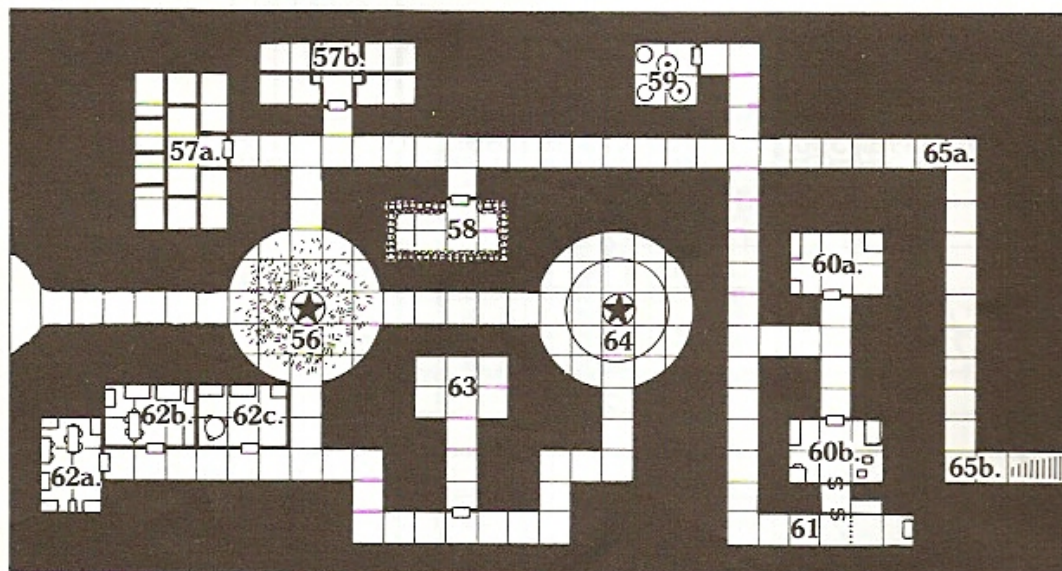
TEMPIO di CRETIA

MAPPA D

1 quadrato = 3 m.

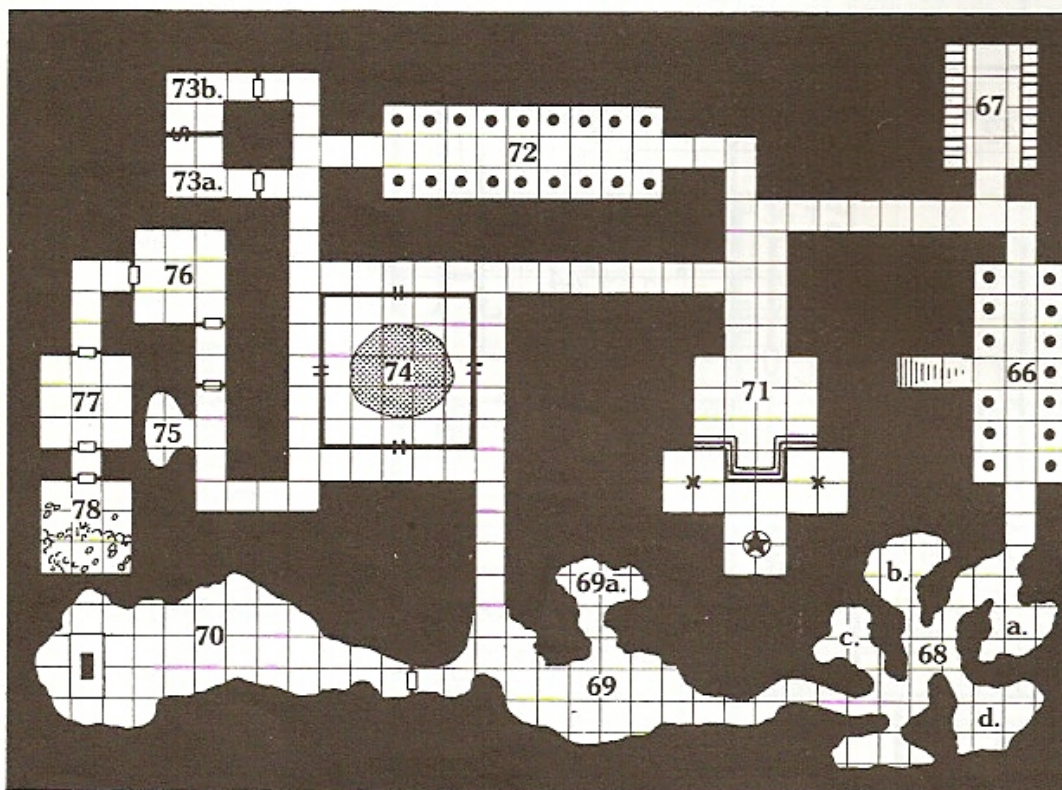
LIVELLO I

N



SIMBOLI

	Letto
	Porta
	Scale
	Porta segreta
	Tavola
	Sedia
	Finestra
	Arazzi
	Pozza
	Colonna
	Statua
	Saracinesca
	Passaggio

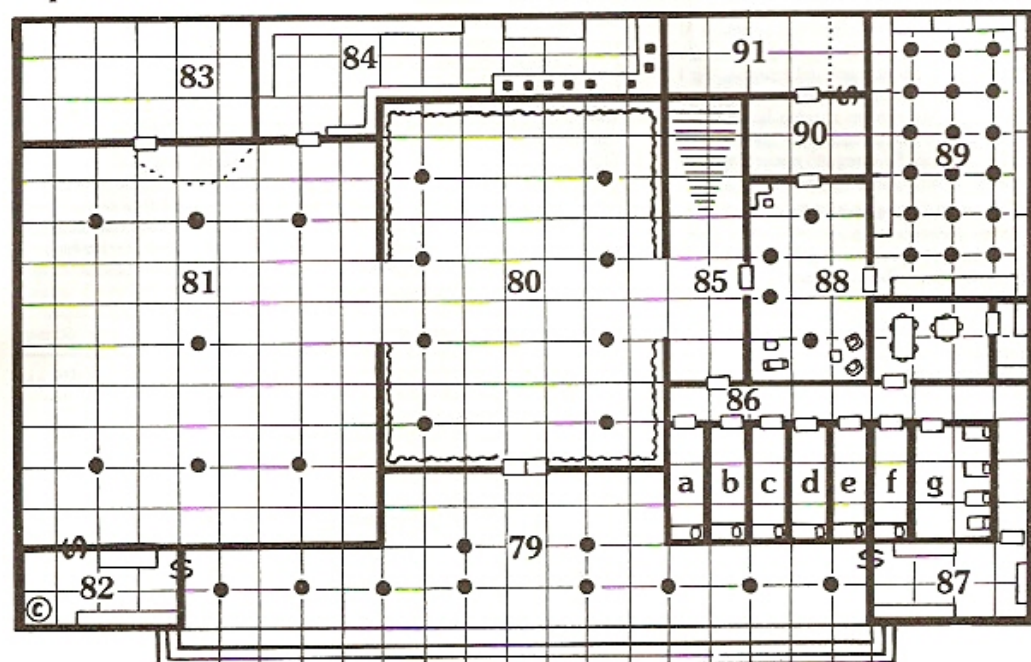


LIVELLO II

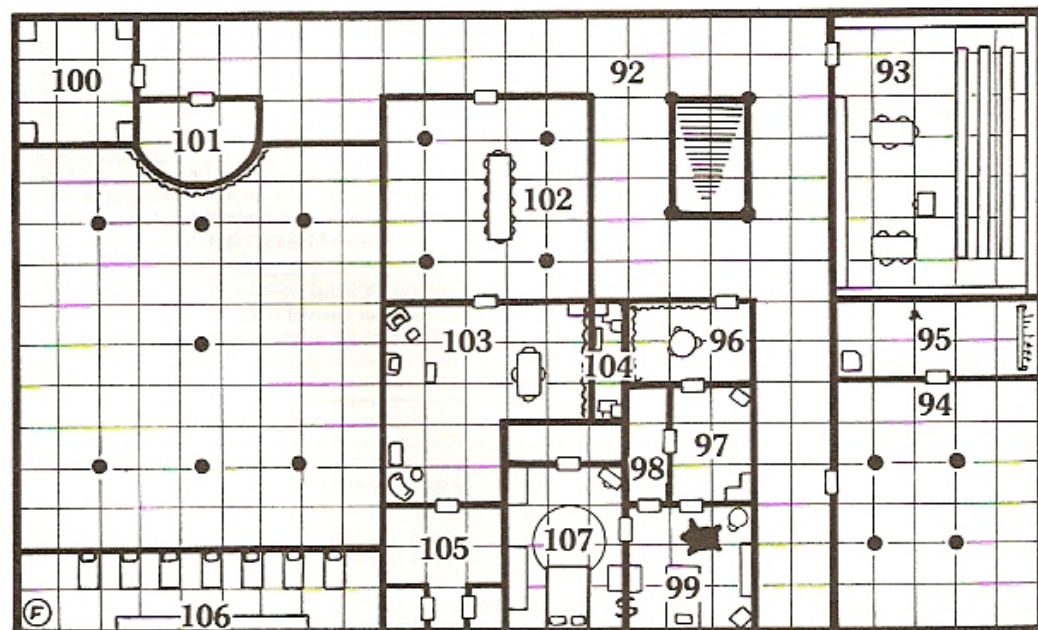
PALAZZO DUCALE

MAPPA E

1 quadrato = 3 m.



LIVELLO I



LIVELLO II

SIMBOLI	
	Porta segreta
	Scaffale
	Colonna
	Porta
	Sbarre
	Tavola
	Sedia
	Letto
	Bacheca
	Trappola nel pavimento
	Trappola nel soffitto
	Arazzi

Questo decreto sarà accolto da gran parte della popolazione con una sorta di rassegnata indifferenza, come se essa non possa essere sorpresa ulteriormente dalle follie del Duca. Come in precedenza, l'araldo sarà scortato da un folto gruppo di guardie, cosicché nessuna delle reazioni della folla sarà chiaramente ostile. Un piccolo gruppo composto dai cittadini più intelligenti o riflessivi esprimerà della viva apprensione sulla sanità mentale del Duca, ma, tali commenti, saranno sussurrati a bassa voce, in modo da non poter essere uditi dai membri del gruppo, a meno che essi non si avvicinino espressamente per farlo.

Ascoltato il proclama, Eric di Forsetta, ancora travestito, si avvicinerà al gruppo. Mormorerà, quindi: "La maledizione del Cretiano deve essere estirpata alle radici". Lentamente, poi, si allontanerà dal gruppo. Se i personaggi dovessero fermarlo e chiedergli ulteriori informazioni, dirà semplicemente: "Non potete fermare la pioggia con un secchio lasciato sul terreno, dovete andare alla nuvola che la lascia cadere". Ignorerà poi ulteriori domande e si allontanerà dal gruppo. Se inseguito ancora, respingerà ogni rapporto e non risponderà più a nessuna domanda.

Come in precedenza, il chierico lascerà passare ancora 24 ore. Se i componenti del gruppo non dovessero aver interpretato correttamente il suo consiglio, egli li cercherà ancora e li esorterà severamente: "Il Gran Sacerdote di Cretia esercita una maligna influenza sulla nostra gente. Scovetelo e chiedetegli spiegazioni sul Duca".

Eric aveva già avvicinato il Duca ed aveva già tentato, ma senza successo, di usare un incantesimo **scaccia maledizioni**. Egli percepisce la presenza del tremendo potere del Dio Cretia e si rende conto che solo Xanathon conosce la strada necessaria ad un ritorno di Rhoona alla normalità. È incerto sulle motivazioni di Xanathon, ma comprende che è in gioco la sopravvivenza stessa di Rhoona.

DESCRIZIONE DEL TEMPIO DI CRETIA

Il cancello d'ingresso alla comunità Ethengariana, raccolta intorno al proprio tempio, è attraversato da una gran quantità di gente, Ethengariani e Rhooniani, in modo tale che il gruppo, comportandosi con tranquillità e compostezza, non sarà notato. Una volta penetrato nel settore Ethengariano, di giorno o di notte, il gruppo vi troverà un'attività frenetica. Il gruppo, ancora spostandosi con tranquillità verso il tempio, non attirerà l'attenzione di nessuno. Il Tempio di Cretia è una costruzione massiccia di pietra di cui sono visibili solo tre accessi, tutti sulla facciata. Questi portali sono stati costruiti in legno robusto ma solo uno, quella alla sinistra del gruppo (all'esterno della stanza 41), sarà chiuso a chiave.

NOTA: Numerose porte all'interno del Tempio saranno chiuse a chiave. Xanathon è l'unico in possesso di tutte le chiavi necessarie, tranne che per quelle che conducono ad un alloggio privato. In questo caso, naturalmente, ogni singolo residente sarà in possesso della chiave della propria stanza.

37. SALA CONSACRATA

Un doppio portale introduce al santuario principale degli adoratori di Cretia. Massicce colonne marmoree sostengono una volta alta 6 metri. Dirimpetto all'ingresso è posta una statua del grottesco Dio Cretia, eretta su una piattaforma sopraelevata. Il Dio è rappresentato da un torvo volto umano sorretto dal corpo di un gorilla dotato di quattro arti simili a quelli di un orso. I suoi occhi scintillano sinistramente al riverbero di alcune torce fiammeggianti fissate a ciascuna colonna.

Esaminati da vicino gli occhi della statua dimostreranno di essere due gemme del valore di 20 MO ciascuna. Le porte delle stanze 38 e 39 sono chiuse a chiave ed occupate dai rispettivi proprietari. Le porte che si aprono su entrambi i lati della piattaforma non sono chiuse a chiave.

38. (a&b). ALLOGGI DEI GUERRIERI

Queste due stanze sono identiche. Entrambe hanno la porta chiusa a chiave.

La stanza contiene quattro brande di legno, un tavolo e quattro sedie. Quattro giovani, protetti da corazzette di maglia ed armati di spade, sono seduti intorno ai tavoli di ciascuna stanza.

Gli uomini presenti in queste stanze sono dei guerrieri di 2° livello (CA 4, PF 11, N° ATT. 1, D1-8, MV 18m, ML 10) incaricati della sicurezza del tempio. Indossano corazzette di maglia e sono dotati di scudi e spade. Il morale elevato è conseguenza del loro fervore religioso. Il gruppo, pene-

trando in una delle due stanze, si troverà impegnato in battaglia con gli otto guerrieri e con gli otto chierici delle stanze 39a-39d, richiamati dalle grida di allarme degli occupanti. Ogni guerriero porterà appesa alla cintura una piccola borsa contenente 1-6 MO e 2-24 MA.

39. (a-d) ALLOGGI DEI CHIERICI

Queste quattro stanze sono dotate tutte di porte chiuse a chiave. Come le stanze dei guerrieri, sono identiche l'una all'altra.

