

DUNGEONS & DRAGONS®

Modulo d'avventure-Livello Base

La Rocca sulle Terre di Confine

di Gary Gygax



Viaggiate fino alla Rocca sulle Terre di Confine, dove le forze del Caos minacciano la libertà del Regno. Quale maligna minaccia si cela nelle profonde caverne, sperdute nelle buie ed intricate foreste delle Terre di Confine?



MODULO B-2

LA ROCCA SULLE TERRE DI CONFINE

Di Gary Gygax

MODULO INTRODUTTIVO PER PERSONAGGI DAL 1.° al 3.° LIVELLO



Questo modulo è composto da una copertina che contiene le mappe necessarie al gioco e da un libretto descrittivo; insieme costituiscono uno scenario già pronto per DUNGEONS & DRAGONS® "Base". Il modulo è stato progettato per i Dungeon Master principianti, in modo che possano iniziare subito a giocare e con un minimo di preparazione.

Contiene numerosi elementi per aiutare i giocatori principianti e i Dungeon Master: letture, informazioni sulla storia e sul contesto, una lista dei personaggi, consigli sul modo di essere un efficace Dungeon Master, ed un luogo interessante, la Rocca, dove i personaggi si possono stabilire prima di partire all'esplorazione delle Caverne del Caos.

Se questo modulo sarà di vostro gradimento, procuratevi anche gli altri della numerosa famiglia di DUNGEONS & DRAGONS™ prodotti per voi dalla TSR Inc.

©1980, 1981, 1982 TSR Inc.
Tutti i diritti riservati.



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

Stampato in Italia

DUNGEONS & DRAGONS®

Modulo B2

La Rocca sulle Terre di Confine

Introduzione: Benvenuti nella terra dell'immaginazione. State per iniziare un viaggio in mondi dove magia e creature mostruose sono cose di tutti i giorni, dove bene e male, legge e caos sono eternamente in lotta, dove avventura ed eroismo sono il pane quotidiano di chiunque voglia cercare la propria fortuna in imprese fuori dal comune. Siamo nel regno di **DUNGEONS & DRAGONS®**.

Se intendete giocare con questo modulo e godere del piacere dell'avventura, **smettete** di leggere qui. Le informazioni contenute nel resto del modulo sono indirizzate al vostro Dungeon Master (= DM), in modo che lui (o lei) sappia guidare voi e i vostri compagni in una avventura ricca di tensione. Sapere troppo sul contenuto del modulo eliminerebbe ogni sorpresa togliendovi il gusto del gioco. E voi, DM, se credete che copia di questo modulo sia accessibile ai vostri giocatori, potete cercare di modificare le sezioni del Castello e delle Caverne del Caos. Se lo farete, potrete essere sicuri di riuscire a procurare delle sorprese anche a quei giocatori che abbiano familiarità con il contenuto del modulo.

Tu non stai facendo il tuo ingresso in questo mondo nel solito modo, ti stai preparando a diventare un Dungeon Master! Incontrerai certamente guerrieri intrepidi, maghi potenti, astuti ladri e coraggiosi sacerdoti che sapranno lasciare il loro segno nelle terre incantate di **DUNGEONS & DRAGONS**. Tu, tuttavia sei anche al di sopra del più grande di loro, perché come DM stai per diventare l'Ordinatore del Cosmo; toccherà infatti a te dare forma e contenuto all'intero Universo. Il tuo soffio accenderà la vita nel silenzio eterno dando un significato e uno scopo a ogni azione che verrà. Gli altri componenti del tuo gruppo assumeranno il ruolo di individui determinati e li impersoneranno, ma potranno agire solo nei limiti da te stabiliti. E' compito tuo quindi creare un appassionante reame magico ricco di pericolo e di mistero, fonte di innumerevoli sfide. Ma sebbene il tuo ruolo sia il più importante, è anche il più impegnativo. Ora devi prepararti ad essere tutti per ognuno. Qualsiasi cosa per chiunque.

NOTE PER IL DUNGEON MASTER

Il libro basico di istruzioni per **DUNGEONS & DRAGONS®** ti ha fornito le informazioni necessarie per capire il gioco e iniziare ad usarlo. Con questo modulo hai a disposizione un altro strumento per **DUNGEONS & DRAGONS®**; si tratta di uno scenario che ti servirà per comprendere l'arte raffinata del DM e contemporaneamente introdurre il tuo gruppo di giocatori in un mondo fantastico creato da te: la tua personale interpretazione dei molti e svariati mondi di **DUNGEONS & DRAGONS®**. **LA ROCCA SULLE TERRE DI CONFINE** ti viene offerta come mezzo per imparare a muoverti con destrezza e abilità nella tua particolare campagna di **DUNGEONS & DRAGONS®**. Leggila attentamente; ti renderai conto di come tutti i dettagli siano lasciati nelle tue mani. Questo ti permetterà di personalizzare lo scenario e adattarlo nel modo che tu e i tuoi giocatori riterrete più divertente.

Questo modulo è stato progettato per consentire a **6-9 personaggi del primo livello** di giocare numerose avventure, attraverso le quali raggiungere gradualmente il secondo o terzo livello di esperienza. **Del gruppo dovranno far parte almeno un mago e un chierico.** Se il gruppo è composto da meno di sei giocatori cerca dei fornirgli consigli ed aiuto nel castello. Per esempio, dovrebbero essere avvisati da un amico di restare vicino all'inizio della zona del burrone, ed entrare, per prima cosa, nelle grotte inferiori in modo da evitare loro di cacciarsi subito nei guai incontrando mostri di livello più alto. Inoltre i gruppi più piccoli dovranno avere a disposizione l'aiuto di di-

versi soldati. Infine fornite ai personaggi giocatori un pugnale magico o delle frecce incantate e almeno una pozione guaritrice, regalo della famiglia, per aiutarli a trovare fama e ricchezze nella lotta contro le forze del Caos.

Il DM dovrebbe stare attento a dare ai personaggi giocatori una ragionevole possibilità di sopravvivenza. Se i tuoi giocatori tendono a mostrarsi avventati e impulsivi, sarà meglio permettergli di avere con sé dei soldati, anche se il gruppo è già numeroso ed essi non fanno alcun tentativo di arruolare dei mercenari. Si spera che imparino presto che qui i mostri agiscono d'intesa e attaccano con una certa intelligenza, quando ne sono capaci. Se questa lezione non sarà appresa tutto quello che si potrà fare è lasciar girare la ruota del destino. Qui, i personaggi morti non possono risuscitare!

Usando il Castello come base, i tuoi giocatori dovrebbero essere riusciti a svolgere un considerevole numero di avventure (sessioni di gioco) prima di aver dato fondo a tutte le possibilità offerte dalla mappa delle Caverne del Caos. Ipotizzando che abbiano giocato bene, quando l'ultimo servo delle tenebre sarà caduto sotto i loro colpi, i loro personaggi avranno guadagnato uno o due livelli d'esperienza. Allora mentre i tuoi giocatori saranno migliorati in comprensione e abilità, tu in modo analogo avrai molto raffinato la tua arte di DM. Probabilmente ancor prima di aver esaurito tutte le zone d'avventura di questo modulo, avrai già iniziato ad aggiungere le tue mappe a quella allegata. Il Castello è solo una piccola parte del mondo. Tu devi costruire le città e le terre che lo circondano: a te il compito di dar forma alle società, creare i regni, e popolarle le campagne di uomini e mostri.

Il Castello è un microcosmo, un mondo in miniatura. All'interno delle sue mura i tuoi giocatori troveranno fondamentalmente un piccolo villaggio dotato di un suo ordine sociale, e incontreranno avversari di ogni sorta. Fuori c'è la strada che conduce alle Caverne del Caos, dove i mostri abbondano. Mentre crei l'ambientazione della tua campagna puoi usare questo modulo come guida. Il genere umano e i suoi alleati hanno stabilito roccaforti, sia semplici fortezze che veri stati organizzati, dove i personaggi potranno abitare, interagire con le società e occasionalmente trovare nemici di svariata natura. Intorno a questi caposaldi si trovano terre ostili agli audaci avventurieri. Forse sono desolate distese abitate da esseri pericolosi, o forse la zona confinante è una terra dove regnano il caos e il male. Vanno presi in considerazione gli ostacoli naturali, come montagne, paludi, deserti e mari. Ma vi sono anche barriere magiche, protezioni e cancelli. Tutto ciò che riesci ad immaginare può far parte del tuo mondo, se così vuoi. La sfida alla tua creatività sta nel creare un mondo che sia in grado di dare il meglio dell'avventura favolosa e fantastica ai tuoi giocatori. Un mondo in cui essi possono credere.

NOTA: Per tua comodità, quando viene descritto nel testo, un mostro o un personaggio non giocante (PNG*) le sue caratteristiche verranno elencate nel seguente ordine:

Nome [Classe di armatura, Classe, Livello o Dadi vita, Punti ferita, Numero di attacchi (per round), Punti ferita per ogni attacco, Movimento (per round), Tiro Salvezza (Classe e livelli; Morale)].

Verranno usate le seguenti sigle:

Classe di armatura = **CA**; Classe dei personaggi: Chierico = **C**; Guerriero = **G**; Mago = **M**; Ladro = **L**; Nano = **N**; Elfo = **E**; Uomo Comune = **UC**; Halfling = **H**; Livello = **LVL**; Dadi vita = **DV**; Punti ferita = **pf**; Numero di attacchi = **AT**; Ferite o danni = **F**; Movimento = **MV**; Tiro salvezza = **TS**; Morale = **ML**.

Nota come il termine Dadi vita si usi solo per i mostri, mentre il termine Livello fa riferimento al Livello di esperienza. Il movi-

mento di un essere in un turno di gioco si ottiene triplicando il movimento permesso in un round. I PNG effettuano i loro Tiri Salvezza a seconda della classe e del Livello di appartenenza.

Esempi: Taverniere (CA 9, LVLO, pf 6, AT 1, F 1-6, ML 8)
Guardia (CA 4, LVL 1, pf 7, AT 1, F 1-6, ML 10)
Coboldo (CA 7, DV 1/2, pf 3, AT 1, F 1-4, MV 12, TS UC, ML 6)

* **AT 1/2** indica che il personaggio può attaccare solo una volta ogni 2 round.

* Un asterisco dopo il numero di Dadi vita indica un bonus in punti esperienza.

** Due asterischi dopo il numero di Dadi vita indicano che il bonus in punti-esperienza deve essere raddoppiato.

Determinare la Classe d'armatura:

Classe d'armatura	Tipo d'armatura
9	Nessuna
8	Solo uno scudo
7	Corazza di cuoio
6	Corazza di cuoio e scudo
5	Corazza di maglia
4	Corazza di maglia e scudo
3	Corazza di piastre
2	Corazza di piastre e scudo
1	Corazza di piastre e scudo +1 (o altra combinazione)

Tenete presente che una classe d'armatura (CA) inferiore a 2 è possibile per quei personaggi che sono provvisti di un'armatura magica, uno scudo magico, e/o siano difesi da un **anello di Protezione**. I giocatori che utilizzano questi oggetti dovranno sottrarre il bonus dalla loro CA. Per esempio, un guerriero che usi sia una **corazza di piastre +1** che uno **scudo +1** avrà una CA 0.

Usare la tabella di combattimento

Per trovare il tiro di dado necessario per colpire una qualsiasi classe di armatura, guardate la sezione **COME ATTACCARE sul libro base DUNGEONS & DRAGONS®**. Confrontare il livello (se un personaggio) o i dadi vita (se un mostro), con la CA del bersaglio per individuare il numero necessario per colpire. Per CA inferiori a 2, modificate i numeri verso l'alto: ad un personaggio che ha bisogno di un tiro di 17 per colpire una CA 2 servirà un 18 per colpire un CA 1, un 19 per colpire una CA 0 e così via. A meno che siano necessari armi magiche (o d'argento) per infliggere ferite (e non siano disponibili), un tiro di **20** colpisce **sempre** mentre un tiro di **1** manca **sempre** il colpo.

Un bonus di +1 verrà applicato al tiro di dado per colpire dei personaggi di alto livello, in quanto essi hanno un maggior addestramento ed una superiore esperienza nel combattimento. Questo bonus si applica a guerrieri del 4.° livello (e livelli superiori), a chierici e ladri del 5.° livello (e livelli superiori) e a maghi del 6.° livello (e livelli superiori).

Il movimento durante il combattimento:

Il movimento nel combattimento è di solito molto breve e veloce. In una situazione di combattimento, sono permesse solo delle brevi cariche o ritirate. Dopo la risoluzione del combattimento la capacità di movimento torna normale. La velocità di movimento per i personaggi è la seguente:

Uomo senza armatura, libero da pesi:	12 m X round di mischia
Uomo con armatura di metallo o gravato da pesi:	6 m X round di mischia
Uomo con armatura di metallo e gravato da pesi:	3 m X round di mischia

Per determinare la velocità di movimento di un mostro in combattimento, dividete la sua velocità base di movimento per **3**.

Quando si utilizzano dei dadi per la determinazione casuale di un numero, il tipo di dado usato viene indicato dall'abbreviazione "d#" ("d4" indica un dado a 4 facce, "d6" a 6 facce ecc.). Se bisogna lanciarne più di uno, il numero di dadi necessario viene posto davanti alla lettera "d" ("2d6" significa 2 dadi da 6 facce). Se invece si deve aggiungere un numero al totale del lancio di dado, questo viene collocato dopo le altre indicazioni ("d4+2" significa che bisogna tirare un dado a 4 facce e aggiungere 2 al totale; "2d8+1" darà quindi come risultato un numero compreso fra 3 e 17). Presto imparerai a conoscere tutte queste abbreviazioni, e potrai usarle nel progettare i **tuo**i dungeon. Prendi confidenza con questo modulo, poi opera tutti quei cambiamenti e quelle aggiunte che ritieni più opportune per la **Tua** campagna. Quando sarai soddisfatto, raduna i giocatori e falli procedere alla creazione dei loro personaggi. Quest'operazione porterà via parecchio tempo, perciò in questa prima riunione non pensare di poter giocare a lungo, a meno che tu non abbia molto tempo disponibile. Quando ognuno avrà tirato i dadi per determinare le proprie caratteristiche (Forza, Intelligenza, ecc.) scelto una classe, e individuato l'armatura di denaro con cui inizierà il gioco, allora potrai introdurla allo scenario con la lettura della sezione **Retroscena**. Se vuoi, sei libero di limitare le classi tra cui i tuoi giocatori potranno scegliere in relazione alla tua particolare immagine di quell'ambiente. Potresti desiderare di non avere elfi o halfling nella rocca o preferire evitare la presenza di un ladro fra i personaggi iniziali. E' compito tuo, quale DM, dar forma alla tua campagna. Ugualmente puoi decidere di dare ai personaggi giocanti nel loro equipaggiamento iniziale degli oggetti speciali, possibilmente dei muli, un'arma, delle merci di scambio, o qualsiasi altra cosa di piccolo valore.

Dopo aver descritto la situazione permetti ai tuoi giocatori di cominciare ad interagire con i loro personaggi. Dagli tempo di aggirarsi nella rocca, di imparare cosa vi sia, di conoscere i limiti della loro libertà e di incontrare gli altri abitanti del posto. Possono stabilire rapidamente la loro base alla **Locanda del Viaggiatore**, comprare l'equipaggiamento, di cui abbisognano, e poi visitare la taverna, dove avranno la possibilità di raccogliere alcune informazioni sulle loro prossime avventure. Tutto in questa parte preliminare del gioco, come anche tutto quanto seguirà, richiede che i giocatori assumano quella personalità, quella fisionomia psicologica che avranno nel corso dell'intera campagna. Ma tuttavia tu, sei di fronte ad una sfida e alle prese con doveri ben più grandi! Non solo devi creare un mondo ed ordinarlo, devi anche saper interpretare il ruolo di qualsiasi essere incontrato dai personaggi giocanti. Dovrai essere, a seconda della situazione, la guardia della porta e il mercante, l'oste e l'orco, l'oracolo e il pazzo. La parte del DM conferisce ogni potere, ma richiede anche molte doti. E' difficile saper impersonare appropriatamente l'idiota del villaggio in un momento, e il saggio nel momento successivo, da un lato un nobile del clero e dall'altro uno spregevole mostro. Un ruolo ti richiede di cooperare, l'altro di essere disattento e poco affidabile, in un ruolo dovrai essere pazzo, nell'altro ancora in gegnosio e così via. Sii pronto!

Nella prima seduta di gioco o durante la seconda i giocatori si prepareranno a trovare ed esplorare le **Caverne del Caos**. Tu devi descrivere loro il viaggio che li condurrà sul posto, ciò che i personaggi vedranno, e permettere loro di scegliere come procedere nell'avventura. In simili situazioni il DM deve seguire un comportamento totalmente disinteressato, dando informazioni come richiesto da domande o da azioni appropriate, senza aiutare né ostacolare in alcun modo. Quando i giocatori avranno il loro primo incontro con un mostro, devi essere pronto a interpretare fin in fondo la sua parte. Se il mostro è fondamentalmente privo di intelligenza devi agire di conseguenza. Rendi l'incontro eccitante con le appropriate azioni drammatiche e animalesche-compresi i rumori!

Se l'incontro è invece con un mostro intelligente, sta al DM non solo fornirne un'eccitante descrizione, ma anche interpretare correttamente la sua parte.

Dei Topi, per esempio, sciameranno squittendo fuori dalle loro tane — una marea disgustosa ed affamata che tenta di sopraffare gli avventurieri con la forza del numero, ma respinta con facilità a colpi di spada e con il fuoco.

I Goblin, d'altro canto, si nasconderanno furtivamente per tendere un'imboscata e intrappolare il gruppo — pronti a fuggire di fronte a nemici più potenti di loro, ma anche a tendere sempre nuove trappole ai personaggi incauti.

Anche se tutto questo ti può sembrare troppo impegnativo, non temere! Come i tuoi giocatori stanno imparando e vanno acquisendo una vera esperienza di **DUNGEONS & DRAGONS®**, così voi andrete affinando le vostre qualità di DM. Il lavoro necessario per diventare un maestro di quest'arte è grande, di molto superiore a quello richiesto per diventare un ottimo giocatore, ma anche la ricompensa è proporzionata. Tu potrai dare a molti giocatori, grazie al tuo ruolo di DM, un immenso divertimento. E in ogni momento avrai la possibilità di utilizzare al massimo la tua fantasia e la tua creatività. Possa ogni episodio di una tua avventura essere sempre un'esperienza meravigliosa!

NOTA: Diverse parole nel testo seguente saranno contrassegnate da un asterisco (*) ciò significa che quel termine verrà spiegato nel glossario posto alla fine del modulo.

COME DIVENTARE UN EFFICACE DUNGEON MASTER

Il DM principiante, si trova alle prese con un difficile problema. Egli è senz'altro la persona più importante in una partita di **DUNGEONS & DRAGONS®**. Prepara e controlla ogni situazione, prende decisioni, e agisce come tramite tra i giocatori e il mondo da lui creato. Probabilmente la domanda posta con maggior frequenza da un DM principiante è "cosa devo fare per far svolgere una partita?"

E' possibile infatti leggere le regole e sentirsi quasi sperduti tra tutto ciò che è necessario preparare o conoscere per essere il DM di una partita.

A differenza di molti giochi da tavolo, una partita di **DUNGEONS & DRAGONS®** si basa sulle informazioni provenienti sia dai giocatori che dal DM. Nei normali giochi da tavolo lo svolgimento del gioco è ovvio: prima muove un giocatore, poi l'altro. Le azioni possibili sono limitate e le scelte poche. In **DUNGEONS & DRAGONS®** invece, le possibilità di azione sono limitate soltanto dall'abilità del personaggio, dall'immaginazione del giocatore e dalle decisioni del DM. Spesso la partita assumerà direzioni inattese e spesso il DM si troverà a decidere su situazioni non previste dalle regole. Il DM è l'unico giudice.

Come giudice, moderatore o arbitro, il DM deve continuamente trattare con i giocatori. Proprio come l'arbitro di un evento sportivo, il DM deve essere imparziale. Lui (o lei) non può essere lì per "far fuori i giocatori" né deve schierarsi sempre dalla loro parte. Il DM deve essere **neutrale**. Se un gruppo ha giocato bene ed è riuscito ad avere successo, il DM non deve punire i giocatori mandando contro di essi nuovi mostri, o ostacolando ogni loro piano; d'altro canto se i giocatori si sono comportati in maniera folle e sconsiderata, devono attendersi una "giusta punizione". Nel combattimento, il DM deve impersonare il mostro al meglio delle sue capacità. Se la creatura è stupida, potrà essere ingannata con facilità e non farà sempre la cosa più intelligente. Ma se il mostro è intelligente ed astuto combatterà sfruttando ogni sua dote nel modo migliore. Il DM deve essere obiettivo, ma i giocatori devono giocare con saggezza.

Il DM è anche colui che progetta le varie situazioni e deve avere sempre ben presenti le particolari abilità dei suoi giocatori. E' compito del DM riuscire ad equilibrare le situazioni e i personaggi. Se le cose sono troppo difficili, i giocatori si scoraggeranno: se si fanno troppo facili, si annoieranno. E' possibile per un buon giocatore vincere tutte le avversità, ma il riuscirevi deve essere sempre rischioso e problematico.

Come DM troverai molta soddisfazione nel vedere i giocatori superare una situazione difficile. Ma devono saperlo fare da soli!

Nello sconfiggere mostri e nel superare problemi, il DM deve essere una fonte di informazioni. Ma anche qui deve essere obiettivo: dire al gruppo cosa può vedere, ma non quello che non è in grado di vedere. Le domande verranno formulate dai giocatori, e verranno rivolte sia al DM che ad eventuali personaggi incontrati dal gruppo, e toccherà al DM decidere cosa dire. Non bisognerà mai dare informazioni che i personaggi non sono riusciti a scoprire: si può non vedere un passaggio segreto, lasciarsi sfuggire un tesoro o un oggetto magico, o rivolgere una domanda sbagliata a un cittadino.

I giocatori devono poter compiere le loro scelte in piena autonomia. E' importante che il DM dia informazioni accurate, ma la **scelta dell'azione è una decisione del giocatore**.

Durante tutte queste operazioni —prendere decisioni, recitare parti, muovere mostri— il DM deve ricordare che il controllo del gioco è nelle sue mani. Il DM è il giudice e questa è la forma del suo giocare. Il DM deve ascoltare i giocatori e soppesare con obiettività le loro argomentazioni quando nascono dei disaccordi, ma la decisione finale sarà la sua.

La parola del Dungeon Master è legge!

IL TEMPO

Il DM deve tener conto del tempo trascorso. In un Dungeon un turno normale dura 10 minuti (tempo d'avventura). Un turno normale è determinato dalla distanza che può essere percorsa dal gruppo, usando la **TABELLA DEL MOVIMENTO nel regolamento base di DUNGEONS & DRAGONS®**. Per esempio, un gruppo il cui membro più lento muove di 36 m. per turno, muoverà di 36 m. in un turno. Quando il gruppo ha tracciato la mappa di 36 metri di Dungeon è passato un turno.

Se avvengono dei combattimenti il riferimento temporale **diventerà il turno di mischia** suddiviso in 10 **round** di 10 secondi ciascuno. I round di mischia vengono usati per simulare il veloce scambio di colpi caratteristico del combattimento. Per propria comodità, un DM può considerare che un intero combattimento sia durato come un normale turno (cioè 10 minuti), indipendentemente dall'esatto numero di round di mischia che è durato realmente. Il tempo extra è trascorso nel riprendere fiato, nelle prime cure delle ferite, rifacendo il filo alle armi ecc. ecc.

La lunghezza di un turno in tempo reale (d'orologio) può variare. Un turno può durare più a lungo di 10 minuti reali, in modo particolare se nel suo corso ha luogo un lungo combattimento. D'altra parte, un turno può anche essere piuttosto breve in tempo reale, quando ad esempio il gruppo sta percorrendo una zona conosciuta.

In generale, un gruppo dovrebbe riposare e dormire 8 ore ogni 24. I personaggi dei giocatori più prudenti dormiranno a turno, lasciando sempre qualcuno di guardia. Ricordate che i personaggi giocanti curano naturalmente 1-3 punti ferita ogni 24 ore di totale riposo.

DIVIDERE IL TESORO E CALCOLARE L'ESPERIENZA

Dopo che il gruppo è riuscito ad abbandonare il Dungeon senza incidenti, tutti i personaggi giocanti sopravvissuti dovranno

dividersi il tesoro e si vedranno accreditati i propri Punti Esperienza. La divisione del tesoro è responsabilità dei giocatori. L'attribuzione dei Punti Esperienza è invece responsabilità del Dungeon Master.

Idealmente, il tesoro dovrebbe essere diviso in parti eguali tra i personaggi sopravvissuti, con i seguaci assoldati che solitamente ne riceveranno solo una parte (meno il pagamento già anticipato). Generalmente gli oggetti magici vengono dati solo a quelle classi di personaggi che possono usarli. Per esempio, un guerriero dovrebbe prendere come parte della sua quota una spada magica preferendola ad una pergamena magica. Di solito si dividono prima i tesori non magici, in quanto più facili da spartire con equità. Raramente, infatti, è possibile una giusta divisione degli oggetti magici. Una soluzione per dividere gli oggetti magici è che ogni personaggio lanci un dado percentuale e venga lasciata la prima scelta a chi ha fatto il tiro più alto, la seconda scelta al secondo numero più alto, e così via fino a che non vi siano più oggetti magici. Ai seguaci* può venire lasciata o meno una eguale possibilità di entrare in possesso degli oggetti magici. Se questa possibilità viene loro negata il DM ne prenderà nota e ne terrà conto quando si presenterà la prossima occasione di verificare la loro lealtà.

Per esempio, un gruppo composto da un guerriero, un mago e un seguace* (tutti del primo livello) ritorna salvo alla Rocca. L'ammontare dei tesori raccolti è costituito da 520 monete d'oro, 1000 monete d'argento, una collana del valore di 400 monete d'oro, una **spada** + 1 e un **anello del camminare sull'acqua**. Il valore totale dei tesori non magici è di 1020 monete d'oro. Senza vendere le collane sarebbe impossibile per il gruppo dividere egualmente il tesoro. I due personaggi giocatori si mettono d'accordo dando la collana al loro seguace*, per assicurarsi la sua lealtà lasciandogli una porzione più grande del tesoro. Ognuno di loro prende solo 310 monete d'oro, ma il mago tiene così l'anello e il guerriero la spada.

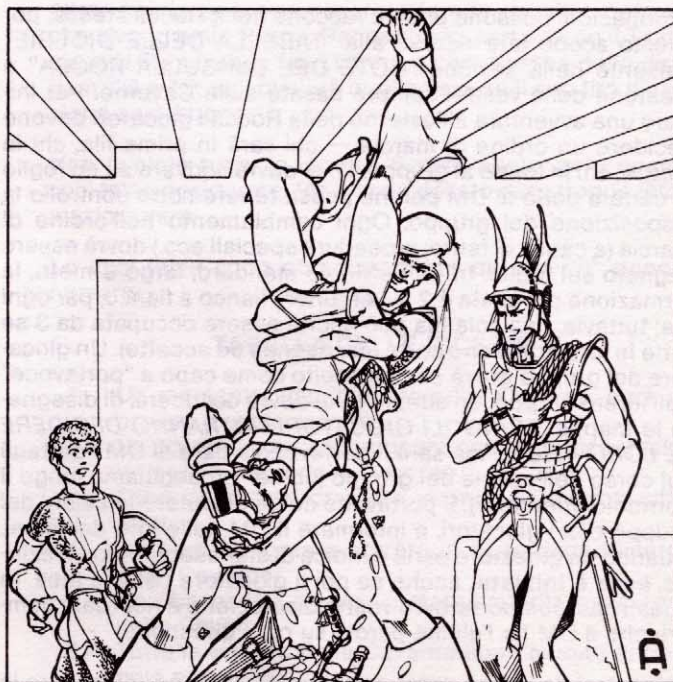
I Punti Esperienza derivanti dal ritrovamento di tesori si calcolano assegnando 1 Punto Esperienza per ogni moneta d'oro del tesoro non magico. I Punti Esperienza derivanti dall'uccisione di mostri sono calcolati invece usando la tabella **Punti Esperienza per i mostri del regolamento basico di DUNGEONS & DRAGONS®**.

A meno che un personaggio di un giocatore abbia ottenuto dei tesori extra utilizzando un'abilità propria della sua classe (per esempio, un ladro che ruba un tesoro e non lo dà al gruppo), il DM dovrà **dividere i Punti Esperienza acquisiti trovando tesori, in parti uguali, tra tutti i membri sopravvissuti del gruppo**. Poiché nell'esempio precedente, tutto il gruppo aveva trovato un valore di 1020 monete d'oro in tesori non magici, il guerriero e il mago dovranno ricevere ognuno 340 Punti Esperienza per i tesori raccolti. Il seguace invece riceverà solo la metà dei loro Punti Esperienza, in quanto si presume stesse solo eseguendo degli ordini e non agendo autonomamente. Il seguace avrà quindi solo 170 Punti Esperienza per i tesori trovati.

Per impadronirsi del tesoro il gruppo aveva dovuto uccidere 19 orchetti, 7 scheletri e un orco. Il gruppo riceverà 10 Punti Esperienza per ogni orchetto, visto che un orchetto ha 1 DV. Il gruppo riceverà poi 5 Punti Esperienza per ogni scheletro. Per avere ucciso l'orco riceveranno invece 125 Punti Esperienza, perché l'orco ha 4+1 DV.

Il totale dei Punti Esperienza per aver sconfitto i mostri sarà di 350. Quando vengono divisi, il mago e il guerriero riceveranno ciascuno altri 117 Punti Esperienza. Il seguace ne prenderà la metà, 59. I Punti Esperienza totali per ogni personaggio sono 457 (340+117). Il seguace riceverà invece 229 Punti Esperienza.

Quando un personaggio giocante ha accumulato sufficienti Punti Esperienza sale al livello successivo e ne acquisisce i



benefici (un DV addizionale, un nuovo incantesimo ecc.). Le ricchezze ricavate dall'avventura possono essere usate per comprare un nuovo equipaggiamento, per pagare le spese di ogni giorno e assoldare seguaci.

PREPARAZIONE PER L'USO DEL MODULO

L'uso di questo modulo richiede innanzi tutto che il DM si familiarizzi con il suo contenuto. Quindi il primo passo deve essere una lettura completa del modulo che faccia riferimento alle mappe fornite per imparare la collocazione dei suoi vari elementi. Una seconda (e una terza!) lettura sarà utile per imparare a conoscere a fondo la natura dei mostri, i loro metodi di attacco e difesa e i tesori da essi custoditi.

Certe costruzioni della Rocca verranno visitate di frequente dagli avventurieri (come la Locanda del viaggiatore, la Taverna e l'emporio). Le mappe dei piani saranno assai utili per ben visualizzare queste aree. Per informazioni sulla loro preparazione, vedere la sezione intitolata "disegnare le mappe dei piani" alla fine del modulo.

Quando vi siete familiarizzati con le varie aree descritte nel modulo e avete disegnato tutte le mappe addizionali che desiderate, aiutate i giocatori a preparare i loro personaggi leggendo loro la sezione "**Ambientazione**". Sarà così pronta la scena su cui si svolgerà il gioco.

Presentata l'ambientazione i giocatori possono costruire i loro personaggi. I dettagli completi della procedura sono forniti nel libro base di **DUNGEONS & DRAGONS®**. Ciascun giocatore dovrà scrivere su una scheda i dati del proprio personaggio.

In alternativa alla creazione di nuovi personaggi i giocatori possono (a scelta del DM) sceglierne alcuni della lista dei PNG* presente in questo modulo. Da notare che le indicazioni sulle personalità date dalla lista sono per il DM (da usare per i PNG) e **non** dovranno essere utilizzate dai giocatori.

Prima che i giocatori entrino nella Rocca, il DM può mettere al corrente (in privato) ogni giocatore di una diceria sulle **CAVERNE DEL CAOS**. Questa informazione potrà essere divulgata o tenuta segreta a scelta del giocatore. Il DM deve evitare di interferire nella sua scelta, qualunque essa sia. Ulteriori

informazioni possono essere raccolte nella Rocca stessa; per questo scopo fate ricorso alla "TABELLA DELLE DICERIE" presente nella sezione "NOTE DEL DM SULLA ROCCA" o createne delle vostre, sempre basate sulle Caverne. Per iniziare una avventura all'esterno della Rocca i giocatori devono decidere un ordine di marcia — chi sarà in prima fila, chi in mezzo, chi in fondo al gruppo. Lo si dovrà scrivere su un foglio di carta e darlo al DM perché possa tenere sotto controllo la disposizione del gruppo. Ogni cambiamento nell'ordine di marcia (a causa di ferite, procedure speciali ecc.) dovrà essere segnato sul foglio. In un corridoio standard, largo 3 metri, la formazione più usata è 2 avventurieri, fianco a fianco, per ogni fila; tuttavia, una sola fila può anche essere occupata da 3 se tutte le loro armi sono corte (es: pugnali ed accette). Un giocatore del gruppo dovrà essere scelto come capo e "portavoce" dell'intero gruppo; un altro (o due) dovrà occuparsi di disegnare le mappe. **I SINGOLI GIOCATORI POTRANNO DECIDERE LE LORO AZIONI**, ma sarà il portavoce a dare al DM i dettagli sul corso dell'azione del gruppo (come "proseguiamo lungo il corridoio orientale"). Il portavoce dovrà discutere le azioni del gruppo con i giocatori, e informare il DM delle loro decisioni. Quando un giocatore parla e indica di star eseguendo un'azione, **essa è iniziata**, anche se poi il giocatore cambia idea. In questi casi comportatevi a vostra discrezione e ricordate sempre che il DM ha l'ultima parola su ogni questione.

I giocatori dovranno usare carta quadrettata per disegnare la mappa delle aree che vengono man mano esplorate. Indicate loro su di essa dove è il Nord e usate i punti cardinali per descrivere direzione di viaggio ed eventuali dettagli ("Andremo a Ovest e gireremo a Nord alla prossima intersezione"). Utilizzate lo stesso metodo per descrivere le aree ai giocatori ("Voi vedete un corridoio che va per circa 9 metri a Sud e poi piega ad Ovest"). Fate attenzione a dare descrizioni accurate, specialmente in zone aperte o quando descrivete superfici irregolari. I giocatori vi mostreranno spesso la loro mappa e domanderanno "è giusta"? Non correggete i loro errori a meno che lo sbaglio non risulti ovvio agli occhi degli avventurieri e ricordate che, in molti casi, le mappe non devono necessariamente essere esatte. Incoraggiate il disegno di buone mappe e l'attenzione al dettaglio ma evitate anche di continuare a rispondere a domande sulla mappa.

L'esplorazione delle **Caverne del Caos** occuperà più di una seduta di gioco. Nel momento in cui i giocatori vogliono smettere di giocare, essi dovranno trovare una uscita e (preferibilmente) tornare alla Rocca. Quando avviene ciò voi dividerete i tesori e i Punti Esperienza. Ricordatevi di apportare le necessarie modifiche alle aree visitate poiché i mostri possono costruire nuove difese, rioccupare zone che erano state sgombrate e così via.

Se gli avventurieri desiderano sospendere l'esplorazione per un po' e prendersi un periodo di riposo (per esempio, le abituali 8 ore di riposo per notte), dovranno dire esattamente al DM dove intendono fermarsi e chi farà la guardia. Come nell'ordine di marcia, è importante che le posizioni della guardia e di chi dorme vengano esattamente annotate poiché questa disposizione potrebbe essere di importanza cruciale nel caso si avvicinasse un mostro.

Durante il gioco, prendete accuratamente nota dei mostri uccisi, dell'ammontare dei tesori raccolti dell'esperienza acquisita e di ogni altro elemento che possa interessare. Sarà così più semplice calcolare i totali alla fine di una seduta di gioco. Consultate la sezione "DIVIDERE IL TESORO E CALCOLARE L'ESPERIENZA" per ulteriori dettagli.

AMBIENTAZIONE

Il Regno del genere umano è angusto e limitato. Le forze del Caos premono senza posa ai suoi confini cercando di ridurne in schiavitù la popolazione, di saccheggiarne le ricchezze e di sottrarne i tesori. Se non fosse per pochi coraggiosi, già molti

nel Regno sarebbero caduti preda del male che li circonda. Vi sono sempre alcuni membri eccezionali e coraggiosi dell'umanità — così come si trovano individui simili tra i suoi alleati (nani, elfi e halfling) — individui che sanno elevarsi sopra la media e combattono incessantemente per cacciare l'oscurità che altrimenti avrebbe già sopraffatto la terra. Audaci avventurieri partono dal Regno alla volta delle terre di confine cercando fortuna. Sono questi gli uomini eccezionali che riescono ad ingaggiare battaglia col Nemico. Questi avventurieri affrontano le forze del Caos su un terreno di prova dal quale solo i più capaci sapranno ritornare per raccontare la propria storia. Qui, questi individui fuori dal comune diventeranno abili ed esperti nelle loro professioni, siano esse quelle di guerriero o mago, sacerdote o ladro. Si tempereranno nel fuoco del combattimento, e quelli di loro che torneranno indietro saranno più forti e più capaci. E' vero, alcuni dei sopravvissuti a questo processo si allontaneranno dal Bene e serviranno i signori del Caos, ma molti comunque rimarranno fedeli e pronti a combattere il Caos dovunque minacci di contaminare il Regno.

E voi siete proprio membri di questa classe straordinaria, siete degli avventurieri che hanno viaggiato fino alla Rocca sulle terre di confine alla ricerca di fama e ricchezze. Naturalmente non avete ancora esperienza, ma possedete tutte le vostre abilità ed un cuore che non anela ad altro che all'avventura. Sta a voi riuscire a diventare grandi, ma dovrete acquisire esperienza, conoscenza e capacità superiori. C'è molto da imparare e voi siete desiderosi e impazienti di farlo! Ognuno di voi è venuto con tutto ciò che può essergli d'aiuto. Ora non dovete far altro che provvedere a voi stessi; il vostro destino è in mano vostra, nel bene e nel male.

Davanti a voi, al termine di quella strada tortuosa, in cima ad un monte di pietra dalle lisce pareti appare in lontananza la grande Rocca. Qui, in una delle roccaforti della civiltà, al confine fra le terre del bene e quelle del male, voi stabilirete la vostra base e potrete equipaggiarvi per le vostre incursioni contro i mostri malvagi che vi attendono in agguato.

Da qualche parte, lì vicino, tra le oscure foreste e le paludi impenetrabili, vi sono le **Caverne del Caos**, caverne dove creature feroci giacciono in attesa. Tutto questo vi è noto, ma prima di avventurarsi in regioni simili dovete fare la conoscenza degli altri membri del gruppo, poiché ogni vita dipenderà dalla capacità degli altri di cooperare contro il nemico comune. Ora, prima di entrare nella sinistra fortezza, è venuto il tempo per le presentazioni e lo scambio di informazioni, poiché pare che il destino abbia decretato che dobbiate percorrere la strada che conduce alla grandezza anche se dovrete affrontare assieme le più tremende esperienze.

PARTENZA:

Avete viaggiato per molti giorni, lasciando il Reame ed entrando nella zona più selvaggia delle terre di confine. Fattorie e paesi si sono fatti meno frequenti e i viaggiatori scarsi. La strada si è fatta più tortuosa, arrampicandosi sempre più in alto dal momento del vostro ingresso in quella regione montuosa e ricca di foreste.

Ora vi muovete in alto, su una pista stretta e rocciosa. Alla vostra sinistra avete un muro liscio di pietra naturale, mentre sulla destra il sentiero si affaccia su un ripido precipizio. Di fronte a voi vedete un piccolo slargo sul quale si apre il cancello principale della Rocca. I soldati, vestiti di blu, che sorvegliano l'entrata vi ordinano di dichiarare i vostri nomi e le vostre professioni. Lungo le mura si affacciano visi di curiosi che si sporgono verso di voi, impazienti di salutare nuovi campioni della legge, ma anche pronti a dare con balestre e lance un ben diverso genere di benvenuto ad eventuali nemici.

Nota per il DM: fate in modo che ogni giocatore dichiari il nome e la professione del proprio personaggio. Fate anche in modo che dicano con le loro parole perché vogliono entrare nella Rocca. Se le risposte suonano innaturali, assumete il

ruolo di caporale della Guardia e incominciate ad interrogare i personaggi. E' giunto il tempo di far capire ai giocatori che tutto ciò che diranno — sia parlando che agendo in nome dei propri personaggi — verrà notato da voi, quale DM, e che agirete sempre di conseguenza nel modo più appropriato alla situazione. Una risposta cortese ed esauriente può rendervi amico tra i soldati qualcuno che un giorno potrebbe esservi di aiuto. Brutalità e scortesia potrebbero creare sospetti e nemici e procurarvi fastidi in quella che altrimenti sarebbe per voi una zona sicura. Quando sarete soddisfatti della scena rappresentata, lasciate entrare il gruppo.

Descrizione della Rocca per il DM

I. L'intera Rocca é ben organizzata dal punto di vista della sicurezza e della difesa. In caso di bisogno gran parte della popolazione civile prenderebbe le armi per aiutare i soldati sugli spalti, mentre i non combattenti sarebbero pronti a portare munizioni, cibo e acqua sulle mura e a soccorrere i feriti. Le sentinelle saranno all'erta. Un gruppo di guardie pattuglia, a intervalli irregolari, gli spalti, e un comandante effettua un controllo ad ogni battito della mezza. E' assai improbabile che qualcuno possa entrare o uscire senza essere visto, a meno che non usi la magia. Possono esserci delle trappole magiche, piazzate in punti chiave, che urlano "ALLARME!" se una creatura invisibile passa entro un raggio di 3 m.).

All'interno della Rocca gli abitanti sono in genere onesti e osservanti della Legge. Brutalità e cattive maniere saranno guardate con ostilità. Se un membro di un gruppo dovesse essere visto compiere un atto criminale verrebbe dato istantaneamente l'allarme. I cittadini cercheranno di impedire fino all'arrivo della Guardia (in 1-2 turni) la fuga di chi ha infranto la legge (pur senza giungere a sacrificare la loro vita). Se la Guardia incontra resistenza non esiterà a usare la forza, perfino uccidendo se necessario. I fuorilegge presi prigionieri verranno chiusi nelle segrete della Rocca e puniti per i loro crimini.

— Rappresenta una balista, una grande, pesante balestra maneggiata da 2 uomini. Spara come una balestra pesante, ma ha un raggio di 144 metri, colpisce come se venisse usata da un guerriero di 1.^o-3.^o livello e infligge 2d6 + 2 ferite (da 4 a 14 per colpo). Ogni balista dispone di 12 dardi e può sparare solo una volta ogni 4 round (servono infatti 3 round per caricarla e 1 per sparare).

□ Rappresenta una catapulta leggera: il suo raggio é compreso fra 72 e 144 metri e spara con una frequenza pari alla metà di quella della balista (una volta ogni 8 round). Richiede 2 addetti per operare, colpisce come se venisse usata da un uomo normale, ma può raggiungere 1-6 bersagli in un gruppo serrato (o un bersaglio di grandi dimensioni) infliggendo 1d6 di danni per ciascuno (6d6 se é un bersaglio cospicuo). Sono disponibili 6 colpi per ogni catapulta.

II. Può essere utile disporre di mappe dei piani. Tenete presente che molte aree hanno 2 o più piani e che nelle stanze vi sono arredi non descritti. Sono stati anche tralasciati i dettagli riguardanti riscaldamento, illuminazione e altri tocchi descrittivi come colore, travature, decorazioni, etc. Se non vi manca il tempo, preparate le mappe dei piani e la descrizione dettagliata di ogni area perchè può esservi di grande utilità, specialmente per i posti più frequentati degli avventurieri. A questo riguardo, consultate l'appendice alla fine del modulo.

III. I personaggi dei giocatori potranno raccogliere informazioni dagli abitanti della Rocca. Come informazione di base potreste comunicare una diceria (a caso, usando un d20) ad ogni giocatore.

Altre dicerie possono essere ottenute da altre persone che vivono nella Rocca. Per esempio, parlare con il Taver-niere (15) potrebbe farvi venire a conoscenza delle dicerie n. 18 o 19; egli rivelerà quella vera se il suo tiro di reazione sarà buono.

Non rivelate **tutte** le dicerie. Potete aggiungere quante voci false desiderate. Ma é sconsigliato dare troppe informazioni vere.

Le voci false sono contrassegnate da una "F" dopo il numero.

TABELLA DELLE DICERIE

1. Un mercante, imprigionato nelle Caverne, darà un premio a chi lo salverà.
- 2.F Un potente mago distruggerà con i suoi incantesimi tutti gli invasori delle Caverne.
3. Tribù di diverse creature vivono in Caverne differenti.
4. Un orco è pronto a correre in aiuto degli abitanti delle Caverne.
5. Una bacchetta magica é stata smarrita nella zona delle Caverne.
- 6.F Tutte le entrate delle Caverne sono munite di trappole nascoste.
7. Se vi perdetes, attenti al mangiatore d'uomini.
8. Gli altari sono molto pericolosi.
- 9.F Una gentile donzella é rinchiusa nelle Caverne.
- 10.F "Bree York" in linguaggio Goblin vuol dire "ci arrendiamo!".
11. Attenti ad un tradimento all'interno del vostro gruppo.
12. I grandi uomini-cane vivono molto in alto nelle Caverne.
13. Ci sono orde di piccoli uomini-cane nelle Caverne più basse.
- 14.F Mucchi di armature magiche sono custoditi nelle Caverne meridionali.
- 15.F I Bugbear delle Caverne hanno paura dei nani.
16. Uomini-lucertola vivono nelle paludi.
18. Attenti all'eremita pazzo delle terre del nord.
- 19.F Nessuno é mai ritornato da una spedizione nelle Caverne.
20. Nelle Caverne vive più di una tribù di orchetti.