La stanza contiene due letti, un tavolo, due sedie, una statuetta d'avorio raffigurante Cretia, ed un piccolo tavolo ingombro da alcune bottiglie di vino comune e da un paio di bicchieri.

Ciascuna di queste stanze costituisce l'alloggio di due chierici di 3° livello (per un totale di otto): (CA 4, PF 12, N° ATT. 1, D1-6, MV 18m, ML 10). Ogni chierico possiede un incantesimo **cura ferite leggere** ed un altro degli incantesimi clericali di 1° livello. Per determinare quale incantesimo sia utilizzabile da ciascun chierico, il DM deve lanciare 1d8 e consultare la lista degli incantesimi a pagina 4 del D&D® Expert. Notate che alcuni dei chierici potrebbero avere due incantesimi per la **cura delle ferite leggeri**. Impegnati in battaglia, i chierici combatteranno con le loro pesanti mazze. Nessuno dei chierici possiede del denaro.

40. CAMERA DA PRANZO DEGLI OSPITI

Un lungo tavolo coperto da una tovaglia di raso occupa il centro della stanza, circondato da otto sedie di legno pregiato. In un angolo c'è un carrello su cui sono disposti una caraffa di cristallo e dei bicchieri. Un altro angolo è arredato con un basso tavolino su cui sono posati otto calici di cristallo e cinque bottiglie di ottimo vino. Un folto arazzo color porpora pende sulle pareti perimetrali della stanza.

La tovaglia ha un valore di 100 MO. La caraffa di cristallo ed i bicchieri valgono 300 MO, ma, naturalmente, sono fragilissimi. Le bottiglie di vino ed i calici valgono 50 MO l'uno.

Nello spazio largo 3 metri tra l'arazzo ed il muro sono in agguato 10 "invasati" (CA 7, DV 1+1, PF 6, MV 36m, N° ATT. 1-8, AL N, + 2 su tutti i tiri per colpire). Essi sono fanatici adoratori di Cretia ed attaccheranno (lottando sino alla morte) qualsiasi non Ethengariano dovesse entrare nella stanza.

41. DEPOSITO DELLE OFFERTE

Questa stanza contiene molte casse, balle e barilotti, tutti accuratamente disposti lungo i muri e negli angoli.

La porta di questa stanza è chiusa a chiave. Questo è il magazzino che i chierici di Cretia usano per conservare le offerte dei fedeli. Nella stanza sono presenti dozzine di ceste contenenti cereali, balle di lana, mucchi di coperte e barilotti di olio di balena.

42. CAPPELLA PRIVATA

In questa stanza sono allineate otto paia di panche di legno disposte di fronte ad un altare su cui incombe la sogghignante figura di Cretia. Questa statua è più piccola di quella eretta nella Sala Consacrata.

La porta di questa stanza non è chiusa a chiave. Questa è la cappella che i sacerdoti del tempio usano per i servizi religiosi. La statua di Cretia ha, come occhi, un paio di gemme del valore di 200 MO.

43. SALA DA PRANZO

Quattro grandi tavoli sono sistemati in questa stanza. Un paio di rozze panche affianca ciascun tavolo ed una porta ad arco permette l'accesso ad una piccola cucina. Su una mensola della sala da pranzo sono disposti piatti metallici e boccali di vetro colorato.

La cucina contiene diversi grandi bollitori, delle pentole ed una dispensa colma di pagnotte, carne salata, lardo e diverse forme di formaggio.

44. CELLE DEGLI ACCOLITI

Questo ambiente è suddiviso in 14 diverse cellette. Ogni cella ha una porta di legno robusto, dotata di un piccolo spioncino. La grande stanza che funge da vestibolo delle celle contiene solo un lungo tavolo e 14 sedie.

Né la porta esterna, né le porte delle celle, sono chiuse a chiave. Ciascuna cella contiene solo un pagliericcio, una torcia ed un'immagine di Cretia in economico rame (valore 5 MO). Le celle sono gli alloggi di 14 chierici di 1° livello (accoliti) (CA 9, PF 3, D1-4, ML 5). In caso di un'intrusione, essi si rinchiuderanno nelle loro cellette ed opporranno una resistenza solo simbolica. Se presi in trappola, useranno le loro torce come mazze, ma ognuno di essi si rintanerà nella propria cella anziché andare in aiuto dei suoi compagni. Se gli estranei dovessero penetrare in questo ambiente, comunque, l'accoglienza della cella 44a uscirà attraverso una porta segreta nell'intento di avvertire Xanathon. Nota che, anche se avvertito, Xanathon aspetterà comunque il gruppo nelle proprie stanze.

45. PALESTRA

Questo è uno stanzone vuoto. Quattro grosse colonne di legno ne sorreggono il soffitto ed un piccolo spogliatoio ne occupa un angolo. La stanza è spoglia. Le colonne recano molte tacche ed incisioni.

I segni sulle colonne sono stati prodotti dalle armi il cui uso spesso viene qui esercitato. Lo spogliatoio contiene diverse panche di legno ed un piccolo pozzo. Un secchio, una fune ed un semplice argano sono sospesi su questo pozzo. Dopo l'allenamento, guerrieri e chierici sudati vengono qui a lavarsi. L'acqua tirata su dal pozzo è acqua marina proveniente dal fiordo e, perciò, non potabile.

46. STANZA DEI CRISTALLI

Questa stanza di forma inconsueta ha una porta sulla parete opposta a quella della porta d'ingresso. Due vaste zone, a destra ed a sinistra, non sono visibili a causa di una piccola stanza a cui la seconda porta pare dare accesso. Direttamente a destra ed a sinistra della porta d'ingresso, sono disposte due statue di Cretia, ognuna delle quali scolpita in un qualche tipo opaco di materiale cristallino.

Le due statue visibili e le due a loro contrapposte, non immediatamente visibili, sono, in effetti, delle Statue Animate di Cristallo (CA 4, DV 3, PF 15, MV 27m, N° ATT. 2, D1-6/1-6, TS F3, ML 11). Esse hanno l'ordine di attaccare chiunque entri nella stanza non accompagnato da Dervill il Perfido (lo stregone che vive nella stanza 46b).

L'alloggio di Dervill non è chiuso a chiave. Lo stregone sentirà le sue statue iniziare a combattere nella stanza 46a. Si precipiterà ad aprire la porta ed a gettarsi quindi, nella mischia, lanciando incantesimi sul gruppo. Le sue statue si muoveranno, invece, per impedire al gruppo di colpire Dervill. Se stretto da vicino, Dervill chiuderà dietro di sé la porta lanciando su di essa il suo incantesimo **chiavistello magico**. Egli, quindi, si **teletrasporterà** nella stanza di Xanathon.

Dervill il Perfido: mago di 9° livello (CA 7, PF 23, MV 120', D1-4, ML 9). Egli è dotato di un **anello di protezione +2** ed è armato di un pugnale.

Gli incantesimi di Dervill il Perfido sono:

Primo livello: individuazione del magico; blocca porta; dardo incantato.

Secondo livello: individuazione dell'invisibile; ESP; ragnatela.

Terzo livello: dissolvi magie; protezione da proiettili normali; velocità.

Quarto livello: occhio dello stregone; metamorfosi.

Quinto livello: teletrasporto.

L'incantesimo d'attacco preferito da Dervill è quello della **metamorfosi**, con il malcapitato destinatario trasformato in un rospo, una salamandra o in un'altra ripugnante creatura strisciante. Egli lancerà anche un incantesimo **velocità** sulle sue statue, o tenterà di usare contro il gruppo gli incantesimi della **ragnatela** e del **dardo incantato**. Nella sua camera vi sono un semplice pagliericcio sul quale egli dorme, un bancone da lavoro disordinato ed un tavolo coperto con delle note scarabocchiate che, decifrate, dimostrano essere la lista degli ingredienti per gli incantesimi (becchi di poiana, intestini di lucertola etc.). Cinque fiale sono su di un lato del bancone. Queste contengono: **veleno**; pozione della **forma gassosa**; pozione della **guarigione**; pozione dell'**eroismo**; pozione dell'**autometa-morfosi**. Tutti gli altri materiali, i vassoi, le giare, non hanno nessun valore per i giocatori.

47. MAGAZZINO

La porta non è chiusa a chiave.

Questa stanza è piena di file e file di casse e di ceste.

Queste casse contengono frumento, farina, legumi secchi, carne salata, formaggi, attrezzi (martelli, chiodi, seghe, spranghe), strutto, torce, funi e molte piccole statue di Cretia.

48. ACQUARIO

Questa stanza è molto stravagante, con un pavimento coperto da elaborate piastrelle di ceramica, quattro snelle colonne di pietra e dei lussuosi arazzi appesi a tutte le pareti, tranne quella in cui si apre la porta. Al centro della stanza è stata ricavata una piscina ovale piena di verde acqua marina. La superficie dell'acqua è immobile.

La porta di questa stanza non è chiusa a chiave, ma gli abitanti del tempio si guardano bene dall'entrarvi. In posizione tale da poter osservare la gente che entra nella stanza, appena sotto la superficie dell'acqua, è in agguato un piccolo Serpente Marino (CA 5, DV 6, PF 28, MV 45m, N° ATT. 1, D2-12, TS F3, ML 8; AM N). Esso è stato catturato in una caverna sottomarina ed è quasi morto di fame. Attaccherà disperatamente, quindi, chiunque si avvicini a meno di 6 metri dall'orlo della piscina. Non vi è nulla di valore qui.

49. CANTINA

Questa stanza contiene 20 barilotti, tutti accuratamente accatastati lungo le pareti.

La porta di questa stanza è chiusa a chiave. Quindici barilotti contengono del vino importato dal Kanato di Ethengar e dell'Emirato di Ylaruam. Gran parte di questi barilotti hanno un valore di 75 MO ciascuno, ma due di essi contengono del vino molto ricercato del valore di 500 MO. Gli altri 5 barilotti contengono birra e sono stati qui nascosti in violazione al Decreto Ducale. Sono tutti destinati agli ospiti del tempio che Xanathon occasionalmente riceve.

50. LIBRERIA ED ARCHIVIO

Questa stanza è arredata con molti scaffali pieni di volumi e di tomi polverosi, e da tre tavoli con quattro sedie disposte intorno a ciascuno di essi.

Le due porte di questa stanza sono chiuse a chiave. Tra i libri vi sono molti volumi sulla storia dei diversi Kan di Ethengar, e sulle loro sanguinose conquiste. Tra gli altri, vi sono anche dei libri sui reami di Vestland e di Ostland e sul protettorato di Soderford. Se i personaggi dovessero passare un po' del loro tempo nella lettura dei libri dedicati al Kanato Ethengariano (scritti, naturalmente, in Ethengariano), scoprirebbero che la storia di tale civiltà è ricca di governanti guerrieri pronti ad impegnarsi in vasti programmi di conquista.

Rimuovendo tutti i libri dei loro scaffali sarà possibile scoprire una porta segreta. Potrà essere aperta semplicemente sollevando gli scaffali vuoti per poi ribaltarli contro il muro.

51. INGRESSO DELL'APPARTAMENTO DEL GRAN SACERDOTE

La porta di questa stanza è chiusa a chiave.

In questa comoda stanza due basse sedie sono disposte intorno ad un tavolino, ed una piccola scrivania è accostata ad un muro. La scrivania è sgombra, mentre sul tavolo sono posati due bicchieri ed una bottiglia di vino.

52. SALA DA PRANZO DI XANATHON

Questa stanza, lussuosamente arredata, è una sala da pranzo. Il tavolo e le sedie, abilmente intagliati, sono di lucido legno scuro. Diversi quadri sono appesi alle pareti e mostrano dell'erba ondeggiante ai piedi di tenebrosi picchi montani. Un arazzo, ricco di particolari, pende dal muro che divide la stanza dalla cucina e rappresenta moltitudini di predoni Ethengariani nell'atto di assaltare un esercito nemico. Un candelabro di cristallo è sospeso sul tavolo.

Il candelabro ha un valore di 1.000 MO; l'arazzo ha un valore di 500 MO ed i dipinti, rispettivamente, di 500 MO, 300 MO, 200 MO.

53. CUCINA

Quest'area, destinata a cucina, è pulita e ben attrezzata. Sono visibili diversi banconi di legno, un forno in mattoni ed una dispensa chiusa.

La cucina è utilizzata dagli accoliti per preparare gli elaborati pasti di Xanathon. Il vasellame d'argento e la fine porcellana qui conservati sono di squisita fattura e di gran valore (300 MO e 500 MO, rispettivamente).

Oltre ai comuni cibi secchi (pane, farina, cereali), il gruppo scoprirà il lusso di una ghiacciaia. Tra blocchi di ghiaccio che lentamente si sciolgono, sono qui conservati filetti di pesce, fette di carne fresca e quattro bottiglie di ottimo vino. Il vino ha un valore di 75 MO la bottiglia.

54. CAMERA DA LETTO DI XANATHON

Questa stanza contiene un grande letto, un tavolo, delle sedie, un guardaroba aperto, una mappa a colori applicata ad un muro, illuminata da una grande finestra che si apre al centro della parete occidentale. La distanza tra la finestra ed il terreno sottostante è di appena un metro e mezzo, proprio dove una stretta striscia di sabbia corre lungo il fiordo da nord a sud. Un'impressionante figura è ferma al centro della stanza: un uomo alto, calvo, spettrale, coperto da un nero mantello, regge in mano una mazza di metallo scuro e scintillante. Appare piuttosto fragile, ma ride beffardo e parla con rudezza. "Poveri pazzi", dice avanzando lentamente.

Questo naturalmente, è Xanathon (chierico di 14° livello, CA 9, PF 39, MV 36m, N° ATT. 1, D3-8, ML 12).

Gli incantesimi di Xanathon sono:

Primo livello: cura ferite leggere; individuazione del bene (l'opposto dell'individuazione del male); individuazione del magico; luce magica; resistenza al freddo; incantesimo del terrore (l'opposto dello scaccia-paura).

Secondo livello: scopritrappole; blocca persone; resistenza al fuoco; incantare i serpenti; silenzio in un raggio di 5 metri.

Terzo livello: luce persistente; crescita animale; individuazione degli oggetti; lancia maledizioni (l'opposto dello scaccia maledizioni); incantesimo del colpire.

Quarto livello: cura ferite gravi; creazione dell'acqua; neutralizza veleni; protezione dal male in un raggio di tre metri; metamorfosi dei bastoni in serpenti.

Quinto livello: comunicazione con gli dei; distruzione del male; liberatore dai comandi; dito della morte (l'opposto del risurrezione).

Come precedentemente detto, Xanathon gode, tramite Cretia, di una protezione di tipo particolarmente efficace. La sua forza vitale è stata rimossa dal suo corpo e conservata in uno sfavillante diamante custodito nel santuario di Cretia (vedi Scenario 3). Di conseguenza egli è immune a tutti gli incantesimi che possono influenzare la mente (sonno, charme, ecc.), come a tutti i tipi di offesa fisica. Perciò, le armi normali, quelle magiche, gli incantesimi che procurano ferite (palle di fuoco, fulmini magici, ecc.) non otterranno alcun effetto su di lui. L'unico modo di rendere vulnerabile Xanathon è quello di portare il diamante contenente la sua essenza vitale entro un raggio di tre metri dalla sua persona.

I giocatori, naturalmente, non sanno nulla di tutto ciò. Entrando essi vedranno Xanathon al centro della stanza. Se Dervill si è teletrasportato qui sarà dietro il suo maestro. Sulla mappa appesa al muro è tracciato l'itinerario percorso dalle carovane attraverso le montagne che separano l'Ethengar dal Vestland. Vicino ad esso, sul fianco di un alto picco montano, è disegnato l'ingresso di una caverna. Sembra esserci uno sgorgio, sulla mappa, in corrispondenza della sommità del passo che separa i due paesi. Se esaminato con cura, lo sgorgio sarà riconosciuto come il volto di Cretia.

Xanathon ama il combattimento corpo a corpo e, dal momento che non può subire ferite, si lancerà immediatamente contro il gruppo con la sua mazza +2 sollevata. Il solo incantesimo che userà sarà quello del colpire che egli lancerà sulla sua mazza, producendo 4-14 (2d6+2) punti di ferita ad ogni tiro successivo. Si scaglierà vigorosamente in mezzo al gruppo e, ridendo, come un pazzo, sceglierà la sua vittima. Bastonerà, quindi, lo sfortunato personaggio fino a farlo morire per poi scegliere un'altra vittima.



Nota per il DM: per questo scenario usate la MAPPA D.

Per un certo periodo di tempo il DM dovrebbe permettere ai giocatori di discutere tra di loro sugli indizi raccolti nella camera di

ma. Ignorerà ogni attacco condotto contro di lui. Gli attacchi andati a segno lacereranno la sua pelle senza che ne esca sangue e, non appena ritirata l'arma, i tagli si rimargineranno da soli.

Dervill, durante questa lotta, si rifugerà nell'angolo più lontano della stanza. Se un personaggio dovesse avvicinarlo, egli userebbe per difendersi tutti gli incantesimi che gli sono rimasti. Xanathon ignorerà il mago, anche se Dervill rischiasse di essere ucciso.

Quando i personaggi comprenderanno che le loro armi colpiscono senza effetto, Xanathon riderà ancor più forte, sospenderà il suo attacco ed esclamerà esultante "Avevo detto che eravate dei pazzi, ed ora sapete che dicevo la verità. Non potete ferirmi perché la mia vita non risiede nel corpo che vedete dinanzi a voi! Piuttosto... e questo sarà un problema per le vostre deboli menti... essa risiede ad un tempo nelle profondità sotterranee e nelle immensità celesti!" La sua risata risuonerà in un parossismo di follia ed egli si lancerà nuovamente all'attacco.

A questo punto, sensatamente, il gruppo inizierà a pensare ad una via di fuga. La finestra descritta in precedenza è la via giusta, dal momento che può essere infranta con facilità. I personaggi possono, quindi, mettersi in salvo calandosi sulla spiaggia alle spalle del tempio. Xanathon non li inseguirà.

Se, comunque, essi scegliessero di ritirarsi attraverso il tempio, il Gran Sacerdote li inseguirebbe spietatamente sino all'uscita. In entrambe le circostanze egli deriderà beffardamente il gruppo, ma non lo seguirà fuori del tempio.

La porta che conduce alla stanza 55 è fatta della stessa pietra di cui sono fatte le pareti del tempio e può essere scoperta come una normale porta segreta. Il gruppo, comunque, non dovrebbe scoprirla durante questo scenario. Non si sa, comunque, se la lotta con Xanathon possa aver lasciato un personaggio con la capacità di localizzare questa porta. La descrizione della stanza 55 è qui riportata perché il gruppo possa farne uso durante lo Scenario 4: Duello col Gran Sacerdote.

55. LABORATORIO DI XANATHON

Questa stanza è ingombra di oggetti strani e misteriosi. Una grande statua di Cretia occupa il centro della stanza. La statua ha un voluminoso smeraldo al posto di ciascun occhio. Contro il muro è accostato uno scaffale con molte piccole fiale contenenti della candida polvere. Su di un tavolo, in un angolo della stanza, sono sparsi molti rotoli di pergamena. Un bancone disordinato è accostato ad un muro.

Quindici delle fiale sullo scaffale non contengono altro che della polvere di ferro di nessun valore. Altre due, invece, contengono una polvere magica che, lanciata negli occhi di una persona colpita dalla maledizione di Xanathon ne rimuoverà il sortilegio. Molti dei rotoli di pergamena sono coperti solo da annotazioni personali di Xanathon che non hanno nessun senso per chiunque non sia il Gran Sacerdote. Tre di questi rotoli, comunque, sono pergamene di incantesimi clericali.

Pergamena 1. cura ferite gravi x 2, cura ferite leggere x 2.

Pergamena 2. cura malattie, individuazione degli oggetti.

Pergamena 3. comunicazione con gli dei, risurrezione.

Il bancone è ingombro di materiali vari di nessun valore. Questi sono oggetti e sostanze che Xanathon ha usato durante la preparazione di pozioni e di nuovi incantesimi. Nella stanza, al momento, non vi sono pozioni.

Una cassa di ottone cesellato, chiusa a chiave, è collocata in un angolo della stanza. È protetta da 6 dardi scagliati da molle, alcuni dei quali (lanciate 1d6 per determinare quanti) colpiranno (infliggendo 1-4 punti ferita ciascuno) chiunque tenti di forzare la serratura. Dentro la cassa sono contenuti 380 MP, 700 MO, 1000 ME ed una bacchetta magica per l'individuazione di trappole, con ancora 8 cariche.

SCENARIO 3:

VIAGGIO AL SANTUARIO DI CRETIA

Xanathon. I pochi ricordi di ciò che li avevano visto e di ciò che Xanathon aveva detto possono, naturalmente, aiutarli a decidere di cercare il Santuario di Cretia alla sommità del passo montano posto tra il regno di Vestland e il Kanato di Ethengar.

Ritornando dal settore Ethengariano al resto della città, il gruppo si accorgerà che la gente che incontra sembra essere molto tesa. I personaggi potranno anche ascoltare una rumorosa discussione tra popolani sul momento dell'arrivo dell'esercito dei nani. Altre ansietà che potrebbero essere espresse - ed ascoltate dal gruppo - riguardano lo stato di salute mentale del Duca e del fatto che si mormori che Draco passi tutto il suo tempo alla residenza del Duca. Nessuno è entusiasta all'idea che Draco possa assumere il governo, in mancanza di un erede, a causa della morte del Duca. Il gruppo potrà ascoltare anche altre voci, sia per strada, sia nella taverna. Una di queste dirà che un immenso esercito di nani è già accampato sulle colline a sud di Rhoona (falso). Un'altra voce dirà che il Duca sta per emanare un nuovo decreto (vero).

Se i personaggi desiderano incontrare Eric di Forsetta, egli li starà aspettando nella locanda dove si erano già incontrati. Egli conosce il Santuario di Cretia e potrà fornire una descrizione approssimativa su come arrivarci. Dal momento che il santuario sorge nei pressi dell'unica strada che unisce il Vestland con l'Ethengar non sarà difficile rintracciarne la posizione. Una volta giunti alla sommità del passo, posto a circa cinque giorni di cammino da Rhoona, i giocatori dovranno localizzare l'esatto ingresso del santuario.

I personaggi ascolteranno l'ultimo decreto Ducale se, dopo la spedizione al Tempio, dovessero passare un'intera giornata nella città. Se ciò non dovesse succedere, essi verranno a conoscenza del suo contenuto dopo il ritorno dal santuario dai commenti ancora in circolazione. In ogni modo l'araldo con la solita scorta della guardia ducale, attraverserà ancora una volta la città annunciando quanto segue:

"Deve essere noto a tutti che sua Grazia Stephen, Duca di Rhoona, ha dichiarato in vigore il seguente decreto:

Poiché la cavalleria di Rhoona deve essere in grado di eseguire grandi ed eroiche imprese nella lotta imminente e poiché le condizioni dei destrieri sono della massima importanza per il successo dell'azione dei cavalieri, è con il presente decreto stabilito che tutte le carni della città - vale a dire di manzo, gli ovini ed i pesci - siano dichiarate nutrimento equino!

Ogni persona scoperta a consumare dette carni od a nutrire di altri alimenti il suo cavallo conoscerà la collera del Duca!

Tale è il volere del Duca di Rhoona!

VIAGGIO AL SANTUARIO

Per compiere questo viaggio saranno necessari cinque giorni di cammino. Il gruppo non ha possibilità di perdersi seguendo la pista carovaniere tracciata da innumerevoli mandrie di cavalli e greggi di pecore. La pista consiste in un sentiero ampio e fangoso.

Il viaggio comincerà con il traghetamento del gruppo attraverso il fiordo occidentale di Rhoona. Molti pescherecci sono in grado di eseguire questo servizio (con un costo di 2-12 MO. per l'intero gruppo). Non appena attraversato il fiordo la pista si arrampica sul crinale ad occidente di questo. Dopo due ore di salita il gruppo ne raggiungerà la sommità e di lì, per

due giorni, seguirà la larga e dolce cresta della catena montuosa diretta verso ovest. Passati i due giorni, la carovaniere devierà dai monti scendendo verso una valle diretta a nord-ovest. La strada percorrerà questa valle, in lieve pendenza, per due giorni. Il quinto ed ultimo giorno di viaggio vedrà il gruppo affrontare il ripido pendio che conduce al passo.

Durante i primi quattro giorni di viaggio il gruppo attraverserà ininterrottamente fitte foreste di conifere, fianco a fianco ai tronchi degli alberi. L'ultimo giorno passerà su di un pendio aperto e roccioso. La pista, in questo ultimo giorno, è infida ed accidentata, con molte ripide strettoie dove il gruppo dovrà muoversi in fila indiana. È importante considerare queste specifiche caratteristiche del terreno nel caso di eventuali incontri con mostri erranti. Il DM dovrebbe verificare tale eventualità lanciando 1d6 una volta per ciascun giorno ed una per ciascuna notte. Un risultato di "6" indica il verificarsi di un incontro. Lanciate, quindi, nuovamente 1d6 per determinare quale di questi deliziosi compagni di viaggio si sia incontrato.

MONTI DEL VESTLAND TABELLA DEI MOSTRI ERRANTI

TIRO DI DADO	MOSTRO INCONTRATO
1. Gigante delle colline	CA 4, DV 8; PF 38; N° ATT. 1; F 2-16; MV 36m; TS G8; ML 8.
2. Troll	(2) CA 4; DV 6+3; PF 30, N° ATT. 2 artigli/1 morso; F 1-6/1-6/1-10; MV 36m; TS G6; ML 10; rigenera 3 PF per round.
3. Orchi	(3) CA 5; DV 4+1; PF 18; N° ATT. 1; F 1-10; MV 27m; TS G4; ML 10; possiedono 850 MO in una piccola borsa.
4. Pantere	(2) CA 4; DV 4; PF 19; N° ATT. 2 artigli/1 morso; F 1-4/1-4/1-8; MV 63m; TS G2; ML 8.
5. Orso Grizzly	(6) CA 6; DV 5; PF 25; N° ATT. 2 artigli/1 morso; F 1-4/1-4/1-8; MV 36m; TS G2; ML 8.
6. Babbuino delle rocce	(8) CA 6; DV 2; PF 10; N° ATT. 1 bastone/1 morso; F G2; MV 36m; TS G2; ML 8.

La sommità del passo riserverà al gruppo un magnifico panorama. A nord saranno visibili, distanti circa 80 chilometri, le pianure del Kanato di Ethengar, a sud invece, il cielo è trafitto dagli imponenti picchi di Rockhome. Una cresta rocciosa, stretta e frastagliata, si estende a destra ed a sinistra del passo, mentre la pista carovaniere scende verso una valle che poi segue fino alla sua estremità più lontana. La cresta, a destra ed a sinistra, accoglie due infidi sentieri collocati come su una lama di coltello di aguzze rocce. Il cammino di entrambi questi sentieri deve essere eseguito in fila indiana.

Se i giocatori dovessero percorrere la carovaniere diretta a nord, non avrebbero più incontri con mostri erranti. Dopo tre giorni di cammino essi giungeranno, infine, nel Kanato di Ethengar. Speriamo che i personaggi capiscano, prima di allora, che questa è la strada sbagliata. I sentieri verso est e verso ovest proseguono ognuno per un'ora di cammino prima di terminare all'ingresso di una caverna.

CAVERNA ORIENTALE: questa appare come un anfratto stretto e scuro, aperto nel fianco di una incombente montagna. La caverna è larga 15 metri, alta 6 e profonda 45. In fondo alla caverna, appollaiata in cima ad un mucchio di luccicanti monete, si trova una chimera (CA 4; DV 9; PF 48; N° ATT. 2 artigli/3 teste + soffio; F 1-3/1-3/2-8/2-8/3-12 + 3-18 a causa del fuoco; MV 36m; TS G9; ML 9; AM C). Una delle teste della chimera è sempre all'erta, impedendo che la si possa attaccare di sorpresa. Alla vista degli intrusi ruggirà bellicosamente. Se, comunque, i personaggi esitassero o continuassero ad avanzare essa li caricherebbe. Vi è una possibilità del 50% che la chimera utilizzi il suo soffio come arma.

La chimera è appollaiata su di un cumulo contenente 2000 MO, 5000 MA e quattro bellissimi gioielli del valore di 500 MO al pezzo. Semisepolta tra le monete è visibile una **spada +2**, con una possibilità di lanciare una **charme** tre volte alla settimana. La caverna termina con la tana della chimera. Se i componenti del gruppo hanno percorso il sentiero fino a questa caverna nella stessa giornata in cui si sono arrampicati sino al passo, sarà troppo buio per tornare indietro lungo la cresta. Per esplorare il sentiero occidentale dovranno perciò aspettare il mattino successivo.



DESCRIZIONE DEL SANTUARIO DI CRETIA

Il sentiero occidentale termina sul fianco di un picco aguzzo e sottile in corrispondenza del piccolo ingresso di una caverna. Allorché il gruppo si sia avvicinato a meno di 100 metri dall'ingresso della caverna, da una sporgenza rocciosa, 30 metri sul suo imbocco, si solleverà una mantitoria (CA 4; DV 6+1; PF 29; N° ATT. 2 artigiani/1 morso o aculei della coda; F 1-4/1-4/2-8 o 1-6 a causa degli aculei; MV 36m (volando 54m); TS G6° ML 9; AM C). Il mostro effettuerà quattro passaggi sul gruppo, all'altezza di 30 metri, lanciando tutti gli aculei che armano la sua coda. Atterrerà poi tra i personaggi all'ingresso della caverna, impegnandosi in un combattimento corpo a corpo.