IV. L'ingresso al Cortile Interno della Rocca può essere consentito solo se gli avventurieri compiono un atto eroico in favore della Rocca, se portano indietro un trofeo eccezionale o prigionieri di valore, oppure se fanno dono al castellano di un oggetto magico o di 1000 (o più) monete d'oro. Gli avventurieri saranno invitati ad una festa con banchetto e poi esaminati attentamente e interrogati con cura. Se il castellano gradisce l'aspetto del gruppo e i suoi aiutanti sono d'accordo, vi chiederà di svolgere una missione speciale (adatta alle vostre capacità, ma impegnativa; utilizzate la mappa della zona o delle **Caverne del Caos** per trovare una meta opportuna).

Al contrario, se vi mostrerete rudi, egli semplicemente si ritirerà ponendo termine al banchetto, e non verrete mai più invitati di nuovo o aiutati. Se il gruppo tenta di rubare o assume un contegno minaccioso, verrà immediatamente attaccato e distrutto (se vi si riesce, naturalmente).

I gruppi mandati in missione saranno benedetti e verranno dati loro 100 monete d'oro a testa per i rifornimenti necessari.

Se l'impresa avrà successo, potranno accedere al Cortile Interno e chiedere aiuto al Castellano qualora vi fosse un grande nemico da sconfiggere nella zona delle Caverne.



Egli invierà, come minimo, un caporale e 3 arcieri con armatura di piastre e, al massimo, il sergente, un caporale e una dozzina di soldati.

- V. Quando avrai esaurito le normali possibilità di questo modulo, potrai continuare a far ruotare l'azione della tua campagna intorno alla Rocca facendone la base per ulteriori avventure da te progettate. Per esempio (ipotizzando che il gruppo abbia fatto un buon lavoro per il Castellano), fai entrare un grosso gruppo di banditi nella zona e quindi incarica il tuo gruppo di guidare una spedizione di truppe della Rocca, mercenari ed altri per scacciarli. Oppure il gruppo può operare fuori dalla Rocca, in cerca di avventure mentre vaga nell'area circostante. (Consultate il **D&D® EXPERT SET** per le regole sulle avventure nelle regioni selvagge).

L'AREA DELLA ROCCA

- 1. PORTONE PRINCIPALE:** Due torri alte 9 metri, con merli, fiancheggiano il corpo di guardia, alto 6 metri. Tutte hanno feritoie per gli archi e le balestre. Una profonda crepa di fronte al portone principale è scavalcata da un ponte levatoio (solitamente alzato). C'è un'inferriata all'ingresso e grandi portoni in fondo al passaggio. Il passaggio è largo e alto circa 3 metri, nel soffitto si aprono feritoie e anche i muri di entrambi i lati hanno feritoie per gli arcieri. Ovviamente la costruzione è fatta di grandi blocchi del granito più duro, materiale senza dubbio usato per l'intera fortezza. Due soldati (CA 3, G 1, pf 5 ciascuno, AT 1, F 1-6, ML 10) si avvicinano quando il ponte levatoio viene abbassato e l'inferriata alzata. Ognuno ha un'armatura di piastre e porta una lancia. Essi chiedono che le persone che fanno il loro ingresso nella Rocca mettano via le ar-

mi, e quindi le scortano attraverso un breve tunnel nell'area 3.

- 2. TORRI LATERALI:** In cima ad ogni torre vi sono 4 balestrieri con le armi cariche e pronte al tiro. Tutti indossano una corazza di maglia (CA 5), portano una spada e un pugnale e hanno uno scudo a portata di mano (CA 4 quando lo prendono). (CA 5 o 4, G 1, pf 4 ciascuno, AT 1, o 1/2 con la balestra, F 1-6, ML 10.) Dentro ogni torre si trovano altri 12 soldati: 4 di servizio, corazzati e armati come quelli in cima alle torri; gli altri 8 riposano nella torre ed avranno bisogno di un intero turno per prepararsi alla battaglia. Sono esattamente uguali agli altri, solo che sono equipaggiati con archi lunghi invece che con balestre. (CA 4 o 5, G 1, pf 4, AT 1, F 1-6, ML 10) i 3 piani delle torri contengono riserve di dardi, frecce, lance, giavellotti e diversi barili di olio da lanciare sugli eventuali assalitori. Vi si trovano anche pagliericci per dormire, attaccapanni con vestiti appartenenti ai soldati, alcuni piccoli tavoli, sgabelli e panche. Ogni guerriero ha con sé 1d6 monete di rame e 1d4 monete di argento.

- 3. CORTILE D'INGRESSO:** È uno stretto spiazzo pavimentato. A tutti coloro che entrano, tranne ai componenti della guarnigione, verrà richiesto di smontare da cavallo e portare alla stalla (area 4, sotto) i loro animali. Il **caporale della guardia** si trova qui. Indossa una corazza di piastre, porta uno scudo (CA 2), ed ha una spada e un pugnale alla cintura. (CA 2, G 2, pf 15, AT 1, pf 2-7; la sua spada è un'arma magica + 1, ML 11.) Il caporale è piuttosto brontolone, ha un basso carisma, ammira i guerrieri coraggiosi che parlano schiettamente e si lascia conquistare con facilità da una ragazza carina. Dietro di lui c'è un uomo in toga (uno scriba) che registra il nome di ogni persona che entra o esce dalla Rocca, e di fianco a ognuno di essi c'è un altro soldato in corazza di piastre e lancia, identico a quello descritto sopra in 1. (CA 3, G 1, pf 5 ciascuno, AT 1, F 1-6, ML 10.) Quando gli avventurieri saranno scesi da cavallo, degli stallieri verranno dall'area 4 (la stalla) per prendere in consegna le cavalcature. Ogni bene che non sia trasportato indosso dagli avventurieri verrà riposto nell'area 5 (il magazzino). Un altro servitore accompagnerà gli stranieri alla Locanda del Viaggiatore.

- 4. STALLA COMUNE:** Questo lungo edificio è alto circa 4,5 metri. Il tetto, piatto, è contornato da un parapetto alto 90 cm. e ciò lo rende adatto alla difesa del portone. Nel muro sul lato del portone si aprono feritoie per gli arcieri. All'interno vi sono sempre 5-8 (d4 + 4) stallieri che attendono ai cavalli o ai finimenti. Ognuno di essi è privo di armatura (CA 9) ma può combattere con varie armi disponibili (forconi e simili, trattatele come lance) e dispone di 1-4 pf. Qui si potranno trovare cavalli da corsa e cavalli da tiro rispettivamente (CA 7, DV 2, pf 8 ciascuno, AT 2, F 1/4-1/4, ML 7) e (CA 7, DV 2+1, pf 9 ciascuno, AT 0). (2-8 di ciascun tipo), e perfino muli (1-4).

- 5. MAGAZZINO COMUNE:** Mercanti in visita e altri viaggiatori che possiedono merci in notevole quantità devono lasciarle qui finché non vengano vendute ad abitanti della Rocca o portate altrove. La costruzione è identica alla stalla (v. 4 sopra) come altezza, parapetto, etc. Le sue doppie porte sono chiuse con catene e lucchetti; e bisognerà quindi chiamare il caporale della guardia, che ha le chiavi per potere entrare. Al suo interno si trovano 2 carri, un carro pesante, molte scatole, barili e balle di merci contenenti viveri, vestiti, frecce, dardi, sale e due barili di vino. (Il valore medio è di 100 monete d'oro per il carico di ogni carro).

- 6. LA TORRE DEL SOVRINTENDENTE:** Il sovrintendente del cortile esterno del castello vive qui (CA 1, G 3, pf 22, AT 1, F 2-7 grazie ad una **spada +1**, ML 12) Dispo-

ne di una spada **magica +1**, indossa una corazza di **piastre +1** ed è anche in grado di usare un arco lungo che è appeso al muro. Lui e lo scriba dividono gli uffici al piano più basso. I loro appartamenti invece sono al secondo piano (arredamento normale con letto, scrigno, armadio, tavolo, sedie, tappetino, etc.). Il sovrintendente ha sempre con sé 3d6 monete d'oro; lo scriba tiene 2d6 monete d'argento, d4 monete d'oro nel suo borsellino. Ci sono 50 monete d'oro nascoste all'interno dei vecchi stivali del sovrintendente nell'armadio, e appesa al muro c'è una faretra con 20 frecce, 3 delle quali sono **frecce magiche +1**. Lo scriba possiede una boccetta di inchiostro ingioiellata del valore di 100 monete d'oro, è sul tavolo in piena vista ma è sporca, coperta di inchiostro e sembra quindi priva di qualsiasi valore.

Il terzo piano è un'area adibita a deposito, mentre il quarto alloggia 12 soldati. Sei hanno corazza di cuoio e scudo (CA 6) con lance e scure, gli altri sei hanno corazze di maglia (CA 5), balestra leggera e spada, e vengono di tanto in tanto impiegati come scorta del sovrintendente (G 1, pf 4, AT 1, F 1-6, ML 10). Ognuno porta con sé 2d6 monete di rame e 1d6 monete d'argento. La loro stanza contiene pagliericci, attaccapanni con mantelli e altri indumenti, due lunghi tavoli con panche, una scorta di 180 frecce e diverse dozzine di grosse pietre.

L'intera torre misura 12 metri d'altezza ed ha una merlatura alta m. 1,5. Tutte le mura sono provviste di feritorie per gli arcieri.

7. APPARTAMENTI PRIVATI: Famiglie benestanti, ricchi mercanti, signori di corporazione e così via dispongono di alloggiamenti speciali. I 5 piccoli appartamenti lungo il muro sud sono occupati dalle famiglie delle persone che vivono nel cortile esterno della Rocca. I 2 più grandi invece (7a e 7b) ospitano attualmente un mercante di gioielli e un prete.

a) Mercante di gioielli: Quest'uomo e sua moglie sono protetti da un paio di guerrieri del secondo livello con corazza di maglia, scudo, spada e pugnale. (CA 4, G 2, pf 16 e 12, AT 1, F 1-6, ML 8). I quattro alloggiano nella parte orientale dell'edificio, e il mercante con la moglie trascorrono al piano superiore la maggior parte del loro tempo. Ogni guardia dispone di un grosso cane addestrato a uccidere (CA 6, DV 3, pf 12 e 11, AT 1, F 1-6, MV 18, TS G 2, ML 9). Il mercante possiede una scatola d'acciaio chiusa a chiave contenente 200 monete di platino e 100 monete d'oro. Nascoste nella sua cintura vi sono 10 gemme del valore di 100 monete d'oro ciascuna. Egli comprerà gioielli dal 60 % fino al 90 % (d4X10+50 %) del loro valore, mentre li vende a un prezzo variabile fra il 110 % e il 140 % (d4X10+100 %) del valore. Sua moglie indossa un braccialetto ingioiellato, una collana e degli orecchini (il cui valore è rispettivamente di 600, 1200, e 300 monete d'oro), anche essi in vendita, come le gemme. Sono in attesa di una carovana che li riconduca in terre più civili. Qui tutte le persone hanno con sé 3d6 di monete d'argento. L'appartamento è ben arredato, ma non presenta nulla di particolare interesse o valore, tranne le monete, gemme e gioielli già descritti.

b) Prete: La parte occidentale dell'edificio ospita invece un gioviale prete che approfitta della sosta alla Rocca per discutere di teologia con gli abitanti più colti e per cercare di convertire gli altri. Tutti parlano bene di lui, sebbene i due **accoliti** che lo accompagnano vengano evitati perché non parlano mai (d'altronde il prete dice che devono seguire un voto (silenzio) fino alla consacrazione). Le sue camere ben fornite sono arredate confortevolmente e gli ospiti vengono sempre

accolti, di fronte a un gradevole fuocherello, con birra e vino a volontà. Il prete è un'ottima compagnia ed un eccellente ascoltatore. Non impone le sue credenze religiose a nessuno che non lo desideri. Nessuno lo supera nell'avversione al male, e se sarà avvicinato da un gruppo di avventurieri che cercano le **Caverne del Caos**, li accompagnerà certamente. Dispone di una corazza di **piastre +1**, di uno **scudo +1** (CA -1) e di una **mazza +1**, ed ha una destrezza di 15. Possiede anche una pergamena magica per chierici con un incantesimo **blocca-persona** e uno del **silenzio raggio 4,5 m.** Appare molto robusto (PF 18), così come i suoi assistenti. Questi indossano corazze di maglia, e sono armati di scudo e mazza (CA 4, C 1, pf 7 ciascuno, AT 1, F 1-6, ML 7). **Nota:** Tutti e tre sono caotici e malvagi, si trovano infatti nella Rocca per spiare e sconfiggere chi cerca di acquisire esperienza sfidando i mostri nelle **Caverne del Caos**. Giunti nelle Caverne il prete lancerà un incantesimo **Causa Ferite Leggere** (perché l'attacco si realizzi deve essere effettuato un normale tiro per colpire ed in caso ciò avvenga si infliggono da 2 a 7 pf all'essere toccato) o uno di **Luce Magica**; a seconda di quale dei due sia più utile per ostacolare gli avventurieri. Il tradimento avverrà sempre nel momento più cruciale di un incontro con dei mostri. Ogni chierico porta con sé 4d6 monete d'argento, ed indossa una catena d'oro del valore di 100 monete d'oro; in più il Prete possiede una gemma di eliotropia che vale 500 monete d'oro. Un piccolo sacchetto nascosto nella poltrona del prete contiene 30 monete per tipo di platino, oro, electrum, argento e rame, più una fibbia ingioiellata del valore di 300 monete d'oro. Queste serviranno per corrompere, sovvertire o, se necessario, verranno usate per pagarsi la libertà.

8. FABBRO E ARMAIOLO: Questa costruzione è alta circa 6 metri, con un parapetto di 1,5 m. sul tetto e con le feritoie nelle mura per la difesa. Il piano più basso è occupato da una fucina, mantici e altri attrezzi per il lavoro. Qui si ferrano i cavalli e i muli, si costruiscono le armi, si riparano le armature e si fanno tutti gli altri lavori di questo genere. Il fabbro è anche un armaiolo, ed ha 2 apprendisti (Fabbro: CA 7 grazie a una armatura di cuoio G 1, pf 11, AT 1, F 1-6, ML 8, usa il suo martello come arma). I due apprendisti (AC 8, LVL 0, pf 5 ciascuno, AT 1, F 1-6, ML 8) prenderanno ogni arma a portata di mano, se necessario. Nel negozio ci sono 2 spade, una mazza, una corazza completa di maglia adatta per un uomo, e 11 giavellotti finiti. Al secondo piano si trovano le stanze in cui vivono il fabbro, la sua famiglia e gli apprendisti. Le stanze hanno arredamenti normali, ma in una giara nascosta nella stanza da letto del fabbro sono riposte 27 monete d'electrum. Il fabbro porta con sé d4 monete d'oro, e ogni assistente 2d6 in monete d'argento.

9. APPROVVIGIONATORE: Questo basso edificio ospita un negozio dove si vende tutto l'equipaggiamento necessario per avventure nei dungeon (come descritto nel regolamento) con le ovvie eccezioni di carri, barche e altri oggetti di grandi dimensioni o comunque difficilmente reperibili in un avamposto come questo. Non vende armi che non siano giavellotti, pugnali, frecce e dardi. Ha qualche scudo (7), ma non vende armature o cavalcature. Egli indirizzerà chi è interessato a oggetti di questo tipo al mercante della porta accanto. I prezzi sono quelli indicati dalle regole. Egli acquisterà dagli avventurieri dell'equipaggiamento al 50 % del prezzo indicato. L'approvvigionatore è un uomo normale; in caso di bisogno ha una corazza di cuoio e uno scudo (CA 6) e difenderà le mura o combatterà in altro modo con una lancia (CA 9 LVL 0, pf 3, AT 1, F 1-6, ML 7). Sua moglie e i due bambini vivono lì in un piccolo appartamento. Egli porta con sé d6 in mo-

nete d'oro. Possiede una robusta cassetta contenente 100 monete d'oro, 16 d'electrum e 30 di rame.

10. **IL MERCANTE:** Questo emporio tratta ogni tipo di corazze, di armi e di cavalcature (custodite nella stalla 4, v. sopra) nonché grosse quantità di beni come sale, spezie, vestiti, legni rari, ecc. Il mercante è estremamente interessato alla possibilità di ottenere pellicce. I prezzi sono quelli indicati nelle regole. Gli acquisti dagli avventurieri avvengono al 50 % del prezzo, standard, tranne per le pellicce che verranno acquistate a prezzo pieno **purché** il **venditore lo richieda**. E' un uomo comune (AC 9, LVL 0, pf 2, AT 1, D 1-6, ML 7) i suoi due figli sono del suo stesso livello (caratteristiche identiche eccetto per pf 3). Tutti hanno corazze di cuoio, scudi (CA 6), lance e spade da usare quando necessario. Nascoste sotto il pavimento del loro piccolo appartamento vi sono 500 monete d'oro e 1100 monete d'argento. Ognuno ha nel proprio borsellino 2d6 monete d'oro.

11. **BANCA:** Qui è possibile cambiare monete o gemme pagando una commissione del 10 %. Il banchiere può anche conservare al sicuro i beni di chi lo desidera; senza essere pagato se questi vengono lasciati almeno per un mese, altrimenti chiedendo una commissione del 10 %. Si possono ottenere prestiti a un tasso d'interesse del 10 % al mese fino a 5 monete d'oro senza lasciare un deposito di sicurezza oltre le 5 monete d'oro bisogna lasciare in deposito un oggetto di valore almeno doppio a quello del prestito. Un avviso nel locale informa che il luogo è sotto la diretta protezione della Rocca, e infatti un soldato in armatura di maglia con arco lungo e una spada tiene costantemente sotto controllo il posto dalla torre 12. (CA 5, G 1, pf 4, AT 1, F 1-6, ML 10.) Il banchiere è un guerriero in pensione del 3.º livello (Ca 9, G 3, pf 12, AT 1, F 1-6, ML 9) con una spada a portata di mano e una corazza di piastre con scudo nel suo appartamento di sopra. Porta con sé 6 monete di platino e 12 d'oro. Nell'ufficio c'è un impiegato vecchio e magro (mago del 2.º livello, 5 pf; ha pronti gli incantesimi **sonno** e **ventriloquio**) che si occupa di solito delle transazioni. Un guerriero mercenario (CA 3, G 1, pf 7, AT 1 o 1/2 con balestra, F 1-6, ML 8) in armatura di piastre e armato con un'ascia da battaglia e una balestra è di guardia dietro la porta. Sono esposti per la vendita i seguenti oggetti:

- 1 zanna d'avorio intagliata: prezzo 50 mo
- 1 tazza d'argento: 20 mo
- 1 caraffa di cristallo: 45 mo (valore reale 10 mo)
- 1 anello di giada: 250 mo (valore reale 400 mo)
- 1 pugnale con fodero ingioiellato: 600 mo
- 1 mantella imbottita di pelliccia: 75 mo
- 3 libri in pergamena (in bianco): 20 mo ciascuno
- 1 cintura d'oro e d'argento: 90 mo
- 1 corredo di arnesi da ladro: 100 mo (valore reale 25 mo)
- 1 scatola di ferro con serratura segreta: 50 mo

La camera di sicurezza della banca è in cantina. E' difesa da una porta di ferro chiusa a chiave che conduce a un piccolo sotterraneo blindato con 12 compartimenti ognuno protetto da serrature con aghi avvelenati nascosti (tiro salvezza contro i veleni +1 o morire). I compartimenti conservano i seguenti oggetti:

- n. 1, 4 e 11: Vuoti.
- n. 12: 277 mo e 1 gemma del valore di 500 mo.
- n. 3: Un servizio d'altare d'oro del valore di 6000 mo.
- n. 5: C'è una trappola con gas saporifero non è permesso il TS, il gas causerà sonnolenza per 3 turni, i personaggi di livello superiore al 4.º dovranno realizzare un TS contro "veleni" per evitarne gli effetti.
- n. 6: 1000 monete per tipo di platino, oro, electrum, argento e rame.

- n. 7: Quattro vipere (CA 6 per le ridotte dimensioni e la grande velocità, DV 1, pf 5, AT 1, ognuna può mordere infliggendo 1-4 pf di danno ed inoculando il proprio veleno, MV 9m, TS G 1, ML 7)

- n. 8: 3 gemme del valore di 1000 mo, 4 da 500 mo, 11 da 100 mo e 18 da 100 mo.

- n. 9: C'è una trappola con frecce che colpirà sempre chiunque si trovi di fronte alla porta. Sono innescate 4 frecce, e ciascuna infligge 1-6 punti ferita (dividete le frecce tra le persone di fronte alla porta).

- n. 10: Una statua d'alabastro e d'oro del valore di 3000 mo racchiusa in una scatola di legno raro e seta del valore di 600 monete d'oro.

- n. 12: Un sacco contenente 58 mp e 91 me.

(I compartimenti vuoti indicano fondi dati in prestito. I numeri in neretto indicano i compartimenti appartenenti al banchiere).

12. **TORRI DI GUARDIA:** Questa torre alta m. 13,5 è fornita di tutti i consueti dispositivi di difesa. Ospita 6 soldati in corazza di maglia (CA 5) con archi e spade, altri 6 in corazza di cuoio con scudi (CA 6) e lance (G 1, pf 4 ciascuno, AT 1, F 1-6, ML 10) e il "**capitano della guardia**" (CA 2, G 3, pf 20, AT 1, F 2-7 con **pugnale+1** o 3-8 con **spada+2**, ML 11). Il capitano vive al primo piano (l'arredamento è normale, ma ci sono un bricco e un boccale d'argento del valore di 750 mo). Si dice che porti molto denaro con sé (20 monete di platino, 11 d'oro, 8 d'argento), mentre i soldati hanno solo monete di piccolo taglio (2d6 monete d'argento a testa). Il 2.º e il 3.º piano servono come alloggiamenti per i soldati. Il piano più alto contiene una scorta di 200 frecce, molte pietre, 2 barili d'olio e 24 giavellotti.

13. **PIAZZA DELLA FONTANA:** Al centro della piazza c'è un'ampia fontana zampillante. Nei giorni di festa gli agricoltori e i mercanti locali allestiscono qui piccole bancarelle per vendere le loro merci.