Una volta che il gruppo si sia sbarazzato della mantitoria sarà in grado di avvicinarsi all'ingresso della caverna. Questa sarà più piccola della caverna orientale essendo larga 6 metri ed alta 3. Dopo 9 metri si stringe ulteriormente in un corridoio dalle pareti squadrate che appare evidentemente opera dell'uomo. Questo corridoio è largo 3 metri ed alto altrettanto. Il gruppo può così fare il suo ingresso nel santuario di Cretia.

56. VESTIBOLO

Al centro di questa vasta sala circolare è collocata una statua del grottesco Dio Cretia. Dalle orbite della statua scintillano due verdi gemme. L'intero pavimento della stanza è coperto da uno strato d'erba spesso 30 centimetri.

Ciascuna delle gemme contenute nelle orbite della statua ha un valore di 50 MO. L'erba sul pavimento della stanza è stata faticosamente trasportata da Ethengar per ricordare ai visitatori del Santuario le ondegianti pianure del proprio paese d'origine.

57 (a&b). DEPOSITO DEI CEREALI

Immensi recipienti sono accostati alle pareti di questa stanza ed occupano gran parte del pavimento, lasciando ai personaggi solo un piccolo spazio per muoversi.

Le porte di queste stanze non sono chiuse a chiave e si aprono verso l'esterno. Nella stanza 57a i recipienti sono colmi fino al soffitto di blondo grano. Nella stanza 57b solo un terzo dei recipienti contiene del grano e solo fino a metà.

58. CANTINA DEI VINI

In questa stanza sono conservate diverse dozzine di piccole botti disposte su una serie di scaffali accostati ai muri.

La porta di questa stanza è chiusa a chiave e la chiave è in possesso di un chierico della stanza 60a. Nella cantina sono conservate 48 botti e tutte contengono del vino Ethengariano del valore di 50 MO al pezzo, per cui che abbia una cupidigia sufficiente per cercare di trasportarlo verso la civiltà.

59. DISTILLERIA

Questa stanza contiene diversi grandi mastelli, due immensi tini chiusi da coperchi ed un disordinato bancone. Un nauseante odore dolciastro ristagna nell'aria.

La porta di questa stanza è chiusa a chiave e la chiave è in possesso del chierico succitato. Verosimilmente vi è una possibilità del 66% che un personaggio, indugiano fuori dell'ingresso di questa stanza, avverta un odore caratteristico. Questo perché tale stanza del santuario è destinata alla fermentazione ed alla distillazione dei vini. I tini contengono acini spremuti che, fermentando, danno origine all'odore: mentre i mastelli contengono dei liquidi in più avanzati stadi fermentativi.

Sul bancone sono disposti numerosi mucchi di erbe aromatiche ed alcuni bottiglioni contenenti diversi liquidi che vanno da un denso sciroppo blu ad una rossiccia miscela acquosa. Dietro i bottiglioni sono nascoste 4 piccole bottiglie. Queste ultime contengono una pozione della guarigione.

60 (a&b). ALLOGGI DEI CHIERICI

Queste stanze sono arredate molto semplicemente. Due letti, una scrivania, due sedie ed una statua di Cretia, piccola e priva di valore, sono le uniche caratteristiche visibili, a parte due figure umane coperte di corazzette di piastre che, con le mazze levate ed urlando selvaggiamente, stanno caricando verso la porta appena aperta.

Le stanze 60a e 60b sono ciascuna l'alloggio di due chierici di 5° livello (CA 2; PF 20; F 1-6; MV 18m; ML 10; AM C). Essi sono armati e protetti di tutto punto dal momento che uno dei chierici aveva avuto un sogno premonitore sulla battaglia. Indossano corazzette di piastre e sono armati di scudi

e di mazze. Uno dei chierici della stanza 60a ha un anello con delle chiavi ed una mazza + 1 contro le creature legali, - 1 contro quelle caotiche. Naturalmente egli causa 2-7 punti ferita per colpo.

Ciascuno dei chierici ha disponibili i seguenti incantesimi:

Primo livello: causa ferite leggere (l'opposto del cura ferite leggere); incantesimo del terrore (l'opposto dello scaccia paura).

Secondo livello: maledizione (l'opposto di benedizione); blocco personale.

Nella stanza 60a, sotto il materasso di uno dei chierici, c'è un rotolo di pergamena con un incantesimo parlare con gli animali. Nessuno dei chierici possiede denaro.

61. TRAPPOLA DEL CANCELLO

Le porte segrete tra la stanza 60b ed il corridoio permettono l'accesso ad una piccola stanza contenente un argano, meccanismo necessario a rialzare il cancello dopo che esso abbia intrappolato una vittima. La trappola scatta quando qualcuno tenta di aprire una falsa porta in fondo al corridoio. La "porta" si staccherà facilmente dal muro, ma dietro di essa vi sarà solo della fredda pietra.

La porta si apre facilmente. Il personaggio alla testa del gruppo vede dietro di essa una solida parete di pietra mentre l'intero gruppo è assordato dal rimbombante fragore di un robusto cancello che si abbatte sul pavimento dietro di loro.

Il cancello si abatterà fragorosamente al suolo nell'istante in cui sarà aperta la porta. Chiunque si trovi immediatamente sotto di esso (a giudizio del DM) deve salvarsi con la destrezza (tirare 1d20 ed ottenere il valore della sua destrezza o meno) od essere colpito dalle sbarre per 2-12 punti ferita e rimanere inchiodato sotto il cancello. Se un personaggio riesce a schivare il cancello, deve lanciare 1d6. Un risultato da 1 a 3 indica che il personaggio è imprigionato tra il muro ed il cancello. Un risultato da 4 a 6 indica che è riuscito a saltar fuori dalla trappola. Naturalmente chiunque rimanga tra il cancello e la porta falsa deve essere considerato in trappola.

Le sbarre possono essere semplicemente sollevate con una forza combinata di 44, ma solo tre persone possono fare tale tentativo da ciascun lato del cancello. Perciò se due personaggi sono presi in trappola e quattro ne sono fuori, nel corridoio, potrebbero tentare di sollevare le sbarre entrambi i prigionieri ma solo tre degli altri. Una persona intrappolata sotto il cancello non può partecipare ad un tentativo di sollevamento.

62(a-c). ALLOGGI DEI GUERRIERI

Queste tre stanze sono gli alloggi della piccola guarnigione che vigilano il Santuario. Questi guerrieri sono a conoscenza del sogno del chierico e così anch'essi sono preparati alla lotta. Ciascuna delle porte è stata sommariamente bloccata con una sedia e quindi deve essere aperta come se fosse bloccata. I guerrieri delle altre due stanze si precipiteranno a controllare, un round dopo lo sfondamento di una delle porte. Il morale di tutti i guerrieri sarà pari a quello del guerriero di livello più elevato ancora vivo.

62a.

Sei brande, sei sedie ed un tavolo costituiscono l'unico arredo di questa stanza.

Questa stanza è occupata da sei guerrieri di 1° livello (CA 4; PF 4; F 1-8; MV 18m; ML 8). I guerrieri sono armati con spade e protetti da corazzette di maglia e da scudi. Sul tavolo vi sono una serie di dadi di osso grezzo, 21 MO, 24 ME e 56 MA.

62b.

Questa stanza è arredata esattamente come la precedente 62a.

In questa stanza si trovano sei guerrieri di 2° livello (CA 4; PF 4; F 1-8; MV 18m; ML 11). I guerrieri sono armati con spade e protetti da corazzette di maglia e da scudi. Sul tavolo di questa stanza vi sono una serie di dadi di osso grezzo, 21 MO, 24 ME e 56 MA.

62c.

Questa stanza contiene tre letti e tre comode sedie.

La guarnigione di questa stanza è costituita da tre guerrieri di 4° livello (CA 2 (o 1); PF 20; F 1-8; MV 18m; ML 11). Questi valenti guerrieri sono armati con spade e protetti da corazzette di piastre e da scudi. Uno di questi è uno scudo +1. I guerrieri stavano passando il loro tempo giocando d'azzardo, lanciando sul tavolo dadi e monete. La somma delle monete è di 27 MO, 105 ME e 120 MA. Sotto uno dei materassi è nascosta una borsa contenente 5 gemme del valore di 100 MO ciascuna.

63. STANZA VUOTA

Questa stanza è completamente vuota.

64. LA TRAPPOLA DELL'ILLUSIONE

Questa stanza circolare accoglie un'enorme scintillante statua d'oro rappresentante Cretia. Due smeraldi di eccezionali dimensioni scintillano dalle sue orbite. Un tappeto di diametro di 9 metri la circonda. Il tappeto sembra essere fatto di seta ed è stato ordito con un disegno nero, rosso ed oro. Un anello largo tre metri costituito dal pavimento di pietra è interposto tra il bordo del tappeto e il muro della stanza.

In realtà sia il tappeto, sia la statua sono delle illusioni. Queste nascondono una voragine profonda 9 metri che ha come fondo una stanza-prigione nel livello sottostante. Ogni personaggio che vi cada dentro deve tirare 3d6 per le ferite (3-18 punti). Dal momento che l'illusione è stata creata dal Dio Cretia in persona, nessun tiro salvezza è concesso ai personaggi in avanscoperta e questo perché i personaggi vengono sempre ingannati dall'illusione. Il primo contatto, comunque, fa dissolvere l'illusione, così, se un personaggio dovesse dare un colpo con la punta della spada o della lancia, la trappola si rivelerebbe per quello che è.

65. CORRIDOIO DEI PERPETUI RITORNI.

Lo scopo di questo corridoio è quello di impedire ai non iniziati (ed ai non invitati) di scoprire la via d'accesso al secondo livello. La sua funzione è quella di determinare un ritorno alla direzione di provenienza senza che si sia avuta coscienza dell'inversione di marcia.

Non è concesso nessun tiro di salvezza dal momento che questo sistema, con un incantesimo del **teletrasporto**, è stato realizzato dallo stesso Cretia. Svoltando l'angolo **65a**, diretto a sud, una persona od un gruppo sarebbero immediatamente teletrasportati all'angolo **65b** diretti a nord. Non vi sarà conoscenza del **teletrasporto**, in altri termini i personaggi crederanno di essere ancora in movimento verso sud, avviandosi cioè ad un angolo sulla destra verso oriente.

Per raggiungere il secondo livello il gruppo deve prima girare l'angolo **65a**, da dove, naturalmente sarà **teletrasportato**, per poi invertire la propria direzione di marcia in un punto qualsiasi del corridoio tra **65a** e **65b**. I personaggi possono quindi girare l'angolo **65b** e scendere le scale.

È abbastanza verosimile che i componenti del gruppo non scoprano questo effetto al loro primo passaggio e che continuino allegramente attraversando una nuova, vasta, sezione del primo livello. Non appena le cose cominciano ad apparire famigliari, si consiglia che il DM faccia in modo che il gruppo cerchi di comprendere quello che sta avvenendo con delle deduzioni piuttosto che con esplicite dichiarazioni. Per esempio: il DM dovrebbe dire "questa è ancora la cantina dei vini". Egli dovrebbe semplicemente descrivere ciò che si incontra e lasciare che il gruppo tragga le proprie conclusioni. Il DM dovrebbe fornire più ampi indizi solo se il gruppo dovesse mostrarsi frustrato.

66. SALA DELLE STATUE.

Lungo due delle pareti di quella stanza sono allineate due serie di statue di guerrieri Ethengariani alte circa 3 metri. Le teste delle statue toccano il soffitto, infatti, sono delle colonne. Le statue sono di granito liscio e disadorno.

67. L'ANTRO DEGLI ZOMBI.

Venti piattaforme di pietra sono disposte, dieci per lato, lungo le pareti di questa stanza. Sopra ognuna di queste piattaforme giace un corpo ammassato.

Questi cadaveri sono stati piazzati qui dallo stesso Xanathon utilizzando un potente incantesimo e con l'aiuto del suo dio caotico. Se una creatura vivente dovesse entrare nella stanza i 20 corpi si rianimerebbero ed attaccherebbero (zombi: CA 8; DV 2; PF 9; N° ATT. 1; F 1-8; MV 36m; TS G1; ML 12; AM C). Sinché gli zombi non siano stati tutti distrutti o **scacciati** da un chierico, essi attaccheranno ed inseguiranno incessantemente il gruppo.

68. CAVERNE DEI VERMI-IENA.

Queste umide caverne sono un oscuro intrico scavato nella roccia. L'acqua gocciola giù dalle pareti cosparsa di scintillanti chiazze di verde muschio.

Questi ambienti sono il rifugio di 3 vermi iena (CA 7; DV 3+1; PF 14; N° ATT. 8 tentacoli; F paralisi; MV 36 m; TS G2; ML 9; AM N). Due di queste nauseanti creature dimorano nella caverna **68d** ed una nella **68c**. All'avvicinarsi del gruppo, anche alle caverne **68b** e **68d**, esse avvertiranno la presenza di creature viventi ed immediatamente si scaglieranno all'attacco. Ciascuna caverna di questa zona è piena di scheletri sgretolati. Un esame ravvicinato di queste spoglie rivelerà verosimilmente che il 50% di esse sono resti di uomini e di nani. Non vi sono valori di nessun genere in nessuna delle caverne.

69. CAVERNA GRANDE.

Questa caverna appare vuota. Una grande umidità trasuda dalle pareti e si raccoglie sul pavimento in pozze poco profonde.

Questa caverna non ha nulla di caratteristico, tranne un pozzo in una nicchia della parete (**69a**). Sopra il pozzo sono sospesi un asse, una fune ed un secchio. Il livello dell'acqua è 6 metri al di sotto del pavimento. L'acqua è fredda, limpida e rinfrescante.

70. LA TOMBA DELLA MUMMIA.

Una larga lastra di pietra blocca l'accesso a questa stanza. La pietra è incastrata ed è così pesante che si apre con un -1, rispetto al normale tiro per aprire le porte.

Questa caverna è molto vasta ed il pavimento è ricoperto da uno strato di polvere spesso circa 3 cm. Nell'angolo più lontano vi è un grande blocco di pietra.

Il blocco di pietra è in effetti la tomba di una mummia (CA 3; DV 5+1; N° ATT. 1; F 1-12 + malattia; MV 18m; TS G5; ML 12; AM C).

La mummia avverterà l'aprirsi della porta della caverna e lentamente si risveglierà. Due round dopo che la porta è stata forzata, solleverà la testa fuori della sua tomba e si metterà a sedere. Un round più tardi si calerà fuori dalla tomba ed inizierà ad avvicinarsi agli intrusi. L'interno della tomba è rivestito di oro e gioielli. La mummia riposa su un "letto" di 2000 MO, ed infisse alle pareti della cripta vi sono 50 gemme da 25 MO. Una bacchetta magica in grado di lanciare sei **palle di fuoco** è semisepolta tra le monete d'oro.

71. ALTARE DI CRETIA.

Questo vasto ambiente di forma irregolare contiene tre statue; una per ciascuna delle nicchie ricavate nella parete meridionale. La statua centrale ritrae l'odiosa figura di Cretia, mentre quelle ai lati, più piccole, rappresentano delle figure dotate di corna, artigli ed ali.

Le due statue più piccole sono in realtà dei gargoyle (CA 5; DV 4; PF 17; N° ATT. 2 artigli/1 morso/1 corno; F 1-3/1-3/1-6/1-4; MV 27m; TS G8; ML 11; può essere solo colpito da armi magiche). I gargoyle aspetteranno sino a quando il gruppo non sia ben introdotto nella stanza prima di interrompere il proprio stato di immobilità. Se il gruppo non dovesse entrare nella stanza, comunque, i gargoyle aspetteranno finché esso non abbia sorpassato l'ingresso per poi inseguirlo ed attaccarlo.

72. LA STANZA DALLE COLONNE DI PIETRA.

Questa stanza è molto simile a quella posta ai piedi delle scale che scendono dal primo livello del santuario (66). Essa è fiancheggiata da statue di guerrieri alte tre metri che fungono da colonne per reggere il soffitto.

73(a&b). CAVERNA DEGLI ORCHI.

Questi due ambienti sono le celle di sei orchi catturati dagli Ethengariani. Ogni cella è dotata di una robusta porta di legno sbarrata dall'esterno. Al momento nella **73a** sarà rinchiuso un orco, altri cinque nella **73b**.

Un corto corridoio conduce ad una piccola stanza quadrata. Sono visibili due logore panche di legno oltre ad un giaciglio di paglia sul pavimento. Risuona improvvisamente un rabbioso rug-gito!

Gli orchi (CA 5; DV 4+1; PF 19; N° ATT. 1; F 1-10; MV 27m; TS G4; ML 10; AM C) attaccheranno con dei randelli di legno ricavati da sedie e da gambe di tavolo. Combattono selvaggiamente se una delle porte verrà aperta perché vogliono disperatamente fuggire da questo posto. Non vi sono tesori.

74. PRIGIONE.

Questa vasta stanza ha una porta metallica in ciascuna parte. Ogni porta non è solo chiusa a chiave, ma anche rinforzata dall'esterno da due sbarre di metallo.

A questa vasta stanza quadrata si accede dalle porte metalliche ricavate al centro di ciascuna parete. Un foro circolare di circa 10 metri si apre al centro del soffitto verso l'oscurità sovrastante. Il soffitto è alto 4,5 metri.

La sporgenza intorno al foro (vedi stanza 64) è tale che un ladro non è in grado di scalare le pareti di questa stanza e di fuggire. Infatti, a meno che i personaggi non siano capaci di volare o di levitare, la fuga è virtualmente impossibile senza un aiuto dall'esterno.

75. LA TANA DELL'IPNORETTILE.

Svoltato un angolo sulla destra, il gruppo si trova improvvisamente di fronte un'orribile creatura strisciante simile ad un serpente. I suoi occhi sembrano roteare in un disegno ipnotico mentre i personaggi in testa al gruppo vengono colti da vertigini.

Questa nicchia aperta sul corridoio è la tana dell'ipnorettile (per maggiori dettagli vedere la sezione nuovi mostri a pagina 30). Avvertendo il movimento del gruppo, questo gigantesco rettile striscerà in avanti, immettendosi nel corridoio nel momento stesso in cui il gruppo si è avvicinato all'ingresso della sua tana.

L'ipnorettile fisserà immediatamente gli occhi del personaggio più vicino, provocandone il sonno istantaneo se risultasse negativo il tiro salvezza contro la paralisi. Se il gruppo dovesse attaccare, la serpe ipnotica raggomitolerebbe la sua coda per poi fendere l'aria con essa, tentando nel contempo di ottenere il contatto con lo sguardo di un altro giocatore. Continuerà ad attaccare con la coda ed a fissare con lo sguardo fino a che non sia ucciso od il gruppo non decida di scappare, a meno che i personaggi non incomincino a combattere senza guardarlo. In questo caso il serpente userebbe per combattere solo il suo morso e la sua coda.

Se i personaggi fuggissero lasciando qualcuno dei loro sul pavimento, l'ipnorettile inizierebbe immediatamente a divorare una delle persone addormentate. Questa operazione prenderà sei round. Il serpente procurerà da 1 a 6 punti ferita per round al corpo addormentato che sta inghiottendo. Una volta inghiottito lo sfortunato personaggio continuerà ad accumulare 1-6 punti ferita per round sino alla morte. Dopo sei ore il corpo sarà digerito e non sarà più recuperabile.

L'ipnorettile ha un apparato digestivo molto efficiente che riesce virtualmente a digerire qualsiasi cosa abbia ingoiato. Molte delle sue precedenti vittime erano ben armate ed in possesso di valori e di oggetti magici, ma a causa degli acidi digestivi altamente corrosivi del serpente, anche l'oro ed i gioielli sono stati dissolti. Un oggetto però è sfuggito allo stomaco del serpente ed è rotolato contro la parete meridionale della tana, dove ora giace nell'ombra. Questo oggetto è una mazza +2, +4 contro i non morti.

76. LA SALA DELL'OSSESSIONE.

La porta di questa stanza è bloccata.

Forzata la porta, il gruppo sarà immediatamente investito da un terribile lamento, come se centinaia di anime gemessero in un eterno tormento.

I personaggi devono effettuare un tiro salvezza contro paralisi oppure si rifiuteranno di entrare nella stanza per un periodo variabile da 1 a 4 turni. Se, comunque, almeno uno dei membri del gruppo ottiene un tiro favorevole, sarà poi in grado di persuadere i suoi compagni a procedere oltre. Se tutti i personaggi dovessero fallire i propri tiri, dovrebbero trascorrere due ore prima che possano provare ancora. A parte ciò, il lamento è del tutto inoffensivo.

SCENARIO 4 DUELLO CON IL GRAN SACERDOTE

Lo scopo di questo scenario è quello di ottenere l'antidoto alla maledizione di Xanathon. Perché sia combinato un incontro tra il gruppo ed il gran sacerdote, è ovviamente necessario che Xanathon sia a conoscenza del fatto che i personaggi hanno catturato, racchiusa in un diamante, la sua

77. LA CAMERA DELLO SPETTRO.

Aperta la porta una spaventosa creatura emerge barcollando dalle tenebre. Tendendo verso il gruppo una mano simile ad un artiglio, pare essere circondata da una gelida aura.

Questo orribile, mostruoso, spettro (CA 5; DV 3; PF 15; N° ATT. 1 speciale; F 1-6+ doppio risucchio di energia; MV 27m; TS G3; ML 12; AM C; può essere colpito solo da armi magiche) in agguato dietro la porta di questa stanza, era stato messo in guardia dai gemiti della stanza 76. Attaccherà non appena la porta di questa stanza sia stata aperta, combattendo fino ad essere distrutto o scacciato.

78. LA CRIPTA DEL NECROSPETTRO.

Questo ambiente è illuminato da una luce pulsante, misteriosa, che sembra emanata da una gemma gigantesca. La gemma è appesa ad una catena sospesa su un gigantesco trono di pietra che accoglie una tetra figura, immagine di puro male che si solleva con minacciosa lentezza.

Questa creatura è un necrospetro (CA 2; DV 6; PF 27; N° ATT. 1+speciale; F 1-8 + doppio risucchio di energia; MV 45m; TS G6; ML 11; AM C; può essere colpito solo da armi magiche). Il necrospetro si scaglierà all'improvviso contro il gruppo per dare battaglia e combattendo fino alla propria distruzione.

La cripta dello spettro è piena di tesori. Cumuli di monete giacciono lungo le pareti della stanza insieme a diversi oggetti di cuoio ed a bottiglie. Il tesoro comprende 210 MP, 1500 MO, 13000 MA, gemme del valore di 500 MO, 100 MO (x3), 50 MO (x7), 10 MO (x15), una borsa dissolvibile, un paio di stivali pié veloce, un anello respingente incantesimi con tre cariche, una pozione della velocità e una della levitazione.

Sopra il trono, appeso ad una sottile catenella, vi è un enorme diamante che sembra pulsare di luce malvagia. Se un personaggio dovesse fissare il gioiello per diversi round, inizierebbe ad avvertire delle vertigini ed a sentirsi confuso. Tali effetti scompariranno non appena il personaggio smetterà di fissare il diamante, continuando, però a provare dello spavento. L'effetto, comunque, è inoffensivo. Contenuta in questo diamante è l'essenza di Xanathon. Nella sua forma presente essa è del tutto indistruttibile, ma riportando il diamante a Rhoona ed accostandolo al Gran Sacerdote di Cretia, renderebbe Xanathon mortale come ogni altro uomo!

RITORNO A RHOONA

Il viaggio di ritorno alla città è semplicemente una ripetizione a ritroso del viaggio d'andata al Santuario durato cinque giorni. La determinazione del verificarsi di eventuali incontri con dei mostri erranti è eseguita nello stesso modo visto precedentemente. Se, comunque, il gruppo è stato gravemente provato dalla spedizione al Santuario, il DM può decidere di rinunciare ad ogni ulteriore incontro in questa fase del viaggio. Se invece il DM desidera qualche incontro si può sempre usare l'elenco dei mostri riportati all'inizio dello Scenario 3. Nel caso molti di questi mostri siano stati uccisi sono qui riportati alcuni altri mostri erranti che, a scelta del DM possono fungere da sostituti.

TABELLA DEI MOSTRI ERRANTI SULLE COLLINE DI VESTLAND

- | | |
|---------------------|--|
| 1. Orso gufo: | (2) CA 5; DV 5; PF 24; N° ATT. 2 artigli/1 morso; F 1-8/1-8/1-8; MV 36m; TS G3; ML 9; AM N. |
| 2. Lupo nero: | (3) CA 6; DV 4+1; PF 19; N° ATT. 1; F 2-8; MV 45m; TS G2; ML 8; AM C. |
| 3. Donnola gigante: | (2) CA 7; DV 4+4; PF 22; N° ATT. 1 + risucchio del sangue; F 2-8; MV 45m; TS G3; ML 8; AM N. |



forza vitale. Per questo incontro il gruppo può eseguire un'altra incursione nel tempio di Cretia oppure può combinarne uno con Xanathon in altro luogo.

Il gruppo, tornato a Rhoona, troverà la comunità in tumulto. Solo il DM sa esattamente quanto tempo debba trascorrere prima dell'arrivo dell'esercito dei nani, ma la popolazione teme che ormai esso sia prossimo. Il Duca non ha emesso ulteriori decreti dall'ultimo che stabiliva che i cavalli dovessero mangiare carne, mentre Draco non è più stato visto per neanche un attimo. Questi fatti sono di pubblico dominio nella città, ma, ovviamente, i personaggi dovranno rivolgersi a qualcuno per conoscere gli eventi (o la mancanza di essi) intervenuti durante la loro assenza.

La maggior parte dei pochi cavalli visibili in città apparirà, come conseguenza del non avere del cibo adatto, alquanto deperita. Deve essere dato per scontato che quei pochi cavalli dall'aspetto robusto devono essere stati alimentati in segreto con della biada. I personaggi potrebbero ricordarsi degli ordini che istituivano una potente milizia, ma non possono sapere che Draco ha revocato tale direttiva. Egli ha progettato di ingannare il Duca negoziando la pace quando l'attacco dei nani sarà imminente, diventando, perciò, un eroe.

Come al solito Eric di Forsetta può essere trovato nella taverna dove era iniziata l'avventura. Egli reagirà con ovvio sollievo alla vista del gruppo tornato salvo dal Santuario. Egli non conosce l'esatta natura dell'incantesimo che permette alla forza vitale di Xanathon di essere racchiusa nell'indistruttibile diamante, ma ha alcune teorie di cui discuterà con il gruppo.

Eric sospetta che l'invulnerabilità di Xanathon dipenda dal gioiello essendo questo conservato lontano dalla sua persona. Il consiglio sarà, quindi, di utilizzare il gioiello come mezzo di scambio per costringere Xanathon ad annullare la maledizione. Egli racconterà che sia impedito a Xanathon di rientrare in possesso del gioiello. Ricordate a questo punto che Cretia e Forsetta sono in diretto contrasto di allineamento morale e che Eric esulterebbe nel vedere distrutto il Tempio di Cretia. Egli esorterà inoltre il gruppo a non fidarsi di Xanathon.

Se i componenti del gruppo decidono di incontrare Xanathon al di fuori del Tempio, devono scegliere un luogo preciso e comunicarlo al Gran Sacerdote. Un messaggio consegnato ad un chierico o a una guardia del Tempio riuscirà certamente a raggiungere Xanathon. Se il messaggio fosse invece consegnato ad un qualsiasi altro Ethengariano, insieme ad una mancia di 10-40 MO, esso avrebbe un 50% di possibilità di giungere a destinazione. Xanathon risponderà solo se convinto che il gruppo sia veramente in possesso del diamante. Egli si convincerà se, nel messaggio, vi sarà una descrizione anche sommaria di dove la gemma sia stata trovata.

Presupponendo, quindi, che Xanathon si sia reso conto che il gruppo sia veramente in possesso della sua forza vitale, il Gran Sacerdote si presen-

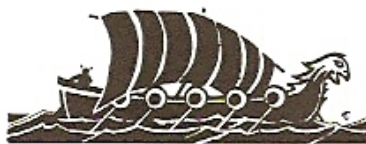
terà, solo, all'incontro. Egli porterà con sé, in una borsa, due fiale. Una fiala contiene della polvere di gesso di nessun valore e l'altra, identica, una polvere bianca che è il vero antidoto alla maledizione. Xanathon, per riottenere il gioiello, tenderà prima di effettuare lo scambio con la polvere di gesso. Se il gruppo è abbastanza perspicace da usare un incantesimo di **individuazione del magico** od un incantesimo della **comunicazione** con gli effetti di questa astuzia sarà facilmente svelata. Solo se questo primo tentativo dovesse fallire egli estrarrà l'antidoto autentico.

Se il diamante viene fatto oscillare dalla sua catena in un raggio di tre metri dal Gran Sacerdote, la gemma tenderà a spostarsi verso di lui. Quando la gemma sarà a lui molto vicina, Xanathon potrà essere ferito dal primo colpo sferrato contro di lui con successo, ma la luce del diamante svanirà e la pietra tornerà ad essere una comune gemma da 2000 MO. Ora Xanathon può essere ferito come ogni altro chierico e, se dovesse verificarsi un combattimento, utilizzerà ogni incantesimo a sua disposizione (vedere **Scenario 2**) oltre ad attaccare con la sua mazza +2.