14. **LOCANDA DEL VIAGGIATORE:** Questo edificio lungo e basso è composto da cinque piccole stanze private e da un grande dormitorio comune per una dozzina di ospiti. (Naturalmente i servi dormono sempre nella stalla, 4). Le stanze private costano una moneta d'oro per notte, mentre dormire nella camerata comune costa solo 1 moneta d'argento per notte. Il locandiere e la sua famiglia vivono in una piccola soffitta sopra la locanda. Sono ovviamente persone comuni senza abilità combattive. La costruzione è alta circa m. 5,5.

15. **TAVERNA:** E' il posto preferito dai visitatori ed anche dagli abitanti della Rocca. Il cibo è eccellente, le bevande ottime ed abbondanti. La taverna è sempre aperta, e vi si trovano 4-16 (4d4) clienti abituali ad ogni ora del giorno e della notte. Il listino prezzi è il seguente:

Birra	1 me	Minestra	1 ma
Birra leggera	1 ma	Bistecca	1 ma
Vino	1 me	Pollo arrosto	1 mo
Idromele	1 mo	Arrosto misto	2 mo
Té scuro	1 ma	Torta	1 me
Pane	1 mr per fetta	Formaggio	1 ma per fetta
Pudding	1 ma per ciotola	Frutta	1 ma

Il barista, se parla con un buon cliente che beve alla sua salute, racconterà storie delle terre intorno alla Rocca (una bevuta per storia, metà delle quali potranno essere vere). E' conosciuto per il suo odio verso la birra leggera, e per la sua passione per l'idromele. C'è una possibilità del 50 % che 2-5 (d4+1) clienti della taverna siano guerrieri mercenari in cerca di lavoro. (CA 6, G 1, pf 5 ciascuno)

no, AT 1, F 1-6, ML 7.) Ognuno indosserà corazza di cuoio, scudo, spada e pugnale; tutto il resto dell'equipaggiamento desiderato dovrà essere acquistato da chi li assolda, compresi armi da lancio, cavalcature e attrezzatura da dungeon. Le paghe per il pericoloso incarico includono tutto l'equipaggiamento acquistato, vitto e alloggio, più 1 moneta d'argento per giorno di servizio. (Notate che un semplice giavellotto o altro equipaggiamento minore **non** viene considerato equipaggiamento da Dungeon). E' sempre necessario per assoldare i mercenari pagare loro da bere prima di discutere i termini del contratto. C'è una possibilità del 10% che ciascuna delle seguenti persone sia nella taverna in un determinato momento:

IL CAPOREALE DELLA GUARDIA

IL CAPITANO DELLA GUARDIA

IL SOVRAINTENDENTE (vedi 6, sopra)

IL PRETE (vedi 7, sopra)

2-4 UOMINI DELLA GUARDIA (vedi 12, sopra)

IL SERGENTE DELLA GUARDIA (vedi 18, sotto)

UN VIANDANTE (un guerriero del 2.° o 3.° livello, Umano, Nano, Elfo o Halfling a scelta del DM, con equipaggiamento completo per avventure; il viandante si unirà alla spedizione nel 75% dei casi, se gli viene offerto il 25% dei tesori trovati, ma 1 volta su 6 avrà intenzioni malvagie e un allineamento morale caotico).

Il taverniere è un uomo comune (CA 9, LVL 0, pf 6, AT 1, F 1-6, ML 7), come anche suo figlio e lo sguattero (CA 9, LVL 0, pf 5, 2, AT 1, F 1-6, ML 7), ma in caso di bisogno indosseranno corazze di cuoio e scudo (CA 6) e useranno le armi contro gli aggressori. Nella taverna lavorano anche la moglie, la figlia, una serva e uno sguattero. Il padrone e suo figlio avranno ciascuno 2d6 in monete d'oro nella propria borsa, la moglie d6, gli altri 2d6 in monete di rame. Nella cantina vengono depositati e preparati cibi e bevande e lì dormono i servitori. La famiglia dorme invece nel piccolo solaio. Nascosti in una vecchia pentola, sotto i sacchi di farina vuoti, ammucchiati nel retro, vi sono 82 monete di rame, 29 d'argento, 40 di electrum e 17 d'oro.

16. **CASA DELLA CORPORAZIONE:** Quando alcuni membri di una corporazione (mercanti, costruttori, artigiani, ecc.) si trovano a viaggiare nella zona, vengono ospitati in questo palazzo a due piani. Qui si pagano tasse e vengono svolte funzioni amministrative; il personale è infatti molto attento ad osservare chi e cosa entra nella Rocca. Ogni mercante che vi passi è tenuto a pagare un'imposta pari al 5% del valore delle sue merci, ma si guadagna così la protezione della Casa della Corporazione (se non ne è già membro regolare). Costruttori ed artigiani per entrare o lasciare il paese devono ottenere il permesso della Corporazione pagando una tassa di 2d6 monete d'oro in entrambi i casi (a seconda del valore del loro commercio). Il piano più basso è occupato dagli appartamenti del Mastro della Corporazione e di due impiegati, e da un ufficio (tutti i locali sono scarsamente arredati, ma il Mastro tiene nella propria borsa un anello d'oro del valore di 50 monete d'oro e 2d6 in monete d'oro; ogni impiegato possiede inoltre d4 monete d'oro, d'argento e di rame. Uno scrigno nascosto sotto il letto del Mastro contiene 712 monete d'oro). Sono tutti uomini comuni (CA 9, LVL 0, pf 4 ciascuno, AT 1, F 1-6, ML 7), con corazza di maglia (CA 5), balestre e spade pronte all'uso in un armadio. Ci sono poi due servitori che non combatteranno e che alloggiano nella cantina. Il piano superiore si compone di due stanze private e un dormitorio per gli ospiti. Il Mastro della Corporazione è molto influente e la sua simpatia o antipatia verso i personaggi si rifletterà nel trattamento che riceveranno da parte del personale della fortezza. Quattro soldati con corazze di cuoio, scudi, lance e spade sono costantemente in servizio, due al primo piano, due al

secondo (CA 6, G 1, pf 6 ciascuno, AT 1, F 1-6, ML 8). Sono membri fanatici della Corporazione che obbediranno senza esitare ad ogni ordine del Mastro. Gli ospiti della Corporazione mangiano qui. Il bere in modo smodato viene disapprovato.

17. **LA CAPPELLA:** Il centro spirituale della Rocca è di fronte alla Casa della Corporazione. L'edificio ha un tetto a punta alto due piani; l'interno è costituito da una grande stanza. L'altare si trova all'estremità orientale, sormontato da una vetrata (che vale, intatta, 350 monete d'oro); la vetrata misura 6 m. d'altezza e 2,8 m. di larghezza. Una cassetta per le offerte è assicurata saldamente su di un pesante piedistallo nell'angolo di sud-est; contiene 1-100 monete di rame e 1-100 d'argento in ogni ora del giorno. Viene svuotata ogni sera dal **Curato** che deposita le monete dal banchiere (11 sopra). Una piccola scala nell'angolo di nord-ovest, dietro gli spogli banchi di legno, porta alla cantina, dove il Curato e i suoi tre assistenti alloggiano.

Il **Curato** (chierico del 5.° livello) è la persona più influente nella Rocca dopo il Castellano (26). Grazie al suo elevato livello ha una modificazione di +1 nel colpire, CA 0 grazie ad una corazza **magica di piastre +1**, scudo, un **anello di protezione +1** (CA 5, pf 24, AT 1, F vedi sotto, ML 10). Dispone sia di una **mazza magica +1** che di un **bastone serpente**. Il **bastone serpente** aggiunge +1 al tiro per colpire e infligge 2-7 (1d6+1) punti danno. A comando, il bastone si trasforma in un serpente che avvolge nelle sue spire la persona colpita. La vittima viene trattenuta finché il Curato non richiama il bastone (o per un massimo di 1d4 turni). Il "bastone serpente" ritorna strisciando al Curato, su comando. Egli indossa raramente la sua armatura (a meno che la Rocca non sia minacciata) ma non abbandona l'anello ed il bastone. I suoi tre **Accoliti** (CA 9 o 2, C1, pf 6-5-5-, AT 1, F 1-6, ML 7) rispettivamente hanno corazze di piastre, scudo (CA 2) e mazza. Di solito si vestono con una tunica (CA 9), ma dietro ordine del Curato si armeranno per la battaglia. Normalmente il Curato dispone dei seguenti incantesimi: **cura ferite leggere, individuazione del magico, benedizione, blocca persona**. Egli userà quello **guaritore** soltanto su membri della propria Congregazione, come un Ufficiale della Guardia o un negoziante.

Tutte le corazze e le armi dei chierici sono conservate nella stanza del Curato; la stanza si trova nella cantina della Cappella, è chiusa a chiave ed arredata con parsimonia. Nella Cappella vengono anche custodite diverse pozioni magiche (3 di **guarigione**, 1 **esp** e 1 **forma gassosa**), una pergamena magica con i seguenti incantesimi: 1 **guarigione delle malattie**, 1 **blocca persona** e 3 **Cura ferite leggere**. Tutti questi oggetti magici sono nascosti in un compartimento segreto celato sotto il piedistallo della cassetta delle offerte. Non può trovare la porta del compartimento senza spostare il piedistallo. La porta è chiusa con due serrature: il Curato e il Castellano hanno le uniche 2 copie delle chiavi.

Se interrogato con attenzione da un amico, il Curato potrà (50% delle volte) rivelare la sua diffidenza nei confronti del Prete (7b sopra) che visita regolarmente la Rocca. Gli Accoliti, tuttavia, hanno molta stima del Prete e lo diranno a chiunque gli chieda informazioni su di lui.

18. **CORPO DI GUARDIA INTERNO:** Questa struttura di pietra è in se stessa una piccola fortezza. La parte meridionale è alta circa 4,5 m. più la merlatura; la parte posteriore misura invece 9 m. d'altezza (più la merlatura).

Naturalmente, nella sezione sud e lungo le mura del passaggio verso nord (alto 3 m. e largo 6) si aprono feritoie

per arcieri. Il passaggio sale in alto verso il Cortile Interno. I pesanti portoni sono rinforzati su entrambi i lati da sbarre di ferro e muniti di aculei. Vi sono sempre 6 guardie in servizio (due all'entrata, due sui bastioni più bassi, due sui più alti) più un ufficiale di picchetto (vedi sotto). Nessun visitatore può oltrepassare questo punto se non invitato o fornito di permessi speciali.

Il primo piano della costruzione è occupato dall'Armeria principale. Ci sono dozzine di scudi e ogni tipo di arma. Due piccole stanze costituiscono gli alloggiamenti del Sergente e del Capitano della Guardia (l'arredamento è spartano). Il secondo piano a nord alloggia le Guardie qui dislocate.

Capitano della guardia: (CA 0 grazie ad una **corazza di piastre +1** e a uno **scudo +1**, G 3, pf 24, AT 1, F 1-6 + bonus, ML 10). Sono in suo possesso una **lancia +1** ed una **spada +1**. E' un uomo molto cortese ed amichevole ed è anche un buon comandante (a volte esce nel cortile esterno travestito da mercenario). Possiede 15 monete d'oro e una gemma da 150 mo nel pomo del pugnale.

Sergente della guardia: (CA 2 grazie all' armatura di maglia con **scudo magico +1**, e un **anello di protezione +1**, G 2, pf 16, AT 1 F 3-8 grazie alla sua forza e alle sue armi magiche, ML 11). E' un tipo molto robusto (forza 17), un buon combattente e ama bere e schiamazzare. Porta con sé d6 monete (per tipo) d'oro, electrum e argento (c'è una pozione di Guarigione in una cassetta nascosta sotto una piccola mantella nella sua stanza) oltre ad un **spada +1**, e ad un **pugnale +1**.

Uomini della guardia: Qui ne sono alloggiati 24. Ognuno ha corazza di maglia e scudo, spada, pugnale ed ascia a mano. Otto sono balestrieri, otto arcieri e otto hanno lance (CA 4 o 5 se privi di scudo, G 1, pf 5 cad., AT 1 o 1/2 per i balestrieri, F 1-6, ML 10). Due di ogni gruppo sono sempre di guardia; gli altri hanno bisogno di un turno intero per indossare la corazza, armarsi ed uscire (ognuno ha 2d6 in monete d'argento).

19. Piccola torre: Questa caratteristica torre ospita otto guardie con armature di maglia (CA 5) e con balestre e spade. Gli scudi sono depositati di sotto, così nel combattimento corpo a corpo avranno CA 4 (CA 4, o 5 se privi di scudo, G 1, pf 5 cad., AT 1 o 1/2 per i balestrieri, F 1-6, ML 10). Due sono sempre di guardia in cima alla torre. Gli altri sei si trovano nella camera sottostante. La base della torre è in solida roccia, eccettuata la piccola scala.

20. TORRE DI GUARDIA: Questa struttura alta 15 m. ospita 24 guardie (come in 18, sopra). Il loro comandante è il Caporale della Guardia (CA 0, G 1, pf 9, AT 1, F 1-6 + bonus magico, ML 11). E' armato di spada e con una **pugnale +1**. Al piano superiore ci sono scorte di cibo, armi e olio. Il retro della costruzione è occupato dal dormitorio e da una stanza per il comandante.

21. CORTILE INTERNO: Tutta l'area è coperta d'erba. Le truppe si addestrano qui; ci sono infatti zone per fare pratica e zone dove poter giostrare. Durante la giornata si incontrerà qui sempre una dozzina o più di soldati che fanno pratica d'armi.

22. STALLE DELLA CAVALLERIA: Ospitano 30 destrieri (CA 7, DV 3, pf 11 ciascuno, AT 2, F 1-6, 1-6, ML 8), e quattro cavalli da tiro (CA 7, DV 2, pf 8 ciascuno, AT 2, F 1-4, 1-4, ML 7) che sono curati da due stallieri (CA 9, LVL 0, pf 2, AT 1, F 1-6, ML 7) e custoditi da due soldati (CA 4, G 1, pf 4, AT 1, F 1-6, ML 8).

23. GRANDE TORRE: Questa struttura alta 18 metri alloggia 24 guardie, un terzo delle quali equipaggiato con balestre, un terzo con archi, un terzo con lance, e un altro caporale come in 20, sopra (vedi 18 per ulteriori particolari sulla torre).

24. IL MASCHIO DEL CASTELLO: Questa fortificazione è stata costruita solidamente in modo da reggere a lunghi assedi.

E' strutturata su più livelli: il livello più basso è costituito da una sezione frontale alta 4,5 m., le torri rotonde laterali sono alte 18 m., mentre l'edificio principale misura 9 m. d'altezza. Tutte le sezioni sono merlate. La porta è in ferro. Al suo interno si distinguono una grande sala, l'armoria dei cavalieri, e diverse camere laterali per piccoli pranzi o incontri. Nella cantina sottostante si trovano grandi quantità di rifornimenti, alloggi per molti servitori, una cisterna e le segrete con quattro resistenti celle ben protette.

Il **castellano*** vive nell'area **27** (vedi sotto), ma egli ed i suoi assistenti durante il giorno saranno per lo più nella zona bassa della fortezza, dove svolgono i loro affari e danno udienze. Di servizio sulle mura ci saranno sempre 8 guardie in corazza di piastre (CA 3) con balestre e spade, ed uno stesso numero di guardie con corazze di piastre, scudo (CA 2) e spade stazionerà all'interno (CA 2, G 1, pf 5 cad., AT 1 o 1/2 se con balestra F 1-6, ML 8).

L'intero edificio è ben arredato, ed il mobilio è massiccio e rivestito di tessuti pregiati.

Secondo piano: Contiene un numero di stanze sufficiente ad ospitare fino a 36 cavalieri, più 2 camere per ospiti speciali. Qui troviamo alloggiati 12 cavalieri pesanti equipaggiati con armatura di piastre, scudo, spada e pugnale (CA 2, G 1, pf 8 cad., AT 1, F 1-6, ML 10 ed anche 18 cavalieri medi con corazza di maglia, balestra leggera e ascia (CA 5, G 1, pf 6 cad., AT 1 o 1/2 se con balestra, F 1-6, ML 10).

Le loro stanze sono arredate spartanamente, con una cuccetta, una sedia e un armadio ciascuna. Due messaggeri, soldati con corazza di cuoio e spade, sono normalmente alloggiati in una delle camere laterali (CA 7, G 1, pf 3 ciascuno, AT 1, F 1-6, ML 8).

25. TORRE: Ognuna è alta 12 metri, con la merlatura e presenta le consuete feritoie per gli arcieri a protezione degli angoli est e ovest della costruzione. I soldati della fortezza sono alloggiati in queste strutture e nelle torri indicate in 26.

26. TORRI CENTRALI: Queste strutture si innalzano di 6 m. al di sopra del tetto della fortezza, sormontate da una merlatura di 1,5 m. I loro due piani superiori accolgono 12 soldati ciascuno: 6 in corazza di piastre (CA 3), balestra e spada e 6 in corazza di piastre, scudo (CA 2) e spada (CA 3 o 2, G 1, pf 5, AT 1 o 1/2 se con balestra, F 1-6, ML 10), che sono fuori servizio. Impiegheranno quindi un turno per prepararsi alla battaglia. Nei due piani inferiori abitano gli assistenti del **Castellano**.

Scriba: Si tratta di un chierico del 2.º livello, protetto da corazza di piastre e scudo e fornito di mazza (CA 2, C 2, pf 11, F 1-6, ML 8). Ha a disposizione un incantesimo **blocca persona** su una pergamena che porta con sé; il suo incantesimo individuale è **luce** (può essere lanciato sugli occhi di un avversario per accecarlo). La camera dello scriba è austera, e non vi si trova nulla di

prezioso tranne un simbolo sacro in oro del valore di 150 mo. Nella sua borsa conserva 48 monete d'oro.

Consigliere: Si tratta di un Elfo del 3.° livello (CA 0 grazie alla Ds 16 ed alla **corazza di piastre +1**, E 3, pf 18, AT 1, F 1-6, ML 12). Porta con sé un **anello di resistenza al fuoco** e un arco corto (che usa con un bonus di +2, grazie alla sua destrezza) oltre a **10 frecce +1**. I suoi incantesimi sono: **lettura del magico, ragnatela e charme**. Arazzi e tappeti sono sparsi per tutta la stanza (ogni arazzo vale 500 mo) e tutto l'arredamento è molto confortevole. Porta un medaglione del valore di 1000 mo e tiene nella propria borsa 6 monete di platino e 10 d'oro.

27. CAMERA DEL CASTELLANO: Questo settore della fortezza è sopraelevato di 5 metri rispetto al soffitto principale, ed è merlato. All'interno troviamo la stanza privata del comandante dell'intera Rocca. È riccamente arredata, con uno specchio d'argento (valore 300 mo) appeso al muro, una coppa di malachite (valore 750 mo) appoggiata su un tavolo e un mantello di volpe (valore 1200 mo) nell'armadio. Il castellano possiede una cassetta d'argento (valore 450 mo) contenente 40 mp e 12 gemme del valore di 100 mo ciascuna. Sul muro di fronte alla porta c'è un **giavellotto +1**.

Castellano: Guerriero del 6.° livello (+1 per colpire, grazie all'alto livello d'esperienza), (CA-3 grazie alla Ds 16, alla **corazza di piastre +1**, **scudo +1**, **anello di protezione +1**, pf 48, AT 1, F 1-6 + bonus magico, ML 12). Dotato di **spada +2**, di **pugnale +1**, **mantello e stivali elfici** (porta sempre con sé una pozione di **levitazione** e una **guaritrice**). La catena simbolo della sua carica è d'argento tempestato di gemme (valore 1800 mo) e porta con sé 10 monete per tipo di platino, oro e electrum oltre ad una gemma il cui valore è 500 mo. È un uomo molto intelligente, ma a volte troppo frettoloso nelle proprie decisioni. Il suo coraggio e la sua onestà sono totali. Se un ospite gli pone una domanda, farà del suo meglio per rispondere, purché ciò non comprometta la sicurezza della Rocca.

AVVENTURE FUORI DALLA ROCCA

Quando il gruppo si sarà sistemato e si sarà procurato l'equipaggiamento necessario, i personaggi potranno sia utilizzare le informazioni ottenute conversando con gli abitanti della Rocca, sia uscire in esplorazione per conto proprio (o entrambe le cose). Naturalmente cercheranno di trovare le **Caverne del Caos**, ma non sarà facile, occorreranno lunghe marce durante le quali potrebbero incontrare qualcuno troppo potente da affrontare. Perciò vengono fornite due mappe: una mappa della zona, da usare nella ricerca delle caverne e una mappa delle Caverne del Caos (essenzialmente una mappa di dungeon). Prima di tutto, osservate la mappa della zona.

Il Regno è a ovest, fuori mappa. La strada si biforca, un sentiero porta alla Rocca sulle Terre di Confine un altro conduce alle distese desolate al di là del dominio della Legge. Notate come molte caratteristiche della mappa siano prive di denominazione, affinché voi possiate battezzarle in modo consono alla vostra campagna. Una rapida analisi della mappa rivelerà an-

che l'esistenza di cinque zone speciali. I numeri 1-4 indicano possibilità di incontri all'esterno, descritti dettagliatamente più sotto. L'area della Caverna dell'Ignoto è lasciata a voi perché possiate disegnarvi i vostri complessi di caverne e dungeon. Potreste anche desiderare di ampliare, per consentire un maggior numero di avventure, le altre aree d'incontri designando accampamenti, tane o complessi di rovine abbandonati. Se non volete impegnarvi così fin dall'inizio, fate semplicemente in modo che i vostri giocatori non trovino nulla anche se ispezionano accuratamente una possibile zona d'incontro (è stata nascosta da un'illusione magica ed è quindi impossibile individuarla...).

La normale velocità di movimento è di 1 quadrato all'ora se si perlustra la zona, 3 se si cammina, 6 se si cavalca. Camminare nelle paludi è possibile alla velocità di 1 quadrato all'ora (non è possibile usare cavalli). Nella foresta invece si cammina alla velocità di 2 quadrati all'ora. Il movimento a cavallo su strada può far percorrere fino a 12 quadrati all'ora, ma dopo lo sforzo il cavallo deve riposare per 1 ora entro i 6 turni seguenti; oppure può essere tenuto ad una velocità di 8 quadrati all'ora per 6 ore e quindi in riposo per 2 ore. (Se volete maggiori dettagli sulle avventure nelle regioni selvagge consultate il regolamento **D&D® EXPERT SET**).