Se i componenti del gruppo dovessero decidere di scovare il Gran Sacerdote nel suo Tempio, troverebbero che ben pochi cambiamenti sono stati effettuati dal momento in cui lo avevano visitato l'ultima volta. Ogni chierico o mago ucciso dal gruppo non è stato rimpiazzato, ma le stanze **38a**, **38b** e **39a-d** sono state tutte occupate da quattro guerrieri di 1° livello per un totale di 24 (CA 4; PF 5; F 1-8; MV 18m; ML 9). Qualsiasi porta segreta usata dal gruppo per raggiungere la stanza di Xanathon è stata murata e stuccata.

Come già visto in un eventuale scontro esterno, se il gruppo dovesse tentare di negoziare con Xanathon per l'antidoto, egli offrirà prima la polvere senza valore e ricorrerà al vero antidoto solo non vedendo altro modo di rientrare in possesso del suo gioiello. Se gli sarà possibile, egli tenterà di impedire al gruppo di rendersi conto della porta segreta che conduce alla stanza **55** di cui egli dovrà servirsi per prendere l'antidoto. Nel tentativo di ottenere ciò, egli organizzerà l'incontro nella sala da pranzo.

Poiché la vicinanza del gioiello lo rende vulnerabile, Xanathon tenterà di risolvere questo confronto trattando e combatterà solo se assolutamente necessario. Se in un modo o nell'altro egli dovesse sfuggire all'ira del gruppo dopo aver eseguito lo scambio, entro un'ora spedirebbe 12 guerrieri di 1° livello a riportare indietro il gioiello a Ethengar. Non appena il gioiello fosse al sicuro fuori della città, egli tenterebbe di ritrovare i componenti del gruppo per sterminarli. Se dovesse aver luogo tale scontro, Xanathon userebbe i suoi incantesimi e le sue armi nel modo più spietato possibile.



Supponendo che i personaggi siano sopravvissuti all'avventura sino ad ora ed abbiano raggiunto con successo i loro obiettivi nei primi quattro scenari, essi dovrebbero ora semplicemente rintracciare il Duca e, per liberarlo dalla Maledizione, lanciargli la polvere magica negli occhi. Il palazzo ducale è naturalmente il luogo più logico dove cercare.

Nota per il DM: non è necessario che tutta la polvere sia lanciata negli occhi del Duca per rimuovere la Maledizione. Quindi se i personaggi dovessero scegliere di spargere la polvere sul Duca o qualcosa di simile, la maledizione sarebbe rimossa ugualmente anche se solo un po' dell'antidoto dovesse giungere a contatto dei suoi occhi.

DESCRIZIONE DEL PALAZZO DUCALE

Nota per il DM: per questo scenario usate la **MAPPA E**.

Questo immenso edificio di pietra è circondato da un muro di pietra incompleto alto 6 metri. Otto tozze torri, alte 9 metri, sono state completate, ma non sono presidiate. Un'immensa vasca con al centro una fila di otto fontane costeggia il lato sud del palazzo. Lanciandogli un solo sguardo si comprenderà come mai il duca ha ordinato che le tasse debbano essere pagate in birra. Da ogni fontana sgorga uno spumeggiante getto di questa bevanda! Un vasto portico penetra nella facciata del palazzo. Il luogo appare completamente deserto.

SCENARIO 5 AL SALVATAGGIO!

79. PORTICATO.

Questa vasta superficie ha come soffitto il pavimento del secondo piano, sostenuto da dieci massicce colonne. Le due immense porte di legno che conducono alla sala d'ingresso mostrano, abilmente intarsiato, lo stemma di Rhoona: una lunga nave in corsa a vele spiegate spinta da una brezza tesa.

Le porte del palazzo sono chiuse a chiave, ma non sbarrate. Su entrambi i lati del portico vi è una porta segreta che conduce ad una guardiola. Sebbene il gruppo non abbia ancora visto nessuno arrivando al palazzo, le guardie avranno osservato il suo avvicinarsi attraverso degli stretti spioncini aperti nelle mura di pietra, preparandosi al contempo ad un'imboscata.

Dalla stanza **82** usciranno sei guardie di 1° livello (CA 6; PF 5; F 1-8; MV 27m; ML 10) e due sergenti di 3° livello (CA 6; PF 16; F 1-8; MV 27m; ML 10). Tre dei guerrieri di 1° livello, armati anche di balestre, usciranno dal porticato per tirare con maggior precisione. Dalla stanza **87** usciranno 4 guardie di 1° livello, due sergenti di 3° livello ed un ufficiale del 5° livello (CA 4; PF 28; F 1-8; MV 27m; ML 12). Anche tre di questi guerrieri del 1° livello sono armati di balestre e si getteranno giù per poter prendere meglio la mira. Il resto dei guerrieri, con le loro spade lunghe e corte, cercherà di ingaggiare una mischia. Nessuno dei soldati è in possesso di un qualsiasi tesoro.

80. INGRESSO.

Questa vasta sala è vuota tranne che per otto colonne marmoree e per dozzine di arazzi raffiguranti scene di navigazione. Questi arazzi sono appesi su tutte le pareti di questa stanza tranne che sulla porta che dà sul portico e su due porte ad arco, ampie, aperte sulle pareti laterali. Gli arazzi mostrano molti e differenti avvenimenti (battaglie, quieta navigazione, tempeste).

Gli arazzi sono veramente di gran valore, ma naturalmente nessun personaggio di allineamento legale potrebbe mai pensare di sottrarre qualcosa ad un duca investito legalmente. (Forse, comunque, sarebbe il caso che il DM gentilmente informi i componenti del gruppo che essi non dovrebbero nemmeno pensare a una cosa del genere).

81. SALA DA BALLO.

Questo vasto ambiente ha un soffitto alto 9 metri invece dei consueti 4,5. Le colonne qui presenti sono gli stessi sostegni semplici ma di ottima fattura che sono stati incontrati nell'ingresso. Un palco, riparato da una tenda, è posto al livello del secondo piano e si protende in parte sul pavimento della sala da ballo.

Il palco è il luogo in cui i musicisti suonano durante i balli di gala che il Duca è solito tenere. La sala da ballo è, in questo momento, vuota.

82. CORPO DI GUARDIA.

Questa semplice stanza è vuota, tranne che per alcune scomode panche di legno disposte lungo le pareti. Una scala a chiocciola conduce ad una botola ricavata nel soffitto.

Dal momento che diverse sbarre di ferro sono state utilizzate dal di sopra per sprangare la botola, sarà virtualmente impossibile tentare di aprirla dal basso. La botola è fatta di spesse assi di legno, rinforzate da borchie di ferro e può essere sfondata solo con un incantesimo della disintegrazione.

83. MAGAZZINO.

Questa stanza è piena di alte cataste di lunghi tavoli di legno e di costose sedie dall'alta spalliera.

Vi sono 20 tavoli e 200 sedie in questa stanza. Questo è l'arredamento usato nella sala da ballo durante i pranzi ufficiali tenuti dal duca.

84. CUCINA

Questo vasto ambiente, usato per cucinare, è dotato di molti forni, diversi grandi tavoli, alcune credenze, una grande dispensa e casse varie.

Le casse sono chiuse a chiave e contengono 100 coperti completi di ottima porcellana e d'argento, oltre a diversi ricchi vassoi. Il valore totale di questi oggetti raggiunge la somma di 5000 mo. Le credenze contengono tutti i tipi possibili di recipienti, di padelle e di utensili da cucina. Nella dispensa sono contenuti molte pagnotte di pane sufficientemente fresco, formaggi, recipienti colmi di burro e di cereali e una ghiacciaia contenente carne fresca, montone, latte e pesce.

85. VESTIBOLO.

Questo largo corridoio presenta due porte chiuse ed una larga scalinata che sale al secondo piano. Una completa armatura a piastre ed un paio di spade incrociate sono disposte su entrambi i lati di una delle porte.

L'armatura e le spade non sono magiche. Entrambe le porte non sono chiuse a chiave.

86 (a-h). ALLOGGI DELLA SERVITÙ.

Questo lungo corridoio ha sette porte sulla parete destra ed una sulla sinistra. L'estremità più lontana del corridoio svolta sulla destra.

Le otto stanze di questo settore sono gli alloggi della servitù del palazzo. Le stanze dalla a alla d sono occupate ciascuna da una coppia sposata. La stanza e è l'alloggio del maggiordomo capo della servitù, celibe, mentre le stanze f e g sono gli alloggi dei servi non sposati, un uomo e una donna, rispettivamente. La stanza h è il luogo dove tutta la servitù consuma i suoi pasti. Annessa vi è una piccola cucina.

Dopo aver avuto la certezza che i rumori provenienti dal porticato siano quelli di un combattimento, la servitù troverà rifugio nella stanza 86h. Quattro giovani si sono armati di coltelli da cucina e di forchettoni, ma combatteranno solo se sarà evidente che gli invasori intendano fare una strage di servi (ve ne sono 16 nella stanza). I giovani combatteranno a livello 0 (CA 9; PF 4; F 1-4). Il loro morale sarà di 12 se dovranno combattere per la loro vita.

Se i servi sono avvicinati in modo amichevole acconsentiranno a rispondere ad alcune domande. Come gruppo essi sono molto fedeli al duca, ma nessuno di essi ha visto il proprio signore da almeno un mese. Dal momento che odiano Draco Stormsailer, in maniera totale e che lo sospettano di tradimento, non esiteranno a fornire informazioni su di lui.

I servi sanno che Draco ed almeno uno dei suoi seguaci sono con il Duca al piano superiore. Tutti i cibi e le bevande destinate al Duca sono consegnati a Draco che presumibilmente li passa a lui. Nessuno dei servi, comunque, può confermare che Stephen Rhooa sia vivo. Saltuariamente essi hanno ascoltato alcuni strani rumori provenienti dai suoi appartamenti, ma questi suoni, più che umani, erano bestiali.

Le camere da letto sono arredate con semplicità, contenendo solo i letti, degli sgabelli di legno e dei bauli aperti contenenti alcuni logori abiti. Le stanze dalla a alla e hanno un letto; la stanza f ne ha due; la stanza g quattro.

87. CORPO DI GUARDIA.

Questa stanza è molto simile all'altra guardiola (stanza 82), contenendo solo alcune semplici panche di legno ed una porta che dà sul corridoio.

La porta segreta che conduce al portico può essere aperta semplicemente spingendola verso l'esterno. È una porta, comunque, accessibile solo in una direzione e non può essere usata per guadagnare dall'esterno l'ingresso del palazzo.

88. SOGGIORNO.

Questa stanza è decorata con diversi arazzi raffiguranti rustiche fattorie e paesaggi collinari. Quattro colonne di pietra sostengono il soffitto mentre otto comode poltrone ed un divano sono sistemati negli angoli della stanza. Un folto tappeto ricopre il pavimento.

La porta che conduce al museo (stanza 89) è chiusa a chiave, come lo è la porta della stanza da addestramento (stanza 90).

89. MUSEO DUCALE.

Tre file di colonne sono disposte al centro di questo elegante salone. Lungo le pareti sono disposte, chiuse, una serie di vetrine da esposizione contenenti tesori e pezzi unici provenienti da tutto il mondo.

Le vetrine sono divise in 12 diverse sezioni. Ognuna di esse è stata riempita con del gas velenoso che si libererebbe non appena il vetro dovesse essere rotto o la serratura aperta senza una appropriata chiave.

Se un ladro scopre la trappola con un tiro adeguato, saprà che la trappola esiste ma non sarà ancora in grado di disattivarla dal momento che essa è all'interno della vetrina. Se il gas velenoso si diffonde, tutti i personaggi nel raggio di tre metri dalla vetrina devono effettuare con successo un tiro salvezza contro veleno o morire. I personaggi tra i 3 e 7 metri devono effettuare lo stesso tiro salvezza, ma aggiungeranno 4 al lancio del dado. Il gas si disperderà in 2-12 round.

Le vetrine contengono una gran quantità di oggetti tutti di eccellente qualità. Candelabri d'oro e di platino, coperte, calici, arazzi, pugnali ingioiellati, strani attrezzi agricoli e marinari, bizzarre bottiglie e monete rare sono tutti schierati, allettanti, esposizione. Il valore totale degli oggetti è di 30000 mo. ma, naturalmente, i personaggi di allineamento legale non cercheranno di sottrarre tali tesori. Se un ladro di allineamento neutrale dovesse restare indietro ed infrangere le vetrine quando il resto del gruppo si sia allontanato, il gas velenoso potrebbe farlo pentire della sua avidità...

90. STANZA D'ADDESTRAMENTO.

Questa stanza contiene una collezione di fruste, cinghie e catene, tutte ordinatamente disposte su due rastrelliere fissate alle pareti.

Il Duca usa questi strumenti per il suo hobby, domare, cioè, bestie feroci. Nella stanza però non vi è nulla che non faccia pensare che tali strumenti possano essere invece degli strumenti di tortura per uomini. La porta segreta sarà scoperta con il solito tiro. Entrambe le porte che conducono alla stanza 91, quella normale e quella segreta, non sono chiuse a chiave.

91. LA GABBIA DELLE PANTERE DISTORCENTI.

Questa stanza è divisa in due parti da una serie di sbarre di ferro. Nella più grande vi sono due creature simili a gigantesche pantere che si lanciano in avanti, ringhiando, non appena la porta viene aperta. Dalle spalle di queste creature si sviluppano un paio di lunghi tentacoli.

La porta normale rappresenta evidentemente uno scherzo del Duca dal momento che chiunque entri attraverso di essa si ritroverà nella gabbia insieme alle due pantere distorcenti (CA 4; DV 6; N° ATT. 2 tentacoli; F 2-8/2-8; MV 45m; TS G6; ML 8) attaccando le creature è necessario sottrarre 2 a tutti i lanci per colpire.

I mostri sono affamati ed arrabbiati, cosicché attaccheranno qualsiasi creatura capiti loro a tiro. Se i componenti del gruppo entrano attraverso la porta segreta e si trattengono vicino al muro, le pantere distorcenti non saranno in grado di raggiungerli. La porta che dà nella gabbia è chiusa con un semplice chiavistello che può essere aperto da chiunque lo desideri (non è necessario nessun tiro).

92. VESTIBOLO SUPERIORE.

Questo vasto ambiente dà accesso a gran parte del secondo piano. Quattro snelle colonne sono poste ai quattro angoli della scalinata che sale dal piano inferiore.

93. BIBLIOTECA DUCALE.

Diversi tavoli e sedie sono disposti qua e là in questa stanza. Le pareti sono ricoperte da scaffali pieni di libri. Un soffice tappeto ricopre il pavimento e l'atmosfera è un misto di lusso raffinato e di domestica comodità.

Questa libreria contiene più libri di quanti ne siano presenti in tutto il resto di Rhoona. La famiglia del Duca ha raccolto questi preziosi volumi in tutto il mondo, sebbene - diversamente da Draco Stormsailer - i Duchi di Rhoona usualmente pagassero in monete od in merci quanto riportavano dalle loro spedizioni.