Accamparsi all'aperto di notte: Niente molesterà il gruppo quando si accampa all'aperto, a meno che non venga a trovarsi entro 6 quadrati da un'area d'incontro numerata. Per ogni quadrato, entro il raggio di 6, c'è una possibilità su 6 che i mostri lo attacchino; quindi a 6 quadrati avremo una possibilità su sei, a 5 saranno a 2 su 6, a 4 saranno 3 su 6, a 3 saranno 4 su 6, a 2 saranno 5 su 6 e a un quadrato di distanza l'incontro sarà automatico. Per il resto trattatelo come un normale incontro.

I gruppi organizzati devono tenere, durante la notte, almeno un uomo di guardia (a turno). Se il gruppo non mette guardie verrà automaticamente sorpreso da un eventuale aggressore, poiché i personaggi dormiranno e saranno del tutto ignari del pericolo. Se il gruppo ha un fuoco acceso, gli eventuali mostri non saranno mai colti di sorpresa, mentre il gruppo potrebbe esserlo. Tenete anche nota della scorta di provviste del gruppo. Sono nel pieno di un'avventura, non stanno cacciando e dunque non devono aspettarsi di trovare del cibo. Dovranno portare con sé riserve sufficienti di cibo e acqua; altrimenti, quando i viveri saranno terminati, si troveranno costretti a tentare la sorte cacciando (1 possibilità su 6 di trovare cibo per 1 giorno per d6 uomini) o a tornare alla Rocca per rifornirsi. Spingeteli in qualche maniera a preferire il ritorno alla Rocca, sapendo che lì mangeranno meglio e non rischieranno di incontrare mostri nel corso della caccia.

Se il gruppo tenta di uscire dalla mappa, mettete un segnale: un viandante straniero, una gazza parlante amica o qualcosa d'altro per far capire loro che stanno andando nella direzione sbagliata.

AREE D'INCONTRO NELLA MAPPA DELLA ZONA

1. TUMULO DEGLI UOMINI LUCERTOLA: I ruscelli e le pozze delle paludi sono la residenza di una tribù di uomini lucertola di eccezionale malvagità. Esseri notturni, sono sconosciuti agli abitanti della Rocca; non danno fastidio a individui che si muovano alla luce del giorno a meno che non passino per il tumulo, sotto il quale si trovano i covi e i nascondigli fangosi della tribù. A questo punto, uno a uno i maschi usciranno dalla apertura (segnata sulla mappa) e attaccheranno il gruppo. Ad attaccare saranno in totale 6 maschi (CA 5, DV 2+1, pf 12, 10, 9, 8, 7, 5, AT 1, F 2-7, MV 6m, TS G 2, ML 12). Se tutti questi maschi verranno uccisi, gli altri membri della tribù si nascondono sotto terra. Sono armati rozzaemente; il più grande di loro porta una collana del valore di 1100 monete d'oro.



Nella tana si trovano un altro maschio (CA 5, DV 2+1, pf 11, AT 1, F 2-7, TS G 2, ML 12), 3 femmine (uguali ai maschi, ma attaccano come mostri di DV 1+1, e hanno rispettivamente 8, 6 e 6 pf), 8 giovani (1 pf ciascuno, non attaccano) e 6 uova. Nascoste sotto il nido con le uova vi sono 112 monete di rame, 186 d'argento, un lingotto d'oro del valore di 90 monete d'oro, una pozione **guaritrice** e una ampolla di **veleno**. Chi si introduce per primo nella tana perderà sempre l'iniziativa a favore dell'uomo lucertola rimasto e della femmina più grande, a meno che non tenga ben davanti a sé una torcia.

2. TANA DEI RAGNI: Due Vedove Nere giganti (CA 6, DV 3*, pf 11, 10, AT 1, F 2-12 + veleno, MV 6m (12 m su ra gnatela), TS G 2, ML 8) hanno tessuto le loro tele tra gli alberi. Sotto un mucchio di foglie vicino giace lo scheletro di una vittima, uno sfortunato Elfo. Tutto ciò che indossa è marcio e arrugginito, tranne uno scudo estremamente sporco che sembrerebbe senza valore (ma pulendolo e oliandolo ritornerà all'originaria condizione magica +1).

3. IL CAMPO DEI RAZZIATORI: Un gruppo composto da una dozzina di razziatori si è accampato qui, abbastanza vicino alla Rocca da poterla spiare, ma sufficientemente distante per non essere scoperti dalle pattuglie. I membri del gruppo sono:

Comandante:	CA 5 (corazza di maglia), G 2, pf 12, AT 1, F 1-6, ML 10, arco e lancia.
Tenente:	CA 6 (corazza di cuoio e scudo), G 1, pf 7, AT 1, F 1-6, ML, lancia e spada.
2 Arcieri:	CA 7 (corazza di cuoio), G 1, pf 4 cad., AT 1, F 1-6, ML 8 archi e pugnali.
8 Lancieri:	CA 6 (corazza di cuoio e scudo), G 1, pf 5 ciascuno, AT 1, F 1-6, ML 8 lancia e pugnali.

Ognuno possiede 3d6 in monete d'argento. Il Tenente ha in più d6 monete d'oro e il Comandante 2d6 in monete d'oro. Ciascuno di essi ha un cavallo da corsa, una sella, borse da sella e un letto da campo; gli arcieri hanno inoltre una faretra extra con 20 frecce vicino ai loro cavalli. Nel campo c'è un barile di buon vino su un ceppo d'albero. Parecchia cacciagione pende dai rami e potrà essere portata via e mangiata dopo aver eliminato tutti i razzia-
tori.

4. L'EREMITA PAZZO: Per molti anni un eremita solitario è vissuto in questa zona della foresta, col passare degli anni si è inselvatichito ed è diventato, progressivamente, pazzo; è molto pericoloso. La sua dimora è in una grande quercia cava il cui ingresso è nascosto da una fitta vegetazione. All'interno troviamo un mucchio di fogliame e un paio di rozzi mobili. Persino la sua coppa e il suo piatto sono fatti a mano e dunque senza valore (ma c'è un piccolo scrigno seppellito sotto pochi centimetri di terra sotto il fogliame del letto dell'eremita pazzo. Contiene 31 monete d'oro, 164 d'argento, una pozione di **invisibilità** e un **pugnale** +1). L'eremita, poi, tiene con sé un animale: un puma che sta in agguato su un ramo della quercia, pronto a gettarsi su ogni incauto intruso (questa creatura ottiene sempre il vantaggio del primo attacco).

Eremita pazzo: Ladro del 3.° livello, CA 4 dovuta alla corazza di cuoio ed a un **anello di protezione** +1, pf 15, AT 1 (bonus +2), F 3-8, ML 10). L'eremita ha una capacità del 30 % di **muoversi silenziosamente** e del 20 % di **nascondersi nell'ombra**; la sua pazzia gli dà un bonus di +2 nel colpire e di +2 nell'infliggere ferite (ed il bonus per colpire alle spalle è di +6 infliggendo infatti il doppio dei danni normali +2). Non porta tesori (tranne il suo anello!).

Puma: CA 6, DV 3+2, pf 15, AT 3, F 1-3/1-3/1-6, MV 15m, TS G2, ML 8). Attaccherà sempre per primo in ogni round. Se balza dall'alto sull'avversario ottiene un +2 nel colpire per ogni attacco in quel round di combattimento. Di solito effettua il primo attacco lanciandosi dal ramo, poi rimarrà sul terreno combattendo normalmente. Se però non viene impegnato in combattimento durante un round, coglierà la occasione per balzare su un albero e quindi gettarsi addosso a qualcuno il round successivo.

(Il DM può decidere di far avvicinare amichevolmente l'eremita pazzo al gruppo, egli si spaccerà per un sant'uomo che cerca la bontà nella natura - e in questo sarà convincente perchè probabilmente, a volte, ci crede davvero. Attaccherà il gruppo improvvisamente non appena gli si presenti l'opportunità, colpendo alle spalle e chiamando in aiuto il suo "piccolo amico" puma).



MAPPA DELLE REGIONI SELVAGGE

SCALA: UN QUADRATO = 90 METRI



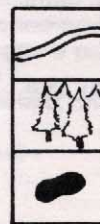
FORESTA

FIUME



LINEA DI LIVELLO

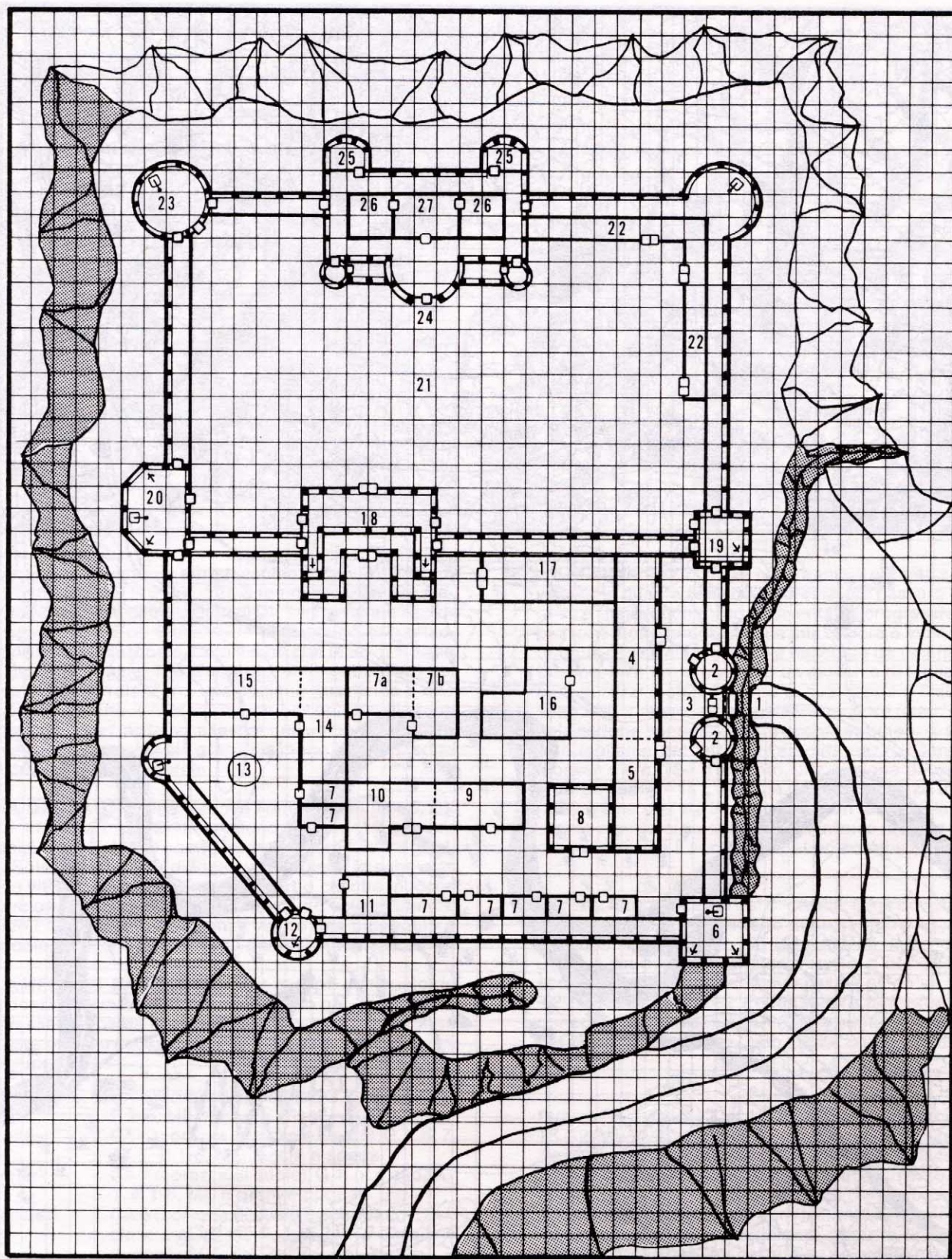
PALUDI



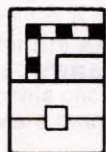
STRADA

BOSCO DI LARICI

ACQUA

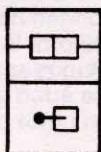


MAPPA DELLA ROCCA



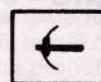
MURA MERLATE

PORTA



PORTA A DUE ANTE

CATAPULTA



BALISTA

SCALA:
UN QUADRATO = 3 METRI

TABELLA DEGLI ATTACCHI DEI PERSONAGGI

Classe dell'Armatura del bersaglio

Livello dell'attaccante	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3
Uomo normale	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20
Dal 1.° al 3.° Liv.	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20
Dal 4.° in avanti *	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

(*) Per i PG ed i personaggi di livelli più alti.

ARMATURE

Oggetto	Costo (in mo)
Armatura di cuoio	20
Corazza di maglia	40
Corazza di piastre	60
Scudo	10

TIRI-SALVEZZA (T.S.)

- a. Raggio della morte o veleno
b. Bacchette magiche
c. Paralisi o Pietrificazione
d. Soffio del drago
e. Incantesimi, Verghe o Bastoni Magici

	a	b	c	d	e
Chierico	11	12	14	16	15
Guerriero	12	13	14	15	16
Mago	13	14	13	16	15
Ladro	13	14	13	16	15
Nano	8	9	10	13	12
Elfo	12	13	13	15	15
Halfling	8	9	10	13	12
Uomo normale	14	15	16	17	17

TABELLA DEI "TIRI PER COLPIRE" DEI MOSTRI

Classe Dell'Armatura del Difensore

Dadi-Vita del Mostro	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3
Fino a 1	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20
1 + a 2	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20
2 + a 3	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
3 + a 4	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
4 + a 5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
5 + a 6	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
6 + a 7	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
7 + a 8	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
8 + a 9	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
9 + a 11	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
11 + a 13	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
13 + a 15	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
15 + a 17	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10
17 + o più	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9

TIRI SALVEZZA DEI PERSONAGGI DEI LIVELLI PIU ALTI

In **Dungeons & Dragons**, livello base, i PG di livello superiore al terzo, devono usare i tiri-salvezza sopra elencati. Poiché nel **D & D EXPERT SET**, invece, le possibilità di salvarsi aumentano (infatti il personaggio ha ormai raggiunto un livello d'esperienza più elevato) il DM potrà attribuire ai PG dei livelli più alti un bonus di +2 su tutti tiri salvezza. Questo bonus permetterà loro di salvarsi più facilmente dagli attacchi speciali. Nel momento in cui si useranno le regole dell'**EXPERT SET**, questo bonus non sarà più preso in considerazione.

LISTE COMPLETE DI ARMI ED EQUIPAGGIAMENTO

Armi

Oggetto	Costo (in mo)
Asce:	
Aschetta	4
Ascia da battaglia (a 2 mani)	7
Arch:	
Arco Lungo	40
Arco normale	25
Balestra leggera (spara dardi)	30
Contenitore con 30 dardi	10
Faretra con 20 frecce	5
1 freccia (o 1 dardo) con la punta d'argento	5
Pugnali:	
Pugnale d'argento	30
Pugnale normale	3
Spade:	
Spada normale	10
Spadino	7
Spadone a 2 mani	15
Altre armi:	
* Clava	3
* Fionda (con 20 proietti da fionda)	2
Lancia	3
* Martello da guerra	5
* Mazza	5
Arma lunga (picca, alabarda, 600)	7

* Queste armi possono essere usate dai Chierici.

EQUIPAGGIAMENTO

Oggetto	Costo (in mo)
Acqua santa (1 boccetta)	25
Attrezzi da scasso	25
Borraccia (o Otre)	1
Chiodi (12, di ferro) e piccolo martello	3
Corda (lunga 15 metri)	1
Erbe anti-licantropi (1 mazzetto)	10
Fiaschetta d'olio per lanterna	2
Lanterna	10
Pertica (di legno, lunga 3 metri)	1
Razioni:	
Razioni speciali (cibo conservato sufficiente ad 1 persona per 1 settimana)	15
Razioni standard (cibo non conservato per 1 persona per 1 settimana)	5
Sacchi:	
Grande	2
Piccolo	1
Scatola dell'acciarino (contenente pietra focaia, acciarino ed esca, costituita da trucioli di legno e pagliuzze disseccate)	3
Simbolo sacro	25
Specchio (d'acciaio, formato tascabile)	5
Torced (6)	1
Vino (1 quartino)	1
Zaino	5

Se i personaggi desiderano acquistare un articolo che non figura nella lista, sarà compito del DM stabilirne la disponibilità ed il prezzo.

Quindi lo si potrà inserire in questa lista.

INCANTESIMI DEI CHIERICI

Incantesimi dei chierici del primo livello

- | | |
|------------------------------|--|
| 1. Cura Ferite Leggere * | 5. Protezione dal Male |
| 2. Individuazione del Magico | 6. Purificazione dei cibi e dell'acqua |
| 3. Individuazione del Male * | 7. Resistenza al Freddo |
| 4. Luce Magica * | 8. Scacciapaura * |

Incantesimi dei chierici del secondo livello

- Benedizione *
- Blocca-persona *
- Silenzio nel raggio di 5 metri

INCANTESIMI DEI MAGHI

Incantesimi dei maghi del primo livello

- | | |
|------------------------------|------------------------|
| 1. Blocca porta | 7. Lettura del magico |
| 2. Charme | 8. Luce magica |
| 3. Dardo incantato | 9. Protezione del male |
| 4. Disco levitante | 10. Scudo magico |
| 5. Individuazione del magico | 11. Sonno |
| 6. Lettura del linguaggio | 12. Ventriloquio |

Incantesimi dei maghi del secondo livello

- | | |
|-----------------------------------|---------------------------------|
| 1. Chiavistello Magico | 7. Individuazione di un Oggetto |
| 2. Creazione Spettrale | 8. Invisibilità |
| 3. ESP | 9. Levitazione |
| 4. Immagini Illusorie | 10. Luce Perenne |
| 5. Individuazione del Male | 11. Ragnatela |
| 6. Individuazione dell'Invisibile | 12. Scassinare |

Incantesimi dei maghi del terzo livello

- Dispersione della magia
- Palla di Fuoco
- Volo

TABELLA DEI CHIERICI PER SCACCIARE I NON-MORTI

Livello del Chierico	Mostri "non-morti"			
	Scheletro	Zombi	Ghoul	Spettro
1	7	9	11	N
2	T	7	9	11
3	T	T	7	9

T indica che il chierico mette in fuga automaticamente il "non-morto".

La cifra indica invece il numero che si deve ottenere con il lancio di 2d6 per mettere in fuga il "non-morto". Per spiegazioni più esaurienti consultate la descrizione della classe dei chierici.

CLASSE DI ARMATURA

Tipo di armatura	Classe dell'armatura
Nessuna armatura	9
Cuoio	7
Corazza di maglia	5
Corazza di piastre	3
Scudo	bonus di 1 o CA: 8

La classe dell'armatura di un personaggio ci dà un'idea del grado di protezione contro gli attacchi. Più la cifra della C.A. è bassa e più sarà difficile colpire il personaggio.

DANNI VARIABILI DELLE ARMI

1d4	Clava	1d6	Mazza
	Pietra lanciata con la fionda		Lancia
	Pugnale		Spada corta (daga, spadino, ecc.)
	Torcia	1d8	* ascia (a due mani) spada (normale)
1d6	Accetta	1d10	* arma lunga (picca, alabarda, ecc.)
	* dardo (lanciato con la balestra)		* spadone a due mani
	* freccia (lanciata con arco lungo o normale)		
	martello da guerra		

* Queste armi richiedono 2 mani per essere usate.

MOSTRI ERRANTI: LIVELLO 1

Tiro del dado	Mostri erranti	N.º
1	Accolito (-)	1-8
2	Bandito (N-C)	1-8
3	Scarabeo di Fuoco (N)	1-8
4	Nano (L)	1-6
5	Gnomo (L)	1-8
6	Goblin (C)	2-8
7	* Fanghiglia Verde (N)	1
8	Halfling (L)	3-18
9	Ape Gigante (N)	1-10
10	Coboldo (C)	4-16
11	Lucertola, Geco (N)	1-3
12	Orchetto (C)	2-8
13	Toporagno Gigante (N)	1-10
14	Scheletro (C)	3-12
15	Serpente, Cobra (N)	1-6
16	Ragno Chelato (N)	1-4
17	Spiritello (N)	3-18
18	Ucello Stigeo	1-10
19	Mercante (-)	1-8
20	Lupo (N)	2-12

MOSTRI ERRANTI: LIVELLO 2

Tiro del dado	Mostri erranti	N.º
1	Scarabeo Urticante (N)	1-8
2	Berserker (N)	1-6
3	Puma (N)	1-4
4	Elfo (L/N)	1-4
5	Ghoul (C)	1-6
6	Gnoll (C)	1-6
7	* Melma Vischiosa (N)	1
8	Hobgoblin (C)	1-6
9	Lucertola, Draco	1-4
10	Uomo Lucertola	1-3
11	Neanderthal (N)	1-10
12	Nobile (-)	2-12
13	Folletto (N)	2-8
14	Tafano Predatore (N)	1-6
15	Babbuino delle Rocce (N)	2-12
16	Vipera Butterata (N)	1-8
17	Ragno, Vedova Nera (N)	1-3
18	Troglodita (C)	1-8
19	Veterano (-)	2-8
20	Zombi (C)	2-8

MOSTRI ERRANTI: LIVELLO 3

Tiro del dado	Mostri erranti	N.º
1	Scarabeo Tigrato (N)	1-6
2	Bugbear (C)	2-8
3	Verme Iena (N)	1-3
4	Metamorfosis (C)	1-6
5	Formica Gigante (N)	2-8
6	* Gargoyle (C)	1-6
7	Cubo Gelatinoso (N)	1
8	Arpia (C)	1-6
9	S. Animata di Cristallo (N)	1-6
10	* Licanthropo, T. Mannaro (C)	1-8
11	Medium (-)	1-4
12	Medusa (C)	1-3
13	Gruppo di PNG (-)	5-8
14	* Ameba Paglierina (N)	1
15	Orco (C)	1-6
16	Ombra Spettrale (C)	1-8
17	Ragno, Tarantola (N)	1-3
18	Thoul (C)	1-6
19	Scimmione Bianco (N)	1-6
20	* Spettro (C)	1-6

LE CAVERNE DEL CAOS

(Nota per il DM: Quando i giocatori scoprono l'area del burrone, leggete loro il seguente paragrafo. Aggiungete quindi ciò che ritenete più opportuno per descrivere quello che stanno vedendo, ma state attenti a non dare nessuna informazione in più, e anche a non confonderli. Indicazioni sul modo di trattare l'intera area vengono fornite prima della descrizione delle aree di incontro.)

PARTENZA: La foresta che stavate attraversando si è fatta sempre più fitta, intricata e tenebrosa. I tronchi degli alberi robusti e intrecciati, i rami innaturalmente deformati, le radici contorte, i rovi e le eriche pungenti tutto sembra volervi respingere ed avvertire; ma voi vi siete lo stesso fatti strada con la forza, senza farci caso. Ora la strana vegetazione è improvvisamente finita, siete usciti dal folto della boscaglia e vi trovate di fronte ad una valle scoscesa. Su entrambi i lati le pareti si innalzano abbastanza bruscamente fino ad una altezza di circa 30 m.; sono rocce scure, striate che si confondono con la terra. Gruppi di alberi crescono qui e là, sia sul fondo che lungo le pareti del canyon. Lo spiazzo in cui vi trovate è largo circa 60 metri. L'avvallamento si prolunga per almeno altri 120 m. ad ovest (132 per la precisione), dove la parete occidentale si alza in una ripida scarpata. Qua e là, a diverse altezze sui fianchi del burrone riuscite a vedere nelle pareti rocciose gli oscuri imbocchi di aperture simili a caverne. La luce del sole è debole, l'aria malsana. Si può avvertire una sensazione opprimente, come se qualcosa di malvagio stesse osservandovi e attendendo il momento buono per assalirvi. Alberi morti punteggiano, qua e là, il terreno e sopra uno di essi un avvoltoio appollaiato vi scruta con occhi affamati. Uno stormo di corvi si alza in volo, gracchiando; il battito delle loro ali e le loro grida sono moltiplicate dal terreno che le fa risuonare alte e orribili. In quell'insieme di rovine, macigni e legno scuro che giace sparpagliato sul fondo della valle, potete scorgere pezzi di avorio scintillante e bianco... una ispezione più ravvicinata vi rivela la loro vera natura: sono ossa e teschi di uomini, animali e altri esseri... E non dubitate più di aver scoperto le **Caverne del Caos**.

NOTE PER IL DM SULLE CAVERNE DEL CAOS

MAPPA DELL'AREA DELLE CAVERNE: Sulla mappa sono raffigurati simboli di bosco e linee di livello. Questi servono solo per il movimento in superficie, quando i giocatori si trovano sotto terra dovete ignorarli.

BOSCHI: La vegetazione delle macchie e dei boschetti è fitissima, intricata e minacciosa. Al loro interno, puoi, se lo desideri, fare incontrare dei mostri ai tuoi personaggi: es: uccelli stigei, umanoidi (coboldi, orchetti, etc.) ed altri mostri, provenienti dalle caverne vicine. Il movimento attraverso queste zone boschive è lento e difficoltoso. I personaggi devono mantenersi in fila per uno. Anche se non indicati vi sono singoli alberi, arbusti e cespugli sparpagliati ovunque.

SOTTOSUOLO: Le caverne, i passaggi e le stanze del complesso sono disposte su differenti livelli. I passaggi sono inclinati verso l'alto o verso il basso fra le linee di livello, anche se non vengono indicate scale. Tutte le aree hanno un soffitto di solida roccia spesso almeno, 1,5 m.

INTERNI: Tranne quando indicato diversamente, le aree sotterranee sono naturali o scavate nella viva roccia. Tutte le superfici sono irregolari (facili da scalare per un ladro); presentano infatti sporgenze, piccole fessure, buchi e crepe etc.

RISCATTARE I PRIGIONIERI: Le tribù organizzate possono (facoltativamente) prendere prigionieri alcuni dei personaggi giocanti, liberandone poi uno perché possa tornare alla Rocca per prelevare il denaro come necessario riscatto per il rilascio dei prigionieri. Fissate, come riscatto, una somma bassa

—da 10 a 100 monete d'oro (o un oggetto magico che i mostri ricattatori possono ritenere utile) —. Se il riscatto viene pagato, consentite ai giocatori di andarsene, liberi. Quindi, senza dirlo ai giocatori, considerate che questo successo abbia procurato fama ai mostri, e in conseguenza di ciò aumentate il loro numero di altri 2-12 membri. Inoltre d'ora in poi la tribù starà in guardia in previsione di un ritorno degli avventurieri, alla ricerca di una vendetta per la loro umiliante prigionia. Il periodo di allerta eccezionale durerà per 1-4 settimane; mentre l'aumento dei membri della tribù sarà permanente.

ALLEANZE TRIBALI E GUERRA: Puoi permettere ai personaggi dei giocatori di accorgersi, in un modo o nell'altro, dell'esistenza di una lotta costante che oppone i Goblin e gli Hobgoblin, da una parte, agli Orchetti, a volte alleati con gli Gnoll, dall'altra, — mentre i Coboldi sperano di essere lasciati in pace da tutti, e i Bugbear uccidono tutti gli sbandati che gli capitano fra le mani. Al corrente di ciò, i giocatori potranno provocare scontri tra le varie tribù per poi approfittare dell'indebolimento dei loro avversari umanoidi. Fate attenzione a trattare l'intera questione in modo adeguato: questo è un espediente da usare per aiutare i piccoli gruppi composti da avventurieri che hanno un buon livello di esperienza di gioco ma renderebbe le cose troppo semplici se ci fossero molti giocatori.

MOSTRI CAPACI DI APPRENDERE DALL'ESPERIENZA: Consentite ai mostri intelligenti (anche quelli forniti solo di un basso livello di intelligenza) di imparare dalle loro esperienze. Ad esempio, se i personaggi dei giocatori usano olio infiammato contro di essi, permettete ai mostri di fare altrettanto non appena ne trovino; se gli avventurieri li aggrediscono sempre di soppiatto, fate installare loro dei congegni che li avvertano della presenza di eventuali intrusi; se i personaggi tendono a scappare di fronte a forze preponderanti, permettetevi che i mostri tentino di ingannarli provocando grida e rumori come se molti altri di loro stessero per arrivare, sperando così di spaventare gli intrusi. Questo modo di far operare i mostri è d'importanza capitale per diventare un buon DM. Applicate questo principio dovunque e in qualsiasi momento ne abbiate motivo.

AREE DESERTE: Quando i mostri vengono eliminati da una area, quella zona resterà deserta per 1-4 settimane. Se non si effettuano ulteriori incursioni nell'area, i vecchi abitanti sopravvissuti potranno ritornarvi, oppure sarà occupata da nuovi mostri. Per esempio, un Troll potrebbe entrare nel complesso (I.) della caverna del Minotauro, portando con sé i suoi tesori.

Aree di incontro

A. TANA DEI COBOLDI: Ci sono 2 possibilità su 6 che, non appena i giocatori abbiano fatto il loro ingresso nel tunnel 8 Coboldi sbuchino da dietro gli alberi, dove erano rimasti nascosti, e attacchino. Coboldi: CA 7, DV 1/2, pf 3 ciascuno, AT 1, F 1-4, MV 12m, TS UC, ML 6), ciascuno porta con sé d8 in monete d'argento.

Nota: 9 metri dentro l'entrata si apre una botola trabocchetto. Vi sono 3 possibilità su 6 che ogni personaggio che si trova nella prima fila vi cada, a meno che non stia perlustrando con cura il terreno davanti a sé. Vi è poi una probabilità su 6 che i personaggi nella seconda fila cadano anch'essi nella buca, ma solo nel caso siano molto vicini al capofila e solo se il personaggio che li precede vi sia già caduto. La buca è profonda 3 metri, e chi vi cade subirà 1-6 punti danno. Il coperchio della buca si chiuderà, e i personaggi al suo interno non potranno scappare senza aiuti esterni. Il rumore attirerà esseri delle aree 1 e 2. Le lunghe tavole per attraversare la buca sono depositate in 1, al di là di essa.

1. **STANZA DELLA GUARDIA:** 6 coboldi di guardia (CA 7, DV 1/2, pf 3 ciascuno, AT 1, F 1-4, TS UC, ML 6). Due di loro attaccheranno al primo round utilizzando le proprie lance. Ognuno porta d6 monete d'argento. Subito uno di loro correrà a mettere in allarme le aree 4 e 6. Le guardie verranno messe all'erta da forti rumori o da luci.
2. **TOPI GIGANTI** (tra rifiuti e spazzatura): Qui troviamo 18 topi giganti (CA 7, DV 1/2, pf 2 ciascuno, AT 1, F 1-3 + malattia, TS G1, ML 8). Quando un personaggio viene morso c'è una possibilità su 20 che contragga una malattia, a meno che non realizzi un " tiro salvezza " contro veleni. In caso di fallimento del TS ci sarà il 25 % di probabilità che il personaggio muoia in 1-6 giorni. In ogni caso, a causa della malattia, il personaggio sarà impossibilitato a proseguire l'avventura. Questi mostri sono animali domestici dei coboldi. Accorreranno allo scatto di chiusura della porta della trappola o a rumori di battaglia. Non hanno niente di valore nella loro tana o sui loro corpi, ma il loro capo (topo n.º 18), un esemplare enorme (CA 5 grazie alla sua velocità e astuzia, DV 1-1, pf 4, AT 2, F 2-4/2-4, MV 12m, TS G 1, ML 8) che si terrà in coda al branco, porta una sottile catena d'argento con piccole gemme incastonate (valore del gioiello 400 monete d'oro; valore delle singole gemme 50 monete d'oro ciascuna; valore della catena 50 monete d'oro). Il peso di pochi topi non farà scattare la trappola a trabocchetto.
3. **STANZA DEPOSITO VIVERI:** La porta è chiusa a chiave. La stanza contiene vari tipi di carne secca e salata, grano e verdure in mucchi, sacchi, scatole e barili. Ci sono anche parti di precedenti vittime umane. Non c'è nulla di valore; anche il vino, conservato in un grande barile, è inacidito.
4. **STANZA DELLA GUARDIA:** Ci sono 3 coboldi di notevoli dimensioni (CA 5, DV 1+1, pf 5 ciascuno, AT 1, F 1-6, MV 12m, TS UC, ML 6). Sono dotati di corazza di maglia e di archi e sono pronti ad attaccare all'arrivo degli assalitori. Le guardie si nasconderanno dietro l'angolo per ripararsi, così tutte le frecce che verranno scagliate contro di loro avranno una penalità di -2 sul tiro per colpire. Ognuno porta un'ascia infilata nella cintura e una borsa contenente 2d6 in monete d'oro.
5. **STANZA DEL CAPO DEI COBOLDI:** Questo grosso coboldo (CA 5, DV 2, pf 8, AT 1, F 8 (2d4), MV 12m, TS G 1, ML 8) combatterà usando un'ascia da guerra. Ha la chiave della stanza deposito (3) e porta una grande gemma incastonata in una catena d'oro intorno al collo (valore 1200 monete d'oro). Cinque femmine coboldo (CA 7, DV 1/2, pf 2 ciascuna, AT 1, F 1-3, TS UC, ML 8) dovute alla presenza del capo) sono anch'esse nella stanza, in cui vi sono anche mucchi di vestiti e alcuni mobili rovinati. Nasconde in una vecchia coperta appesa al muro si trovano 50 monete d'oro (cucite nell'orlo). Ogni femmina ha con sé d6 in monete d'oro. Infine, uno scrigno chiuso a chiave contiene 203 monete di rame, 61 d'argento e 22 di electrum.
6. **CAMERA COMUNE:** Il resto della tribù dei Coboldi vive qui. Ci sono 17 maschi (CA 7, DV 1/2, pf 3 ciascuno, AT 1, F 1-4, MV 12m, TS UC, ML 6), 23 femmine (CA 7, DV 1/2, pf 2 ciascuna, AT 1, F 1-3, TS UC, ML 6) e otto giovani coboldi (che non attaccano). Se le loro caverne vengono invase, tutti i coboldi abili alle armi si impegneranno nella difesa. Ciascun maschio ha con sé d6 in monete d'argento, le femmine d4 in monete d'argento; i giovani invece non possiedono nulla. Tra il disordine di vestiti, cianfrusaglie e altre cose senza valore c'è una pezza di seta del valore di 150 monete d'oro (ma il gruppo non la troverà se non compie un'accurata ricerca).

(Nota per il DM: le perdite dei coboldi non verranno rimpiazzate, anche se i coboldi feriti guariranno. Se gli attaccanti lanciano olio contro i coboldi, questi se possibile, si ritireranno piuttosto che subirne le ferite. Se poi avranno la possibilità di trovare delle fiasche d'olio, i coboldi le useranno contro i personaggi attaccanti.)

- B. **TANA DEGLI ORCHETTI:** Dopo essere entrato il gruppo s'accorgerà che il muro (9 m.) a nord è decorato con teschi e teste umane (di elfi, di nani), in vario stato di putrefazione. Questo simpatico benvenuto è disposto in nicchie che occupano circa 30 m. quadrati della superficie del muro. Una attenta ispezione mostrerà che una delle teste appartiene ad un orchetto (vedi "g" più avanti). Rumori di attività possono giungere da Ovest, ma ad Est tutto è quieto.

Area g: Quest'area che va restringendosi è un posto di guardia; la sentinella (Orchetto: CA 7, DV 1, pf 5, AT 1, F 1-6, MV 12m, TS G 1, ML 8) può osservare da una piccola apertura l'entrata della tana. Un pezzo di tela grigia alle sue spalle dà l'impressione che la testa della guardia sia solamente uno dei tanti orribili trofei che decorano il muro. Quando gli avventurieri entrano, egli indietreggerà velocemente mettendo al suo posto una testa di goblin e correrà ad avvertire gli orchetti in 7.

7. **STANZA DELLA GUARDIA:** 4 orchetti (CA 7, DV 1, pf 5 ciascuna, AT 1, F 1-6, MV 12m, TS G 1, ML 8). Queste guardie sono armate di lance. Ciascuno ne ha una da lanciare e uno da usare nel combattimento corpo a corpo. Ognuno di essi ha d8 monete d'electrum. Quando saranno messi in allarme correranno ad impegnare in combattimento gli assalitori, lanciando urla e grida appena li vedono. Nella loro camera non c'è nulla di valore, solo pagliericci e vecchi vestiti appesi ad attaccapanni.
8. **LA SENTINELLA** (g): Avvertirà le 4 guardie che si trovano qui (esattamente come in 7 sopra), le quali correranno a Ovest e quindi a Sud per attaccare sul fianco (o circondare) gli intrusi che minacciano le aree 7 o 9 o si avvicinano ai loro alloggiamenti.
9. **AREA DEI BANCHETTI:** In questa stanza misurante 9 metri per 12 c'è un grande camino (sul muro Sud) e molti tavoli e panche. Solitamente il capo orchetto tiene banchetti seduto su una grande sedia a capotavola all'estremità nord del locale. Il luogo non ospita orchetti sebbene ci sia un piccolo fuoco di carbone di legna che arde nel camino.
10. **STANZA COMUNE:** Qui sono accampati 12 orchetti maschi (CA 7, DV 1, pf 4 ciascuno, AT 1, F 1-6, TS G 1, ML 8) diciotto femmine e nove giovani orchetti (che non combattono). I maschi hanno ciascuno 2d6 in monete d'argento; gli altri non hanno nulla di valore, anche lo scarso arredamento della stanza è senza valore.
11. **CAMERA-DEPOSITO:** La porta è chiusa a chiave. Tra i mucchi di viveri (vedi 3 sopra) ci sono 3 scudi, 17 giavelotti e 2 asce in eccellenti condizioni. Una piccola cassa nell'angolo Nord-Est contiene una balestra da tempo dimenticata e 60 dardi. Nella stanza non c'è niente altro di valore.
12. **STANZA DEL CAPO DEGLI ORCHETTI:** Questa grossa creatura indossa una corazza di maglia, ha uno scudo +1 e una mazza. Combatte come un mostro da 4 DV, ha 15 punti ferita e aggiunge +2 ai danni quando colpisce con successo un avversario (dunque 3-8 punti ferita gra-

zie alla sua forza e abilità). Porta con sé 31 monete d'oro e possiede un anello in cui è incastonata una gemma (valore totale 700 monete d'oro).

La stanza ha tappeti, arazzi sui muri (uno di questi copre l'entrata della piccola grotta a Ovest), mobili rovinati ma ancora utilizzabili e un'amaca. Nella stanza si trovano due orchetti femmina che combattono con l'abilità dei maschi (CA 7, DV 1, pf 3 ciascuna, AT 1, F 1-6, TS G 1, ML 8) e ognuna ha con sé 2d6 monete d'oro. La cassapanca e gli altri mobili non contengono nulla di valore.

Se duramente impegnato, il capo scivolerà dietro l'arazzo del muro Sud e tenterà di far scattare il saliscendi della porta segreta a Sud per andare a chiedere soccorso alla tribù rivale; ma la sua vita dovrà essere in grave pericolo perché lo faccia (gli avventurieri potranno far scattare il saliscendi ottenendo un 1 (su d6) due volte di fila o se due personaggi lo ottengono simultaneamente).

Area t: Questa nicchia viene usata dal capo orchetto per depositarvi armi e tesori. Ci sono due armature di maglia complete (1 a misura di uomo e 1 a misura di nano), 4 spade e uno scrigno chiuso a chiave che contiene 205 monete di rame, 286 d'argento, 81 d'oro e 13 di platino. Una piccola nicchia nel muro posteriore (nascosta da un sasso) contiene una pozione **guaritrice** e una pergamena con un incantesimo **palla di fuoco** da 6d6 punti ferita.

(Nota per il DM: Le perdite degli orchetti non possono essere rimpiazzate ma, dopo l'attacco iniziale degli avventurieri, 4 maschi dell'area 10 muoveranno nell'area 9. Questi orchetti armati di balestre tenderanno un'imboscata agli intrusi. Se il capo viene ucciso tutti gli orchetti sopravvissuti nel locale cercheranno rifugio presso la tribù in C. (vedi sotto), portando con sé ogni oggetto di valore (e anche quelli senza valore) lasciando così, spopolata la zona B.

C. TANA DEGLI ORCHETTI: Simili agli orchetti dell'area B, questi mostri abitano le aree di caverna 14-16. Questi orchetti tuttavia non mantengono con continuità delle sentinelle, hanno invece teso una serie di fili quasi invisibili attraverso il passaggio d'entrata, a circa 3 m. dall'imboccatura. Quando uno di questi fili verrà toccato, una fitta rete zavorrata, appesa al soffitto, cadrà sugli intrusi, mentre pezzi di metallo legati ad essa produrranno un suono d'allarme (i fili verranno scorti soltanto se i personaggi dichiarano di osservare con attenzione dove mettono i piedi, in questo caso, ogni personaggio che procederà con questa cautela avrà 1 possibilità su 6 di vederli. La rete nascosta è larga 3 m. e lunga 6 m., è fatta di funi spesse e catramate, e intrappolerà le vittime per 1-4 round. Mentre gli orchetti sopraggiungeranno dall'area 14 in 1 round).

13. STANZA DIMENTICATA: Solo i due capi orchetti (di questa area e dell'area B) conoscono l'esistenza di questo luogo. Si incontrano qui segretamente quando progettano azioni in comune o discutono problemi delle tribù; infatti sebbene le 2 tribù non siano propriamente amiche, entrambi i loro capi sono ben consci di quanto la loro forza risieda nel numero. Un piccolo tavolo e due sedie sono in mezzo alla stanza. Su un lato c'è una cassapanca di legno contenente un arco, una faretra con 20 frecce, 2 spade e 2 pugnali. Due scudi sono appesi al muro Sud. Sparse qua e là ci sono solo cianfrusaglie, tranne che nell'angolo Sud-Est. dove, nascosti sotto un vecchio secchio (pieno d'acqua scura e stagnante), troviamo due sacchetti, ciascuno contenente 1 gemma del valore di 50 monete d'oro, 10 monete d'oro e 20 d'argento. Due Millepiedi giganti sono annidati sotto queste piccole sac-

che (CA 9, DV 1/2, pf 2 ciascuno, AT 1, F causano una malattia, MV 6m, TS UC, ML 7).

14. CAMERA COMUNE: Qui sono alloggiati 9 orchetti maschi con scudi e spade (CA 6, DV 1, pf 3 ciascuno, AT 1, F 1-6, MV 12m, TS G 1, ML 8) 8 femmine e 3 giovani (che non combattono). I maschi possiedono ciascuno d20 monete d'argento, le femmine d4 monete di rame, i giovani niente. La stanza è nel caos e non contiene niente di valore. I maschi, se sentono cadere la rete, correranno alla entrata entro 1 round.

15. SALA COMUNE: Qui si tengono le riunioni generali, si cucina e si mangia. Ci sono 6 maschi, 2 con balestre leggere (CA 6, DV 1, pf 3 ciascuno, AT 1 o 1/2 per i balestrieri, TS G 1, ML 8) e quattro femmine (non combattenti) che si aggirano nella parte occidentale. Ognuno ha denaro con sé nella stessa misura degli individui in 14. I maschi si dirigeranno anch'essi all'entrata, se sentono il rumore della rete che cade, arrivandovi in 3 round.

16. STANZA DEL CAPO: Una guardia (g) è sempre appostata appena dietro la porta e non può essere sorpresa (orchetto: CA 5 grazie ad una cotta di maglia, DV 1+1, pf 6, AT 1, F 1-6, TS G 1, ML 8, porta con sé 2d6 monete d'argento e d4 d'oro). Egli dà immediatamente l'allarme se un intruso cerca di entrare. Alle sue spalle ci sono cataste di barili, scatole e sacchi, i rifornimenti extra per la tribù (un piccolo barile, pesante come 400 monete d'oro contiene un vino di ottima qualità del valore di 55 monete d'oro). Nessuno degli altri oggetti è di valore e il cibo non è commestibile per esseri umani. L'area ad Est ospita il capo, un orchetto di grandi dimensioni armato di corazza di piastre e scudo che usa una spada e attacca come un mostro da 3DV (CA 2, DV 3, pf 16, AT 1, F 1-6, TS G 3, ML 10). Alla sua cintura pende un'ascia +1 che potrà lanciare contro un nemico (può farlo e contemporaneamente attaccare corpo a corpo nello stesso round di combattimento). La sua cintura è d'argento, con fibbia d'oro (valore totale 160 monete d'oro) e nell'impugnatura della sua spada è incastonata una gemma da 100 monete d'oro. Nella borsa conserva 8 monete d'oro, 17 d'electrum e 5 d'argento. La sua compagna combatte come un maschio (CA 6, DV 1, pf 5, AT 1, F 1-6, TS G 1, ML 10) e porta un braccialetto d'avorio dal valore di 100 monete d'oro. L'area è ben arredata e un piccolo cassettoncino contiene un sacco con 50 monete di platino, chiuso con una **corda magica** da scalata. Su un piccolo tavolo vicino al letto, c'è anche una coppa di rame, finemente cesellata e decorata d'argento. Tuttavia è piena di rifiuti e molto ossidata tanto che sembra valere solo 10 monete d'argento invece delle reali 50 monete d'oro, a meno che non venga osservata attentamente.

(Nota per il DM: Le perdite degli orchetti non possono essere rimpiazzate. Se questa tribù viene attaccata terrà i maschi che custodiscono l'entrata dell'area 15 pronti per un secondo tentativo degli avventurieri. Se il capo viene ucciso, i sopravvissuti cercheranno salvezza nell'area 8, se possibile; altrimenti abbandoneranno completamente la zona, portando con sé i loro beni...).