Al Duca piace leggere ed avrebbe voluto passare più spesso qui le proprie ore. I libri negli scaffali comprendono volumi sulla storia e sulla geografia di tutto il sud-est del continente, manuali che descrivono le tecniche di tutti i mestieri praticati a Rhoona, libri su stirpi dei Duchi di Rhoona e dei Re del Vestland, studi su tutte le diverse razze a tanti e tanti volumi che, per un verso o per un altro, hanno colpito la fantasia del Duca.

94. PALESTRA.

Questo è un vasto ambiente semivuoto. Il soffitto è sostenuto da quattro disadornate colonne di pietra segnate da incisioni e da scheggiature.

La stanza era usata dal Duca e dai suoi ufficiali per la pratica delle armi e per il combattimento corpo a corpo. Non è stata più usata da molti mesi ed un sottile strato di polvere ne ricopre il pavimento.

95. ARMERIA DEL DUCA.

Una rastrelliera in fondo alla stanza contiene sei spade piuttosto logore, asce da combattimento e quattro scudi ammaccati. All'estremità opposta della stanza vi è una vetrina chiusa a chiave e simile a quelle del museo.

La rastrelliera contiene le armi che erano utilizzate per gli allenamenti del Duca e dei suoi ospiti. La vetrina è dotata di una trappola con del gas velenoso sufficiente a riempire l'intera stanza. Se viene fatta scattare la trappola, tutti i personaggi presenti devono effettuare con successo un tiro salvezza contro veleno o morire. Il gas sarà liberato anche se fosse un ladro a forzare la serratura, dal momento che solo una chiave appropriata può aprire con sicurezza la vetrina. Tale chiave è nascosta di solito nel materasso del letto del Duca. Il gas riempirà la stanza in 2-12 round.

In questa vetrina da esposizione sono conservate le armi tramandate dalla casata e la corazzina del Duca. Una scintillante corazzina di **piastre d'argento +2** ed uno **scudo +2** recante lo stemma Rhooniano, sono adagiati su un grande cuscino di velluto blu. Protetto dalla vetrina ed adagiato di traverso, ecco la **spada ducale +3**. Questa magnifica arma è nota come "la giustiziera" ed ha una speciale capacità nel distruggere le creature caotiche. Un colpo a segno della spada su di un avversario di allineamento caotico lo paralizzerà senza che la vittima possa salvarsi contro gli incantesimi. Inoltre, nelle mani di una creatura di allineamento caotico la spada funzionerebbe come una **spada maledetta -3!**

Sebbene il DM non avrà esitazioni nel rammentare ai giocatori che i personaggi legali non dovrebbero mai derubare i propri condottieri, la tentazione di impossessarsi di questi potenti oggetti potrebbe risultare irresistibile per alcuni dei giocatori. Il DM dovrebbe **immediatamente** mutare l'allineamento del personaggio o dei personaggi responsabili del furto ai danni del Duca da legale a caotico.

96. SALOTTO DELLE SIGNORE.

In questa piccola sala sono disposti con gusto alcuni tavolini e diverse poltroncine molto confortevoli. Due arazzi, entrambi raffiguranti pacifiche scene silvestri, ornano le pareti. Un elegante candelabro di cristallo pende al centro della stanza.

Questa è la stanza in cui la Duchessa riceve le sue ospiti mentre il Duca è impegnato nelle faccende di stato o dalla guerra. Se esaminate con cura la stanza mostrerà un sottile strato di polvere, dal momento che non è stata usata da diversi mesi.

97. SPOGLIATOIO.

Questa stanza contiene un grande specchio a muro, un delicato tavolo da trucco accostato ad una parete ed una sedia piccola e raffinata. Un lungo guardaroba che in altri tempi si sforzava di contenere dozzine di eleganti abiti da sera, è stato svuotato ed ora le vesti giacciono sul pavimento in un ammasso disordinato.

98. STANZA DA BAGNO.

Il pavimento di questa stanza è completamente ricoperto da piastrelle ed in parte occupato da una enorme vasca di ceramica. Diversi attaccapanni sono infissi alle pareti e ad alcuni di questi sono appesi dei morbidi asciugamani.

99. CAMERA DA LETTO DELLA DUCHESSA.

Questa stanza è riccamente arredata. Molte pellicce di orso bianco sono disposte come tappeti qua e là sul pavimento, mentre un enorme, soffice letto è accostato alla parete meridionale. Le coperte del letto sono in disordine ed una delle trapunte è stata trascinata lungo il pavimento. Un piccolo scrittoio, una sedia dall'alta spalliera e due basse poltrone costituiscono l'unico altro arredo della stanza.

In passato questa era la camera da letto di Lady Merete Hollwan, la consorte del Duca. Dopo che la maledizione ha colpito suo marito, la signora ha conosciuto un infausto destino nelle mani di Draco Stormsailer. Ora ella giace sul fondo del fiordo. Esaminata attentamente, la trapunta sul pavimento mostrerà delle macchie di sangue alla sua estremità.

La porta segreta che conduce alla stanza del Duca può essere scoperta con un normale tiro. Per farla aprire è necessario spingere un saliscendi nascosto nello stipite della porta d'ingresso. Fatto scorrere il saliscendi, la porta segreta si spalancherà silenziosamente per permettere l'accesso alla stanza del Duca.

100. ALLOGGIO DEI MENESTRELLI.

Questa stanza contiene solo quattro letti quattro sedie dall'alta spalliera e sei leggi.

Questa stanza era usata da quattro musicisti assunti dal duca come sala d'esercizio e di riposo. Come per Lady Merete la loro presenza non era stata più a lungo tollerata dopo la maledizione del duca. Anche essi giacciono ora sul fondo del fiordo. Tutti gli effetti personali dei menestrelli sono stati rimossi, sebbene un liuto infranto sia rotolato sotto uno dei letti.

101. GALLERIA DEI MUSICANTI.

Questa stanza protetta da tendaggi si protende in parte sulla sala da ballo sottostante. Quattro sedie dalla spalliera dritta e quattro leggi sono i soli oggetti che vi si possono trovare ora.

102. SALA DA PRANZO PRIVATA.

Tre sontuosi candelabri di cristallo pendono dal soffitto di questa stanza. Lucidato a specchio e circondato da dodici sedie, uno splendido tavolo di legno scuro occupa il centro della stanza. Quattro colonne di pietra, una in ciascun angolo, sostengono il soffitto.

Il Duca usa questa stanza per ricevere in pranzi non ufficiali un piccolo gruppo di amici intimi. La porta che conduce alla stanza 103 è chiusa a chiave.

103. SOGGIORNO DEL DUCA.

Questa stanza arredata comodamente raggiunge l'apice del lusso reale. Sono disposte per la stanza una dozzina di soffici poltroncine, mentre un piccolo tavolo da gioco con intorno quattro sedie ricoprono il pavimento e tre candelabri pendono dal soffitto. Un elaborato arazzo pende da una delle pareti della stanza rappresentando una delle prime vittorie del Duca di Rhoona, avvenuta molti anni prima, su una delle tribù di Giganti delle Colline. I bardi ancora cantano quella vittoria del Duca.

Dietro l'arazzo è nascosta una porta segreta che conduce alla stanza del tesoro ducale. Scostato l'arazzo la porta deve essere individuata con un normale tiro. Se l'arazzo non viene scostato non è possibile trovare la porta. La porta può essere aperta ruotando il candelabro centrale per tre interi giri in senso orario. La porta è stata progettata e costruita dai più abili scalpellini nani esistenti ed è costituita da una spessa lastra di pietra. Non sarà possibile, perciò, abbatterla.

104. TESORO DUCALE.

Questa stanza segreta contiene cinque grandi forzieri, ognuno dei quali chiuso da un robusto lucchetto.

Il contenuto dei forzieri è il ricavato delle tasse e delle razzie che i Duchi di Rhoona hanno accumulato durante i secoli precedenti. Fortunatamente Draco non era a conoscenza dell'esistenza di questa stanza altrimenti ben poche ricchezze sarebbero ancora qui. In modo simile a quanto visto in precedenti occasioni, i forzieri del tesoro costituiranno un'ulteriore tentazione per l'allineamento legale dei personaggi.

Tutti i forzieri sono chiusi a chiave, ma nessuno è dotato di trappole dal momento che il Duca considera la stanza del tesoro virtualmente invulnerabile. Il contenuto dei forzieri è omogeneo, contenendo ciascuno un solo tipo di valori:

- forziere 1 - 9080 MO.
- forziere 2 - 12350 MA.
- forziere 3 - 4160 MP.
- forziere 4 - 11850 ME.
- forziere 5 - 1000 gemme del valore totale di 40000 MO.

105. SPOGLIATOIO DEL DUCA.

Non appena il gruppo si sia avvicinato alla porta, questa viene violentemente aperta dall'interno. Prima che i personaggi possano reagire, una figura umana enorme, taurina, lanciando un grido di battaglia, carica attraverso la stanza. La sua barba nera è divisa dalla perla fessura di una bocca ed i suoi occhi scintillano di malvagità. Mentre egli, con la spada levata, sta caricando il gruppo, è possibile notare una "D" scarlatta decorare la sua armatura!

Draco ed i suoi seguaci avevano preparato un'imboscata dal momento in cui le guardie li avevano informati che il gruppo si stava avvicinando al palazzo. L'attacco nel portico era stato soltanto un'azione diversiva.

Queste sono le caratteristiche di Draco e dei suoi compagni:

Draco: Guerriero del 14° livello (CA 2; PF 75; F 4-11 (1d8+3); MV 18m; ML 12; corazza di maglia, scudo +2, spada +1, bonus per la forza +2).

Capitano: guerriero del 9° livello (CA 0; PF 50; F 3-10 (1d8+2); MV 18m; ML 12; corazza di piastre +2, scudo, spada, bonus per la forza +2).

Tenente: guerriero del 6° livello (CA 2; PF 30; F 2-9 (1d8+1); MV 18m; ML 12; corazza di piastre, scudo, spada +1).

Per spiare l'avvicinarsi del gruppo, Draco ha praticato un piccolo foro nella porta dello spogliatoio. Quando egli vedrà qualcuno avvicinarsi, spalancherà la porta ed attaccherà. Un tiro di 1 o 2 con 1d6 indicherà che il gruppo è stato sorpreso e che Draco sferrerà automaticamente il primo attacco. Se non vi è stata sorpresa, l'iniziativa sarà determinata come di consueto. Nell'impeto dell'attacco, Draco si scaglierà in avanti permettendo

ai suoi due compagni di entrare nella stanza 103 subito dietro di lui. I due prenderanno una posizione di difesa al fianco del loro capo.

Tutti e tre hanno capito che devono vincere questa battaglia se non vogliono che il loro complotto fallisca. Combatteranno, perciò, fino alla morte.

Lo spogliatoio è una stanza di raffinata semplicità, arredata con un paio di armadi a muro ed una piccola sedia. Gli armadi a muro sono pieni di mantelli e di vestiti del Duca. La sedia era usata da Sua Eccellenza per permettere ai suoi servitori di calzargli le scarpe. La porta segreta che conduce alla stanza 106 è stata lasciata leggermente socchiusa e può essere notata con una probabilità di +1.

106. CAMERATA DELLE GUARDIE DEL PALAZZO.

Questa stanza contiene una dozzina di semplici brande di legno ed alcune panche. Un mantello di cuoio ed un paio di stivali sono stati abbandonati sul pavimento, ma non vi è nulla di realmente lussuoso.

Questa stanza era il dormitorio delle guardie assegnate in servizio permanente al palazzo.

107. CAMERA DA LETTO DEL DUCA.

Questa grande stanza è sporca e disordinata. La porta della stanza da bagno è aperta, ma la vasca mostra come essa non sia stata usata da molto tempo. Uno scrittoio sgombrato è posto contro una parete ed una sedia rovesciata è vicino ad esso. Il letto è appoggiato alla parete meridionale. Sull'enorme letto è accovacciata una figura umana. Non è legata in alcun modo, ma si tira le coperte fino al mento ed osserva l'avvicinarsi del gruppo con occhi sbarrati. Quando i personaggi sono vicini al letto, essa inizia a ringhiare e ad abbaiare come un cane.

L'uomo è Stephen, Duca di Rhoona. Egli ha perso la sua robusta corporatura ed è ora pallido ed emaciato. I capelli gli scendono dalla testa in tutte le direzioni ed i suoi occhi sono iniettati di sangue. Il Duca si ritirerà in fondo al letto, non facendo nulla per fuggire o per difendersi. L'antidoto alla maledizione funzionerà non appena lanciato nei suoi occhi. Ogni altro uso della polvere non avrebbe effetto. Non appena guarito, il Duca ricorderà immediatamente tutte le azioni da lui compiute durante l'effetto della maledizione. Il suo portamento si farà nuovamente imponente, mentre dichiara di volersi ripulire prima di conversare col gruppo.

Se i personaggi lasciano la stanza, il Duca impiegherà tre turni per lavarsi, pettinarsi barba e capelli e vestirsi come si conviene al suo rango. Quando ricompare nessun segno della sua terribile esperienza sarà visibile. Vorrà conoscere i particolari dell'avventura del gruppo e, dopo aver appreso gli avvenimenti accaduti, offrirà ad ogni fedele personaggio una ricompensa di 2000 MO. come "inadeguato segno" della sua gratitudine.

Dipendentemente dal numero di giorni trascorsi dal momento dell'espulsione dei nani, il Duca organizzerà un veloce viaggio verso Rockhome per tentare di fermare l'incombente esercito di quel paese. Egli darà spiegazione di quanto avvenuto, offrendo le sue sincere scuse ed un indennizzo in oro per i danni subiti dai nani. Dal momento che i nani non sono particolarmente interessati alla distruzione ed al saccheggio dei loro precedenti alleati, accetteranno l'offerta del Duca seppur con qualche brontolio.

La testa di Draco sarà piazzata in bella mostra di fronte alle caserme ducali e la storia della maledizione e del gruppo si diffonderà rapidamente per tutta la città. Il duca, ritornato dalla sua missione di pace con i nani, farà allestire uno sfarzoso banchetto in onore dei personaggi.

Finito il banchetto, la vita di Rhoona comincerà a ritornare alla normalità. Entro una settimana le birrerie avranno iniziato a produrre una quantità di birra sufficiente a soddisfare la richiesta delle taverne. Il prezzo della birra, comunque, sarà il doppio per due o tre settimane, fino a quando cioè, non siano state ricostruite le scorte. Sarà comprensibile se i personaggi decidessero di passare un po' del loro tempo festeggiando in città e ad essi, in effetti, è stata accordata per un certo periodo la condizione di eroi.