D. TANA DEI GOBLIN: La grotta naturale diventa presto un tunnel scavato nella pietra, elemento tipico di questo intero complesso. I corridoi qui infatti fervono d'attività, e per ogni 3 metri percorsi dal gruppo c'è 1 possibilità su 6 di incontrare un gruppo di goblin (vedi sotto). Il DM deve effettuare un controllo ogni volta che il gruppo abbia percorso 9 m. (3 possibilità su 6) finché un gruppo di goblin erranti non venga incontrato. Dopo il 1.º incontro non dovranno essere più effettuati tiri di controllo. Quando avviene un incontro, l'intera banda dei goblin attaccherà lanciando nello stesso momento un grido d'allarme (Bree-

Yark). I goblin erranti sono in aggiunta a quelli trovati nelle zone numerate.

Goblin erranti: 6 maschi (CA 6, DV 1-1, pf 3 ciascuno, AT 1, F 1-6, MV 6m, TS UC, ML 7). Avranno con sé d6 monete d'argento. Sono di pattuglia e portano messaggi avanti e indietro (il gruppo trasporterà anche diverse borse (d6) di cibo non molto saporito, ma adatto per un pasto umano).

17. **CAMERA DELLA GUARDIA:** 6 goblin di sentinella, armati di lance e mazze (CA 6, DV 1-1, pf 3 ciascuno, AT 1, F 1-6, TS UC, ML 7) sorvegliano attentamente entrambi i passaggi contro gli intrusi di ogni sorta, compresi gli hobgoblin provenienti da sud. Possiedono d4X10 monete di rame e d4 d'argento a testa. La camera contiene un barile con 60 lance, una piccola tavola, 2 panche e un barilotto d'acqua.
18. **CAMERA DELLA GUARDIA:** E' identica alla 17, solo che i goblin sorvegliano principalmente il lato est. Se sentono l'urlo Bree-Yark (all'armil), 2 di loro correranno alla porta segreta, butteranno un sacchetto con 250 monete d'oro all'orco (22, sotto) e gli chiederanno di aiutarli. L'orco accetterà il pagamento ed entrerà nella tana dei goblin attaccando immediatamente, gli intrusi, il sacco di monete d'oro è nascosto in un barile d'acqua in un angolo presso la porta segreta.
19. **STANZA COMUNE:** Ci sono 10 maschi (CA 6, DV 1-1, pf 3 ciascuno, AT 1, F 1-6, TS UC, ML 7) 14 femmine e 6 giovani (che non combattono). Il cibo viene preparato e mangiato qui, e di solito si effettuano qui le riunioni generali. Mucchi di coperte, tavoli, stoviglie, panche, etc., ingombrano l'ambiente. Ogni maschio possiede d6 in monete d'argento, ogni femmina 2d6 in monete di rame. Se il gruppo di goblin erranti non è ancora stato incontrato quando gli avventurieri fanno il loro ingresso nell'area, aggiungete quei sei maschi a quelli incontrati in questa camera.
20. **STANZA DEL CAPO DEI GOBLIN:** Il capo dei goblin (CA 4 dovuta alla cotta di maglia ed allo scudo, DV 3, pf 11, AT 1, F 2-7 grazie alla sua forza ed abilità, TS G 2, ML 9), tre sentinelle (CA 6, DV 1+1, pf 7, AT 1, F 1-6, TS UC, ML 9 dovuto alla presenza del capo) e diverse femmine alloggiano qui. Il capo ha una borsa contenente 18 monete d'oro e 2 di platino; ogni guardia possiede 8 monete d'electrum e d6 d'argento. Sotto il letto del capo è nascosta una coppa d'argento (valore 90 monete d'oro). Lui e le sue guardie hanno degli archi appesi al muro, e se avranno tempo li prenderanno e useranno. Se la situazione diventa drammatica 2 femmine goblin che, sanno combattere come i maschi, si uniranno alla mischia (2 goblin femmina: CA 6, DV 1-1, pf 2 ciascuno, AT 1, F 1-6, MV 6m, TS UC, ML 9 dovuto alla presenza del capo), le altre invece non combattono. La stanza accoglie una certa quantità di bel mobilio — tutto a misura di goblin, s'intende. Una piccola panca vicina al letto nasconde sotto il sedile uno scompartimento segreto nel quale è depositato il tesoro dei goblin: un arazzo in tessuto d'oro e d'argento del valore di 900 monete di oro. Vicino ad esso troviamo un piedistallo con una coppa di peltro contenente 273 monete d'argento e 321 di rame.
21. **DEPOSITO:** Notate che nella posizione "g" ci sono 4 guardie goblin in servizio (CA 6, DV 1-1, pf 4 ciascuno, AT 1, F 1-6, TS UC, ML 7) con spade e balestre leggere pronte al tiro. Numerose balle, scatole, barili, sacchi sono ammassati nella grande camera. Contengono vestiti, cibo, birra e vino (nulla di particolare valore). I goblin, lavoratori tenaci ma di non grande intelligenza, portano continuamente qui le scorte di beni rubati e razziati. Non si sono

accorti infatti che i loro grossi cugini, gli hobgoblin dell'area F (vedi sotto), usano un passaggio segreto (noto solo a loro) per rubare il meglio delle cibarie e delle bevande. Se gli avventurieri sostano in questa camera per più di un turno, un gruppo di 4 hobgoblin giungerà attraverso la porta segreta. **4 hobgoblin:** (CA 6, DV 1+1, pf 6 ciascuno, AT 1, F 1-8, MV 9m, TS G 1, ML 9) ciascuno di essi porta con sé d4 in monete d'oro.

(Nota per il DM: Le perdite dei goblin non possono essere rimpiazzate. Se sono stati duramente sconfitti dagli invasori essi tenderanno di nascondersi o di scappare verso est. Quelli che lo faranno passeranno dall'area 17 all'area 23, informeranno gli hobgoblin e si uniranno a loro; quindi cercate di organizzare opportunamente gli incontri).

E. **CAVERNA DELL'ORCO:** Chi entra in questo luogo avvertirà dapprima un odore forte e acido e quindi scorderà nella parte sud-ovest della caverna qualcosa di simile ad un grosso orso addormentato. Si tratta soltanto della pelle di un grosso orso ucciso dall'orco e che ora viene usata come giaciglio dopo essere stata resa più confortevole imbottendola di foglie. L'orco è seduto nella parte est della caverna, e ogni rumore lo farà accorrere pronto alla battaglia. Questo grosso orco ha CA 4 grazie ad una spessa pelliccia di orso indossata come protezione. Grazie alla sua grande forza infligge agli avversari 3-12 (1d10+2) punti ferita (CA 4, DV 4+1, pf 25, F 3-12, MV 9m, TS G 4, ML 10). Si è arricchito facendo il mercenario; solitamente per conto dei goblin (e dei loro occasionali alleati, gli hobgoblin), anche se a volte è stato assoldato dagli orchetti e dagli gnoll. Correrà ad aiutare i goblin quando gli gettano il sacco di monete (vedi 18 sopra). Ma se qualcuno gli offre una ricompensa maggiore — qualcosa che possa toccare con mano ci sono 90 probabilità su 100 che la prenda (assieme a quella dei goblin) e torni alla sua tana.

22. L'orco è seduto qui in cima a una grande borsa di cuoio. Nella borsa ci sono 3 grossi sacchetti contenenti: #1: 287 monete d'argento; #2: formaggio duro; #3: 182 monete di rame e 91 di electrum; #4: 289 monete d'oro; #5: un barilotto di brandy (valore 80 monete d'oro); #6: 303 monete di rame; #7: 241 monete d'oro (in realtà sono monete di piombo placcate d'oro, per cui il valore di ognuna è soltanto di 1 moneta di rame!).

Se gli intrusi gli offrono in dono 20 o più monete d'oro, l'orco nel 90 % dei casi permetterà loro di andarsene indisturbati, ma se li incontra ancora tenderà di ucciderli, qualunque cifra possano offrirgli. Nascoste sotto un mucchio di vecchie ossa, nella parte sud della grotta, ci sono 6 frecce +1, una pozione di invisibilità e una pergamena magica con due incantesimi clericali: cura ferite leggere e blocca persona.

F. **TANA DEGLI HOBGOBLIN:** Raramente questi esseri feroci vengono disturbati da predatori, l'entrata della loro tana è infatti protetta da un robusto portone sbarrato, sul retro della caverna d'ingresso. Teschi sono allineati lungo i muri e diversi altri sono appesi alla porta di quercia per evidenziare un avviso scritto nel linguaggio comune: "Entrate — saremo felici di avervi a pranzo" (che potrebbe essere erroneamente interpretato come un cordiale invito a tavola). Un'attenta ispezione della porta sbarrata dà 1 possibilità su 6 (per persona) di scoprire il meccanismo segreto che permette di entrare alzando la sbarra dall'esterno. Se invece si cerca d'aprire con la forza, bisognerà effettuare tre volte di seguito 1 con un dado a sei facce per rompere la sbarra, e il rumore prodotto metterà in allarme l'area 26. Se si usa un incantesimo **chiavistello** per aprire la porta, il rumore della sbarra che cade verrà sentito ma le guardie non avranno il tempo di reagire.

re, così gli intrusi avranno due round di tempo prima del loro arrivo.

23. STANZA COMUNE: In questo luogo alloggiano 5 maschi (CA 6, DV 1+1, pf 5 ciascuno, AT 1, F 1-8, MV 9m, TS G 1, ML 8) portano d4X10 monete d'argento ciascuno; 8 femmine (CA 6, DV 1, pf 4 ciascuna, AT 1, F 1-6, TS G 1, ML 8) con 2d6 monete d'argento ciascuna e tre giovani che non combattono e non hanno tesori. Nella stanza ci sono mucchi di vestiti e pelli usate come letti, alcune cianfrusaglie come arredamento, un piccolo barile di birra, secchi, etc. Tutti oggetti privi di valore. I maschi stanno sorvegliando la porta est che comunica con la tana dei goblin (D sopra) e sono pronti alla battaglia.

24. CAMERA DI TORTURA —STANZA DA GIOCO— DEPOSITO VIVERI: Qui si trovano due grossi ed orrendi hobgoblin. Ciascuno è dotato di DV2+1, uno ha 10 punti ferita, l'altro 8 ed entrambi indossano corazze di maglia (CA 5). Uno dei due ha anche una frusta, oltre alla spada, con la quale può colpire un avversario fino a 4,5 m. di distanza; se la frusta colpisce sarà in grado di mandare gambe all'aria la vittima del colpo stordendola per 1-2 round di mischia. Tuttavia, una volta impegnato in combattimento ravvicinato, l'hobgoblin non potrà più usare la sua frusta, e quindi la metterà da parte. Entrambi i mostri possiedono una borsa contenente d6 in monete (per tipo) di rame, argento e electrum. Il più grosso ha anche un bracciale d'argento del valore di 135 monete d'oro. Essi custodiscono 6 prigionieri incatenati ai muri. Nella camera vi sono due sedie, un piccolo tavolo, una buca (in centro) per il fuoco e vari strumenti di tortura. Le chiavi delle catene dei prigionieri sono appese al muro nell'angolo sud-ovest. I prigionieri sono:

N. 1: Un mercante grassottello, mezzo morto, che doveva essere mangiato stanotte in un banchetto speciale. Se viene salvato e riportato al castello, la corporazione pagherà un premio di 100 monete d'oro, darà ai salvatori la carica onoraria di membri della corporazione e li esenterà per un anno da ogni commissione, provvigione, tassa e altri balzelli che normalmente avrebbe richiesto.

N. 2: Un orchetto (CA 7, DV 1, pf 4, ML 8) che se armato dai suoi liberatori combatterà volentieri goblin e hobgoblin (naturalmente cercherà di scappare dagli avventurieri alla prima occasione, prendendo con sé tutto ciò che può e informando i suoi compagni in B (v. sopra) dell'accaduto.

N. 3: Un soldato (CA 9, LVL G 1, pf 5, ML 7) che in precedenza era la guardia del mercante; se gli viene richiesto, presterà i propri servigi ai salvatori per 1 anno, in cambio del solo vitto e alloggio, sempre che gli vengano date armi e armatura.

N. 4: Una donna, la moglie del mercante, anche ella destinata alla grande "festa". Ricompenserà personalmente i propri salvatori regalando loro un **pugnale +1** che conserva nella sua stanza alla Rocca.

N. 5: Uno gnoll impazzito (CA 9, DV 2, pf 9, AT 1, F 1-6, TS G 2, ML 8) che raccoglierà un'arma e attaccherà i suoi salvatori non appena liberato (sarà capace di infliggere solo 1-6 punti ferita, perché indebolito dalla prigionia).

N. 6: Un altro soldato, identico al N.° 3 sopra descritto, che si comporterà alla stessa maniera del suo compagno.

25. CAMERA COMUNE: Questo ampio luogo viene usato per i pranzi, le riunioni generali e le orge delle tribù hob-

goblin. Ci sono molti tavoli e panche, visto che la camera era preparata per la festa in programma. Nella stanza sono al lavoro 4 maschi (CA 6, DV 1+1 pf 5 ciascuno, AT 1, F 1-8, MV 9m, TS G 1, ML 8), cinque femmine (CA 7, DV 1, pf 4 ciascuna, AT 1, F 1-6, TS G 1, ML 7) e 9 giovani (che non combatteranno). I maschi hanno d4 monete d'oro a testa, le femmine 2d6 in monete d'argento. Sul tavolo principale c'è un servizio di piatti di peltro il cui valore è, in totale, di 25 monete d'oro.

26. STANZA DELLA GUARDIA: 6 hobgoblin (AC 7 quando usano la balestra, altrimenti AC6, DV 1+1, pf 6 ciascuno, AT 1 o 1/2 con la balestra, F 1-6, TS G 1, ML 8) di cui 3 sono armati con balestre pesanti che useranno una sola volta per poi buttarle a terra e prendere le loro mazze per il combattimento ravvicinato. Ognuno di essi porta con sé d4 monete d'oro e altrettante d'argento e di rame. Se sentono sfondare la porta o cadere la sbarra, tutti tranne uno correranno immediatamente all'entrata, mentre l'altro avvertirà l'area 27 e quindi raggiungerà i suoi compagni. I primi 5 hanno bisogno di due round per raggiungere l'entrata, mentre il sesto li raggiungerà soltanto al quarto round.

27. ARMERIA: 3 guardie hobgoblin (CA 5 grazie alle cotte di maglia che indossano, DV 1 + 1, pf 6 ciascuno, AT 1, F 1-8, TS G 1, ML 8) sono di servizio continuativamente. Se viene dato l'allarme, due correranno alla porta per tendere un'imboscata mentre l'altro passerà attraverso l'entrata segreta (all'area 31) per andare ad avvertire il capo. Ogni guardia ha 2d4 in monete d'argento e di electrum. Nella camera ci sono le seguenti armi:

- 1 armatura di piastre per uomo
- 1 armatura di piastre per nano
- 3 armature di maglia per uomo
- 2 armature di maglia per elfo
- 7 armature di cuoio per uomo
- 11 scudi
- 6 pugnali
- 1 ascia da battaglia
- 4 mazze
- 3 spade
- 2 archi (corti)
- 1 arco lungo
- 13 balestre leggere
- 11 dotazioni di frecce (14 frecce hanno la punta d'argento)
- 9 dotazioni di dardi
- 51 lance
- 19 armi lunghe (alabarde, etc.)
- 42 elmi di varie misure

Le armature sono montate su supporti o appese a rastrelliere. Le armi sono in casse o in rastrelliere.

28. DEPOSITO: Le merci rubate agli ingenui goblin vengono tenute qui finché non siano necessarie altrove. Ci sarà ininterrottamente una guardia in servizio (CA 6, DV 1+1, pf 5, AT 1, F 1-8, TS G 1, ML 8). E' in possesso di 2d8 monete d'electrum. Se gli avventurieri non incontrano il gruppo di hobgoblin nell'area 21, li incontreranno qui: 4 hobgoblin: (CA 6, DV 1+1, pf 6 ciascuno, AT 1, F 1-8, TS G 1, ML 8). Hanno con sé d4 in monete d'oro.

29. STANZA DELLA GUARDIA: Qui ci sono 2 guardie hobgoblin con balestre leggere e spade (CA 6, DV 1 + 1, pf 5 ciascuno, AT 1 o 1/2 con la balestra, F 1-6, TS G 1, ML 8), con loro si trovano 2 femmine che combatteranno (CA 7, DV 1, pf 4 ciascuno, AT 1, F 1-6, TS G 1, ML 7). I maschi possiedono 2d6 in monete d'argento e di rame a testa, le femmine invece non hanno tesori. Nella stanza vi sono 2 amache, una panca, uno sgabello e una grande scatola

(piena di vestiti sporchi). Quando gli attaccanti vengono avvistati, una femmina avvertirà l'area **30**, l'altra l'area **31**; poi entrambe si uniranno al combattimento.

30. ALLOGGIAMENTO DEL CAPO HOBGOBLIN: Questo essere grande ed orrendo è particolarmente forte (CA 2 grazie alla corazza di piastre e allo scudo, DV 5, pf 22, AT 1, F 3-10 grazie alla sua notevole forza, MV 9m, TS G 5, ML 10). Conserva 5 monete di platino e 31 d'oro nella sua borsa. Indossa una cintura d'argento con gemme incastonate (valore 600 monete d'oro). Con lui si trovano 4 grandi hobgoblin femmine, che combatteranno come dei maschi (CA 6, DV 1+1, pf 6 ciascuna, AT 1, F 1-8, TS G 1, ML 10 dovuto alla presenza del capo) ed ognuna di esse ha 2d6 in monete d'oro. La stanza trabocca di mobili e cianfrusaglie, ma tutto è privo di valore tranne ciò che è contenuto nel doppio fondo di una grossa scatola di ferro, riempita con pelli di animali piene di pulci. In questo scompartimento segreto ci sono 25 monete di platino, 200 d'oro, 115 d'electrum, 400 d'argento, più una gemma del valore di 100 monete d'oro e una pozione di **veleno**. In mezzo a un mucchio di legna vicino al camino c'è una **bacchetta di paralisi** (ma ha solamente 7 cariche).

31. STANZA DELLA GUARDIA: 4 hobgoblin (CA 5 dovuta alle cotte di maglia, DV 1+1, pf 5 ciascuno, AT 1, F 1-8, TS G 1, ML 8) ognuno con 2d6 in monete d'electrum, argento e rame. Essi stanno all'erta per individuare eventuali pericoli e, se avranno sentore di un pericolo, passeranno parola alle aree **29**, **30** e/o **27**, a seconda della situazione. La stanza è disadorna, contiene soltanto 2 paglierici, uno sgabello e un grosso barile di acqua.

(Nota per il DM: Come al solito, le perdite degli hobgoblin non possono essere rimpiazzate durante il corso del gioco normale, che è un periodo di pochi giorni o settimane di azione. Gli hobgoblin sono abbastanza intelligenti, bene organizzati e sempre in allarme. Se il loro capo viene ucciso, di solito cercheranno di scappare e restare vivi, a meno che i loro avversari non siano evidentemente deboli ed inferiori a loro. I sopravvissuti andranno a rinforzare i goblin nell'area **D**, a meno che i loro attaccanti siano molto pericolosi e gli hobgoblin si accorgano che l'intera area delle caverne è in pericolo...)

G. LA CAVERNA EVITATA DA TUTTI: Persino i consueti abitanti di questa zona, orco compreso, si tengono alla larga da questa caverna, le creature che vi si aggirano infatti sono eccezionalmente pericolose. Ogni essere abbastanza folle da avventurarsi di notte diventa una facile preda. Si avverte un orribile puzzo non appena si entra nell'area della caverna.

32. GALLERIA VUOTA: Il fetore emanato da questi luoghi è tremendo: ossa e corpi in decomposizione sono sparsi qua e là fra strati di foglie morte e vecchi rami. Se compiono un'attenta ricerca, gli avventurieri riusciranno a trovare 1 moneta per ogni round: 1-2 = di rame, 3-4 = d'argento, 5-6 = d'electrum. Il rumore della ricerca potrebbe però invitare dei visitatori poco gradevoli! Tirate un dado e verificate sulla tabella il risultato dell'incontro:

- 1: Orsogufu (v. **34**, sotto)
- 2: 2-12 topi giganti (CA 7, DV 1/2, pf 2 ciascuno, AT 1, F 1-3+malattia, MV 12m, TS G 1, ML 8)
- 3: Melma vischiosa (v. **33**, sotto)
- 4-6: Nessuno è attratto dal rumore

33. LA VASCA POCO PROFONDA: Questa parte della caverna è molto umida e tutte le pareti e il pavimento sono lucide d'umidità. C'è una grande vasca poco profonda (vedi mappa) e alcuni pesci bianchi e ciechi vi nuotano dentro. Un calice incrostato di gioielli, del valore di 1300 pezzi d'oro, è posato sul fondo. Tre "Melme Visciose" sono in agguato (solo 2 se la prima è già stata incontrata

nell'area **32**). Ognuna causerà da 1 a 8 punti-ferita al primo round (a meno che non attacchino dall'alto), poiché metà del danno viene assorbito dagli indumenti e dalle protezioni ai piedi ed alle gambe delle vittime. Nei turni successivi gli attacchi causano 2-16 punti-ferita, come gli attacchi dall'alto (CA 8, DV 3, pf 15 ciascuna, AT 1, F 1-8 primo round, poi 2-16, distrugge l'armatura, MV 1m, TS G 2, ML 12). Le due "Melme Visciose" sono disposte una sul lato sud della vasca, ed una sul soffitto, nella parte sud-ovest dell'area **33**. C'è solo una possibilità su 20 di notarne una, a meno che non si usi un palo o una lancia per tastare l'area davanti alla vasca, o che 2 o più torce vengano tenute in modo da illuminare completamente il soffitto. La terza "Melma Visciosa", se presente, sarà sul soffitto, alla sinistra dell'entrata.

34. IL COVO DELL'ORSOGUFO: L'Orsogufu (CA 5, DV 5, pf 30, AT 3, F 1-8/1-8/1-8, MV 12m, TS G 3, ML 9) dorme nella parte sud del suo covo, sta digerendo un pasto a base di gnoll, che ha catturato all'alba. Se svegliata, la belva ruggirà e si scaglierà contro i disturbatori, colpendo con le due grandi zampe ed il becco dentato, infliggendo da 1 a 8 punti-ferita per colpo e portando tre attacchi di questo tipo per ogni round (ad esempio, una zampata, poi un'altra zampata, e poi un morso con il becco). Non ha tesori ma, in mezzo agli sterpi ed alle ossa su cui dorme c'è un tubo osseo con dentro una pergamena di **protezione dai non-morti** (ogni persona che effettua una ricerca ha una possibilità su 6 di trovarlo — Si può effettuare un tiro per persona per ogni round).