Per gli avventurieri, comunque, essendo ciò che sono, la vita di società e le riunioni mondane inizieranno presto a diventare monotone. Una volta ancora essi sentiranno il richiamo di terre lontanissime ed esotiche... di malvagità che devono essere punite... e di tesori che supplicano di essere trovati.

NUOVA AVVENTURA IN RHOONA

Se il gruppo decidesse di rimanere a Rhoona, un gran numero di avvenimenti, nella città o nelle immediate vicinanze, assicurerebbe azione e cimento per i personaggi. La mappa della città può essere usata nuovamente ma, naturalmente, i luoghi (botteghe e taverne) che hanno già una propria denominazione dovrebbero conservarla. In questo modo i personaggi, decidendolo, potrebbero arrivare a conoscere la città molto bene.

Queste proposte per nuove avventure richiedono ovviamente una certa preparazione da parte del DM. Ognuno di questi scenari potrebbe essere sviluppato fino ad impegnare un'intera serata di gioco. Potrebbero, però, anche essere giocati come avventure di breve durata, completabili in un'ora di tempo.

A. LA BANDA DEL RE DEI LADRI: Questo è un gruppo di cinque o sei ladri di livello elevato che operano a partire da una capanna della Città Vecchia. Essi tenteranno di sottrarre qualsiasi cosa siano capaci di trasportare con le loro mani. La loro curiosità sarà stimolata dalle voci che circolano sulle ricche ricompense consegnate ai personaggi che hanno salvato il duca dalla malvagia maledizione.

Essi individueranno il gruppo e tenteranno probabilmente di creare un qualche tipo di diversivo per permettere ad alcuni di loro di derubare il gruppo di tutto ciò che sono in grado di portare via. Gran parte degli abitanti della Città Vecchia teme questa banda, cosicché sarà difficile e costoso ottenere informazioni sul suo covo e su suoi ritrovi abituali. Si vocifera che una rete di cunicoli e caverne si estenda al di sotto della capanna dei ladri.

B. IL MAGAZZINO DEGLI SCHIAVI: La scomparsa da Rhoona di un gran numero di giovani e di bambini farà diffondere sgomento ed inquietudine tra la popolazione. Il gruppo dovrà capire che essi sono stati rapiti

da una banda di schiavisti. I giovani sono deportati nel bel mezzo della notte a bordo di navi che salpano verso barbari paesi dei più lontani angoli del mondo.

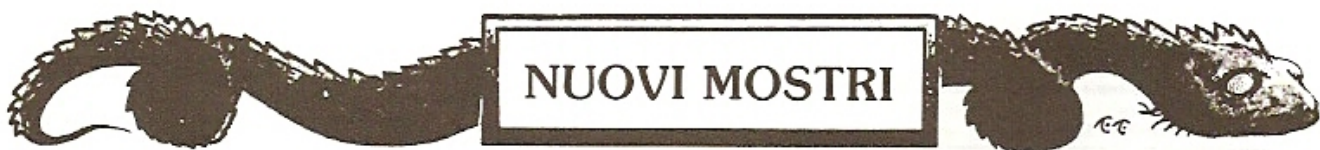
Il quartier generale dei mercanti di schiavi è un deposito della zona del porto. Sono qui conservati oggetti comuni come del legname e degli utensili. Una camera segreta serve però da prigione dei giovani rapiti fino al momento della partenza della nave successiva. Un risoluto gruppo di guerrieri di livello elevato, sostenuto da stregoni, ladri e chierici si cela dietro questo malvagio disegno.

X C. CACCIA AL DRAGONE ROSSO: un vecchio e malvagio drago sputafuoco ha trovato rifugio in una comoda caverna. Il problema: la caverna domina il fiordo tra Rhoona e Norrvik e il drago si diverte ad assalire i convogli ed a bruciare battelli. Se i personaggi sono particolarmente coraggiosi, possono decidere di organizzare una spedizione contro questo feroce rettile, invogliati dalla massa di tesori che di certo esso avrà accumulato.

La spedizione si troverà a percorrere luoghi selvaggi e ad impegnarsi contro vari mostri erranti sulla via della tana del drago. Se qualche personaggio fosse tanto fortunato da sopravvivere a questa "scampagnata", si ritroverebbe più ricco che mai!

Numerose altre situazioni potrebbero essere create con Rhoona usata come base delle operazioni: giganti, orchi e bande di troll potrebbero iniziare a tormentare le fattorie isolate. Potrebbero essere fatti dei complotti contro l'autorità legale del Duca etc. Se il DM lo desidera, i personaggi possono anche acquistare un battello od una barca ed intraprendere spedizioni di esplorazioni per proprio conto.

Come in ogni altra situazione di gioco di D&D®, le uniche frontiere sono i limiti della vostra immaginazione!



L'IPNORETTILE

CA: 4

DV: 8*

MV: 27m.(9m.)

N.° ATT.: 1 morso o 1 sguardo, un colpo di coda

F: 1-8 o il sonno, 1-10

No. Mostri: 1

TS: M5°

ML: 9

Tipo di tesori: D

AM: C

L'ipnorettille è un serpente semi-intelligente che tenta di ipnotizzare le sue prede prima di divorarle. Questo odioso serpente è un rettile striato di rosso e di verde che può raggiungere i 7 metri di lunghezza. I suoi occhi sono una girandola roteante di tutti i colori dell'arcobaleno.

Per ipnotizzare la sua preda l'ipnorettille fissa negli occhi la vittima predestinata, oscillando con ritmico movimento. La vittima deve effettuare con successo un tiro salvezza contro paralisi o addormentarsi immediatamente. Nel round successivo l'ipnorettille può cercarsi un'altra vittima e tentare di ipnotizzare ancora.

Un personaggio sorpreso dall'ipnorettille ne "incontra" automaticamente lo sguardo fisso. I personaggi impegnati in un combattimento corpo a corpo con l'ipnorettille ne incontreranno lo sguardo a meno che non dichiarino di stare guardando da un'altra parte. In questo caso il personaggio attaccherà a -4 e l'ipnorettille a 2 per tutti i tiri per colpire. Se l'ipnorettille fissa sé stesso in uno specchio per un intero round, deve eseguire un tiro salvezza contro la paralisi o cadere addormentato.

L'ipnorettille può anche sferrare colpi con la coda appuntita per 1-10 punti ferita o masticare per 1-8. Notare che, se sceglie di mordere, esso non può tentare di ipnotizzare nel medesimo round.

Disegnatore: DOUGLAS NILES
Sviluppo: DOUGLAS NILES E ALLEN HAMMACK
Edizione: DEBORAH CAMPBELL RITCHIE
Traduzione: GIOVANNI INGELLIS

ELENCO DEI PERSONAGGI PRE-PROGRAMMATI

Tutti i personaggi pre-programmati sono di allineamento morale **legale** ad eccezione del ladro (Quillan), neutrale.

NOME	CLASSE/LIVELLO	Pf	Fr	In	Sg	Ds	Co	Ca
Ariel	Chierico/7°	23	13	9	14	8	10	11
Clydell	Nano/6°	40	16	7	9	10	14	8
Annelise	Elfo/5°	18	13	12	8	14	9	11
Kimbra	Mago/6°	13	7	15	11	12	9	10
Barthel	Halfling/5°	22	11	9	8	16	11	12
Lamar	Guerriero/6°	30	14	10	9	11	9	12
Quillan	ladro/5°	12	10	11	8	15	10	10
Raynor	Guerriero/6°	28	15	7	13	10	13	8

BONUS E PENALITÀ DEI PERSONAGGI

NOME	FORZA	TIRO SALVEZZA	ARMI DA LANCIO
Ariel	+1	+1	-1
Clydell	+2	0	0
Annelise	+1	0	+1
Kimbra	-1	0	0
Barthel	0	0	+2
Lamar	+1	0	0
Quillan	0	0	+1
Raynor	+1	+1	0

INCANTESIMI DEI PERSONAGGI

	Primo livello:	Cura ferite leggere; individuazione del magico.
	Secondo livello:	Scopritrappole; Silenzio in un raggio di 5 metri.
	Terzo livello:	Incantesimo del colpire
	Quarto livello:	Cura ferite gravi
Annelise:		
	Primo livello:	Sonno; dardo incantato.
	Secondo livello:	Invisibilità; Scassinare.
	Terzo livello:	Velocità.
Kimbra:		
	Primo livello:	Individuazione del magico; "Charme"
	Secondo livello:	Ragnatela; Esp.
	Terzo livello:	Palla di fuoco; volare.

ABILITÀ LADRESCHIE DI QUILLAN

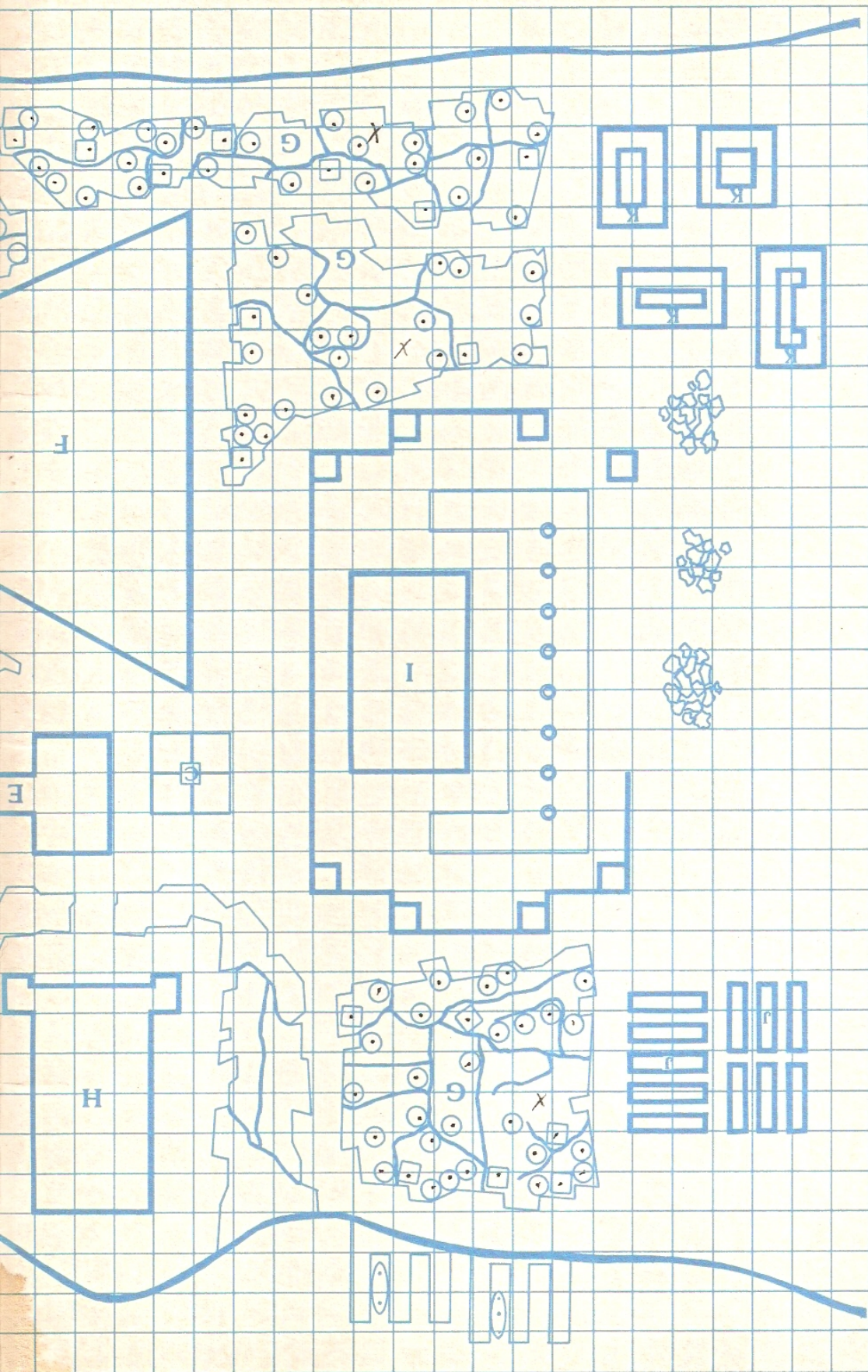
SCASSINARE SERRATURE	SCOPRIRE TRAPPOLE	RIMUOVERE TRAPPOLE	SVUOTARE TASCHE	MUOVERSI IN SILENZIO	SCALARE PARETI	NASCONDERSI NELLE OMBRE	SENTIRE RUMORI
35%	30%	30%	40%	40%	91%	28%	50%

Poiché questi personaggi sono di medio livello, è inteso che essi possano aver accumulato alcuni beni e tesori nelle loro precedenti avventure. Se dovessero essere usati i personaggi pre-programmati, il DM può permettere a ciascun giocatore di tirare 1d6. Moltiplicate quindi il risultato per cento ed otterrete l'ammontare di pezzi d'oro in possesso di quel particolare personaggio.

Il gruppo, inoltre, è in possesso degli oggetti dati qui di seguito. I giocatori dovrebbero tirare un dado percentuale per determinare la priorità di scelta degli oggetti. Il giocatore con il tiro più alto ottiene la prima scelta e così via finché tutti gli oggetti non siano stati distribuiti.

POSSESSI DEI PERSONAGGI PRE-PROGRAMMATI

Spada +1
Spada corta +1
Scudo +1
Corazza di piastre +1
Armatura di cuoio +1
Spadone +1
Scudo +2
Scudo +1
Corazza di piastre +1
Anello della protezione +2
Bacchetta dell'individuazione del magico (con 2-40 cariche, il DM deve tirare 2d20 segnando segretamente il risultato).



MAPPA DEL DM

MAPPA A



DUNGEONS & DRAGONS®

Modulo di avventura per esperti

La maledizione di Xanathon

di Douglas Niles

C'è del marcio in Rhoona...

Da quando la malvagia ombra del grottesco Dio Cretia ha iniziato a stendersi sulla città, sono accaduti strani avvenimenti.

In primo luogo il Duca Stefano è scomparso. In secondo luogo sono stati proclamati bizzarri decreti dal Palazzo Ducale... i nani sono banditi dalla città... le tasse devono essere pagate in birra... i cavalli devono essere cavalcati a rovescio. Presto l'intera città è in subbuglio mentre un esercito di nani si prepara a marciare su Rhoona. Questa è la situazione che incontrate al vostro arrivo.

Ma a questo punto troverete...

*Un mendicante che vi darà strane indicazioni.

*Un misterioso chierico vestito di nero che organizza un complotto.

*Un soldato fedele che vorrebbe deporre il suo Signore.

*Un sinistro gioiello che emana la sua malvagità sulla città.

Voi ed il vostro gruppo siete l'ultima speranza per Rhoona. Solo voi potrete svelare il segreto che si nasconde in città... la maledizione di Xanathon.

Questo modulo può essere utilizzato solo possedendo la scatola **DUNGEONS & DRAGONS® Expert** che è un'espansione del D&D® Base.