H. TANA DEI BUGBEAR: Il gruppo dei bugbear non è numeroso, ma quello che manca ad essi dal punto di vista numerico è più che compensato dalla forza e dall'astuzia. Ci sono delle scritte davanti all'entrata della caverna, in coboldo, orchesco, goblin, ecc. Ognuna dice "Salvezza, sicurezza e riposo ad ogni umano che entra — BENVENUTI! — Entrate e presentatevi alla prima guardia sulla sinistra per un pranzo caldo ed un letto).

35. CORPO DI GUARDIA: 3 bugbear (CA 5, DV 3+1, pf 11 ciascuno, AT 1, F 2-8, MV 9m, TS G 3, ML 9) con 2d10 monete di oro ciascuno. Queste creature se ne stanno in pancioline sedute su sgabelli vicino ad un braciere fumante per gli spiedi di carne che si stanno arrostando sulla brace. I tre faranno finta di ignorare le proprie armi quando entreranno gli intrusi, brandendo invece gli spiedi. Quantunque non parlino il linguaggio comune, essi prenderanno della carne e, dopo averne assaggiato un morso, offriranno gli spiedi agli avventurieri; ma prima che questi li abbiano afferrati, li useranno come spade, per infliggere il primo colpo (con un bonus di +2 per colpire, grazie alla sorpresa), a meno che le vittime non siano state all'erta. Due amache ed un grosso gong completano l'arredamento. Se la battaglia si mette male per i bugbear, uno di loro suonerà il gong per avvertire gli altri abitanti del complesso.

36. STANZA DEL COMANDANTE: Questo bugbear è un arcigno veterano, simile ad un orco (CA 5, DV 4+1, pf 18, AT 1, F 3-12 (d10+2), TS G 4, ML 9). Ha un sacchetto che contiene una chiave, 29 monete di platino e tre gemme del valore di 50 monete d'oro. Con lui c'è un bugbear femmina, dalle caratteristiche equivalenti a quelle di un maschio (CA 5, DV 3+1, pf 12, AT 1, F 2-8, TS G 3, ML 9). Essa ha degli orecchini d'oro del valore di 100 monete d'oro. L'arredamento della stanza è rozzo e mal tenuto, ma diverse pezze di seta sono frammiste alle coperte (in tutto se ne trovano sei); il gruppo potrà venderle a 20 monete d'oro ciascuna. C'è uno scrigno grigio su una sporgenza vicino al soffitto, che potrà essere notato soltanto se la stanza verrà perquisita attentamente. Contiene 1462 monete d'argento, una statua pesante 15 chili in

- alabastro e avorio (valore 200 monete d'oro) e 2 pozioni **guaritrici** (che si romperanno se lo scrigno viene maneggiato bruscamente). Ci vorranno gli sforzi congiunti di 3 o 4 forti personaggi per portarlo a terra senza pericolo. Un **ascia +1** è appesa al muro e, se il comandante ha la possibilità di prenderla, la lancerà, prima di buttarsi nella mischia. Egli conosce il passaggio segreto: è la sua via di fuga se la situazione diventa disperata.
- 37. STANZA DEL BOTTINO:** La pesante porta è chiusa a chiave, e la chiave è nel sacchetto del comandante (36, vedi sopra). Dentro ci sono uno **scudo +1**, usato come vassoio per tenere un mucchio di quelle che sembrano erbe secche (E' "catnip", un'erba che piace da matti ai bugbear), diverse scatole e casse di cibarie affumicate o salate, di buona qualità, pelli di cuoio ammucciate, 3 barili di birra, una botte di vino, ed un piccolo barilotto d'olio (contiene circa 20 ampole di liquido). Se il tutto (tranne lo scudo e l'olio) viene venduto al castello, avrà un valore di 400 monete d'oro. Se per entrare si romperà la serratura o sfonderà la porta si attireranno le guardie che si trovano in **35** ed il comandante, con la sua compagna, in **36**.
- 38. STANZA COMUNE:** Vivono in questa camera 3 maschi bugbear (CA 5, DV 3+1, pf 12 ciascuno, AT 1, F 2-8, MV 9m, TS G 3, ML 9) con 2d6 monete d'oro e d'argento ciascuno, 7 femmine (CA 6, DV 2, pf 8 ciascuna, AT 1, F 1-8, TS G 2, ML 8) e tre giovani (CA 7, DV 1, pf 3 ciascuno, AT 1, F 1-4, TS G 1, ML 7). Si notano pile di coperte e vecchi vestiti sparsi qua e là. Vicino al camino, annerita dalla fuliggine, c'è un'urna di argento dal valore di 175 monete d'oro; ma solo un'attenta osservazione ne rivelerà il valore.
- 39. CORPO DI GUARDIA:** Due maschi bugbear sono qui di guardia, (CA 5, DV 3+1, pf 10 ciascuno, AT 1, F 2-8, TS G 3, ML 9) dotati di 2d8 monete d'oro ciascuno, e tre femmine (CA 6, DV 2, pf 7 ciascuna, AT 1, F 1-8, TS G 2, ML 8), ognuna con d10 monete d'oro. Ognuno ha un giavellotto, oltre alle normali armi, ed essi lo lanceranno prima di ingaggiare gli avventurieri in corpo a corpo. Ci sono giacigli di coperte, una panca, un lungo tavolo, un secchio d'acqua e vari sacchi di cibo sparsi qua e là. Questi bugbear controllano gli schiavi, oltre a sorvegliare l'entrata della loro tana. Le chiavi delle porte verso 40 e 41 sono appese sulla parete di fronte alle scale. Su entrambe le pareti dei corridoi che conducono agli ambienti degli schiavi sono poggiati, lungo i lati, sacchi di cibarie, e barili di provviste e di vino annacquato.
- 40. STANZA DEGLI SCHIAVI:** La porta di ferro è tenuta chiusa da una sbarra, una catena ed un pesante lucchetto. La camera è ricoperta da uno strato di paglia; un secchio è in un angolo. Nella stanza sono rinchiusi i seguenti schiavi: 3 coboldi (CA 9, DV 1/2, pf 2 ciascuno, MV 12m, TS UC, ML 6), 1 goblin (CA 9, DV 1-1, pf 3, MV 6m, TS UC, ML 7), 4 orchetti (CA 9, DV 1, pf 5 ciascuno, MV 12m, TS G 1, ML 8), e 2 uomini (CA 9, G 1, pf 4 ciascuno, MV 12m, ML 7); eventualmente aggiungete, 1 nano (CA 9, N 2, pf 12, MV 12m, ML 8) e 2 elfi (CA 9, E 1, pf 7 ciascuno, MV 12m, ML 8), al posto di 2 coboldi e di un orchetto. Tutti sono incatenati al muro per mezzo di una sola catena, chiusa da un grosso lucchetto. Appena liberati combatteranno contro i bugbear, se vengono loro date delle armi (CA 9 finché non vengono forniti di armatura). Gli uomini serviranno i propri liberatori, come quelli in F 24. Il nano e gli elfi (eventualmente introdotti a discrezione del DM), seguiranno gli avventurieri finché restano nell'area della caverna, e combatteranno con loro. Le altre creature disserteranno alla prima opportunità.

41. STANZA DEGLI SCHIAVI: Un'altra porta di ferro, sbarrata con catene e lucchetto, tiene al sicuro i seguenti schiavi: 3 hobgoblin (CA 8, DV 1+1, pf 6 ciascuno, MV 9m, TS G 1, ML 8), 2 gnoll (CA 8, DV 2+1, pf 9 ciascuno, MV 9m, TS G 2, ML 8), 1 bugbear ribelle (CA 7, DV 3+1, pf 14, MV 9m, TS G 3, ML 9) ed un uomo di grande statura. All'apparenza sembra un selvaggio dai forti muscoli, con capelli e barba lunghi, e gli occhi allucinati. In realtà, è un **eroe** (un combattente del 4.º livello). La sua forza di 18 ed il +1 per il suo livello gli danno un bonus totale di +4 per colpire e di +3 nell'infliggere ferite (CA 9 perché privo di armatura, G 4, pf 24, AT 1, F 4-9, ML 10). Sarà furioso nel combattere, a causa della sua schiavitù, ed in combattimento all'arma bianca ci sarà un 50 % di probabilità per round che egli, nella sua brama di uccidere, colpisca un amico, anziché un nemico! Questi schiavi, se liberati, tenteranno di scappare, anche attaccando i bugbear che trovano sulla loro via di fuga. Ci sono due eccezioni. Il bugbear odia i suoi compagni e si armerà e combatterà contro di loro e gli altri abitanti della zona. Continuerà a farlo finché il gruppo resterà nelle caverne. L'eroe è malvagio; una volta armato, e dopo aver scaricato il suo furore nella battaglia, tenderà di uccidere gli avventurieri che lo hanno liberato, per impadronirsi di tutti i loro tesori, oppure scapperà dopo aver rubato gli oggetti di maggior valore, ma ciò solo nel caso che il gruppo sia troppo forte per lui.

(Nota per il DM: 2 bugbear sono fuori a caccia, e ritorneranno, trascinando un cadavere umano e portando con sé 83 pezzi d'oro, 24 ore dopo che gli avventurieri sono entrati per la prima volta nella tana dei bugbear. Essi verranno messi in guardia in **35**; le loro caratteristiche sono le stesse delle altre guardie. I bugbear combatteranno sul posto fino alla morte, eccetto il capitano, che chiederà l'aiuto del Monotauro in **I.45**.)

I. CAVERNE DEL MINOTAURO: Questo labirinto fornisce asilo a molti mostri, ma il suo ospite peggiore è un Minotauro dall'intelligenza malvagia. Immediatamente dopo essere entrati in questo luogo, gli avventurieri avvertono dei deboli capogiri: sono i sintomi di un potente incantesimo, che farà perdere loro il senso dell'orientamento. Il Minotauro acconsentirà ad aiutare i bugbear contro gli invasori, in cambio di un schiavo umano per ogni tre giorni di aiuto; naturalmente lo schiavo sarà mangiato. Il minotauro conserverà solo i tesori più preziosi e lascerà gli oggetti di poco conto all'imboccatura del labirinto.

(Nota per il DM: potete permettere ai giocatori di trovare delle monete di poco valore, dell'equipaggiamento normale, armi e armature nell'entrata. A 30 piedi dall'entrata della grotta, un incantesimo di **Perdita dell'Orientamento** inizierà a far effetto sul gruppo, per cui il DM indirizzerà gli avventurieri in direzione sbagliata, fornendo indicazioni errate; per esempio, Sud-Est invece di Nord-Est, Est invece di Ovest, ecc. Non vi preoccupate di dare indicazioni contrastanti quando il gruppo passa due volte per lo stesso incrocio: anche questo è un sintomo della magia che grava su di loro. Potete permettere, se volete, al personaggio che disegna la mappa, un tiro salvezza (segreto) ogni due turni; se realizza 19 o 20 riuscirà a vincere l'effetto di disorientamento.)

42. CAVERNA DEGLI "UCCELLI STIGEI": Qui vivono 13 di questi mostri volanti (CA 7, DV 1, pf 3 ciascuno, AT 1 con +2 per colpire, F 1-3 primo attacco più F 1-4 per ogni round successivo, MV 18m, TS G 1, ML 9). Se un nemico è colpito l'Uccello ne succhierà automaticamente il sangue nei round seguenti, infliggendo 1-4 punti ferita, provocati dalla perdita di sangue, fino a che la vittima sarà morta o l'Uccello Stigeo ucciso. Il minotauro ama cacciare e divorare queste creature: esse lo evitano, e sono a loro volta molto affamate. Infatti la fame rende probabile

al 90 % che essi stiano gracchiando l'uno contro l'altro, così che, in questo caso, il gruppo non verrà sorpreso da essi. Gli Uccelli Stigei non custodiscono tesori.

43. SCARABEI DI FUOCO: Tre scarabei si aggirano in quest'area (CA 4, DV 1+2, pf 7 ciascuno, AT 1, F 2-8 (2d4), MV 12m, TS G 1, ML 7). Anch'essi sono affamati e si lanceranno all'attacco di ogni persona che entra nella loro area. Non hanno tesori, ma le 2 ghiandole sopra i loro occhi e quella sull'addome continueranno a brillare di luce rossastra (1d4 = raggio in metri) per 1-6 giorni successivi alla morte dello scarabeo.

44. SCARABEI DI FUOCO: In questa stanza ci sono due di questi esseri, simili in tutto e per tutto a quelli in 43.

45. IL MINOTAURO: Questo grosso mostro ha CA 4, dovuta alla pesante armatura di maglia che indossa, e brandisce una lancia +1. Quando attacca per la prima volta, il minotauro (CA 4, DV 6, pf 35, AT 1 o 2, F 4-9 O 1-6/1-6, MV 12m, TS G 6, ML 12) correrà all'assalto e colpirà con la lancia, infliggendo 4-9 (d6+3) punti ferita, grazie alla sua forza. Nel round successivo incernerà e morderà, infliggendo 1-6 punti ferita per ogni attacco riuscito. Il minotauro può usare solo la lancia, le corna ed i morsi. Quando gli intrusi entrano nell'area, il minotauro li attacca immediatamente. Egli conosce bene questa zona l'unica via di fuga è attraverso il passaggio segreto che conduce all'area 36, oppure all'esterno, se si riesce ad arrampicarsi su un grosso albero.

La grotta dove vive il minotauro è decorata da festoni di teschi ed ossa. Il passaggio segreto è ostruito da una lastra di pietra, che richiede gli sforzi di non meno di 3 umani perchè si apra (verrà notata controllando attentamente le pareti, ma per spostarla bisogna tirare un 1 su un d6, per indicare che il ricercatore ha trovato dove fare presa). Tutti i tesori del minotauro sono nascosti dietro questa lastra di pietra:



- 1 scrigno chiuso a chiave (con ago avvelenato nella serratura), contenente 930 monete d'oro e 310 di electrum;
- 1 **bastone di guarigione**;
- 1 **armatura di piastra +1** a misura d'uomo (o, a scelta, d'elfo);
- 1 forziere chiuso a chiave con 3 pozioni (**forma gassosa, guaritrice, crescita**);
- 1 scrigno chiuso a chiave con tre monili dal valore rispettivamente di 1600, 900 e 600 mo.

J. TANA DEGLI GNOLL: L'ingresso di questo luogo è una piccola galleria, e solo alla fine di essa si potrà vedere della pietra lavorata. Se gli avventurieri hanno una luce, o fanno molto rumore, le guardie (46) saranno certamente all'erta, e pronte all'attacco.

46. CORPO DI GUARDIA: Nella camera ci sono sempre 4 gnoll (CA 5, DV 2, pf 9 ciascuno, AT 1, F 2-8, MV 9m, TS G 2, ML 8) di servizio. Due di essi hanno archi e tireranno da lontano agli invasori finchè non inizia la mischia; quindi correranno in cerca di aiuto, mentre gli altri due combatteranno. Ogni gnoll ha d8 pezzi di electrum, argento e rame.

47. CORPO DI GUARDIA: Tre maschi (CA 5, DV 2, pf 8 ciascuno, AT 1, F 2-8, TS G 2, ML 8) e 5 femmine (CA 5, DV 1+1, pf 5 ciascuna, AT 1, F 1-8, TS G 1, ML 8) sono alloggiati in questa stanza. Essi saranno immediatamente pronti a combattere. I maschi hanno d6 monete d'oro ciascuno, le femmine d4. Per la stanza sono disseminate coperte ed elementi di mobilia; pelli e pellicce sono appese alle pareti (una di esse è una preziosa stola di ermellino del valore di 450 monete d'oro) ed un barile di acqua è situato nell'angolo Sud-Ovest della stanza).

48. STANZA CHIUSA A CHIAVE: Questa camera funge da magazzino ed armeria. Oltre alle solite provviste, ci sono 7 scudi, un'armatura di maglia di dimensioni adatte ad un nano, 12 asce, 3 archi lunghi, 5 faretre di frecce (contenenti 20 frecce ciascuna) ed una **spada -1 maledetta**. Un barile di birra ben fermentata perde parte del suo contenuto, ed il profumo tenterà gli avventurieri ad assaggiarla. In effetti, è così buona che ci sono 5 possibilità su 6 per ogni assaggio che chi la gusta ne prenda una dose abbondante e passi i prossimi 1-4 turni a bere (se ciò accade, assicuratevi che i personaggi brilli cantino, facciano rumore ed agiscano in modo sconsiderato). Ogni loro attacco sarà penalizzato di -2 per colpire. Tale comportamento continuerà per tanti turni quanti ne sono stati spesi bevendo, cioè 1-4.

49. STANZA COMUNE: Questo luogo alloggia la tribù degli gnoll: 6 maschi (CA 5, DV 2, pf 8 ciascuno, AT 1, F 2-8, TS G 2, ML 8), 11 femmine (CA 5, DV 1+1, pf 5 ciascuna, AT 1, F 1-8, TS G 1, ML 8) e 18 giovani che non combattono. I maschi hanno ciascuno d6 monete d'argento, le femmine hanno ciascuna d10 monete d'argento. La stanza è arredata con il solito mobilio del tutto privo di valore.

50. STANZA DEL CAPO DEGLI GNOLL: Il capo degli gnoll (CA 3 grazie a degli elementi d'armatura di piastra che indossa, DV 3, pf 17, AT 1, F 4-10 (2d4+2) grazie alla forza, TS G 3, ML 10), i suoi due figli (CA 4, DV 2+1, pf 10 ciascuno, AT 1, F 3-9 (2d4+1), TS G 2, ML 10) e quattro femmine gnoll (CA 5, DV 1+1, pf 5 ciascuna, AT 1, F 1-8, TS G 1, ML 9) stanno aspettando in questa stanza. Il capo ha un paio di bracciali d'argento del valore di 50 monete d'oro ciascuno, e ci sono 39 monete d'oro nella sacca che ha appesa alla cintura. I figli hanno ciascuno d10 monete d'oro, di electrum e d'argento. Ogni femmina indossa una collana d'argento del valore di 30 monete d'oro e, in più, ha 2d6 monete di electrum. L'arredamento del posto è

rozzo e mal tenuto. Una grossa pentola di metallo, sotto una pietra del camino, nasconde 200 monete di rame, 157 d'argento, 76 di electrum e 139 d'oro. La porta segreta ed il passaggio all'area **K,63** è sconosciuta a tutti. Appena dopo l'ingresso c'è lo scheletro di un ladro; la sua gamba è spezzata e deve essere probabilmente morto mentre cercava di fuggire attraverso il passaggio segreto. L'armatura di cuoio, logora, e le armi corrose sono senza valore, ma nel borsellino alla cintura ci sono 12 gemme dal valore di 50 monete di oro l'una, e gli **stivali elfici** ai suoi piedi sono ancora in condizioni decenti.

(Nota per il DM: Le perdite degli gnoll non possono essere rimpiazzate. Essi sono stretti alleati degli orchetti, così che se ci sono degli gnoll sopravvissuti essi andranno nell'area degli orchetti, e viceversa. Se vuoi, permetti al capo di poter sfuggire ai nemici arrampicandosi su per la cappa del camino della sua stanza).

K. IL SANTUARIO DEL CAOS: Una debole corrente d'aria viziata esce dall'imboccatura, larga 6 metri, che è l'ingresso di questo luogo. Il logoro sentiero attraverso un boschetto di alberi oscenamente contorti e stranamente rigonfi dà a chi si avvicina lungo questo percorso un acuto senso di disagio. Non appena si giunge all'imboccatura della caverna una viva sensazione di malvagità in agguato pervade i sensi. Numerose stratificazioni rossastre si frammischiano alle venature nerastre che corrono lungo le pareti appena sbazzate dell'ingresso. I larghi corridoi e le camere sono pervase da una calma mortale. Un debole suono lamentoso ed il fischio stridulo di un flauto si possono udire, di tanto in tanto, appena percettibili, anche se il gruppo resta in assoluto silenzio ed in ascolto. Il pavimento è levigato fino alla consunzione dal calpestio degli innumerevoli piedi degli adoratori di questo posto sinistro. I passi degli invasori echeggeranno in maniera allarmante sotto gli ampi soffitti a volta (+2 alla possibilità di essere sorpresi), e molte attenzioni dovranno essere dedicate al tentativo di soffocare questi suoni, se il gruppo vuole avere qualche probabilità di non essere scoperto prima del momento voluto. Infatti, dei rumori non soffocati provocheranno l'attacco di un gruppo di zombie di guardia: 8 zombie (CA 8, DV 2, pf 8 ciascuno, AT 1, F 1-8, MV 12m, TS G 1, ML 12). Questi mostri spettrali indossano luride tuniche rosse e nere. Ognuno è armato di un'ascia da battaglia simile ad una mannaia. Uno di essi indossa un amuleto su cui è stato lanciato un incantesimo "**protezione dallo scacciare**", per cui i tentativi di un chierico di scacciarli saranno effettuati come se si trattasse di **ghoul** e non di zombie.

51. PASSAGGIO OSTRUITO DA MACIGNI: Grosse pietre e macigni sono state piazzate per bloccare questo tunnel. Ci vorranno 100 turni/uomo per aprirsi un varco abbastanza largo da consentire il passaggio di un umano (Al DM la scelta se far sboccare questo passaggio in qualche luogo a Sud-Ovest delle **Caverne del Caos**, oppure se farlo arrivare fino all'**Caverne del Mistero**. In quest'ultimo caso, dovete naturalmente preparare una mappa adeguata dei sotterranei, e dotarla di mostri e tesori).

52. SALONE DEGLI SCHELETRI: Questa bizzarra camera d'udienza ha un baldacchino ed uno scranno simile ad un trono, decorato con 4 grosse gemme rosse (500 monete d'oro ciascuna), posti all'estremità Sud. Per il resto è vuota, ad eccezione di una dozzina di scheletri appoggiati lungo le pareti, che indossano armature di maglia ed hanno scudi rovinati e scimitarre arrugginite (spade). Queste guardie ossute non si muovono, ed ogni tentativo di scacciarle dopo l'ingresso nel salone non avrà effetto, visto che non sono animati. Tuttavia, non appena i personaggi toccano il baldacchino o lo scranno, gli scheletri si muoveranno dalle loro posizioni su entrambe le pareti

della camera. Ognuno di essi gode degli effetti di un incantesimo di **protezione dallo scacciare**, così che un chierico li potrà scacciare come se fossero zombie (CA 8, DV 1, pf 3 ciascuno, AT 1, F 1-6, TS G 1, ML 12). Non hanno tesori con sé. Una volta eliminati gli scheletri sarà facile prendere le gemme che adornano lo scranno.

53. CORPO DI GUARDIA: Ci saranno sempre 8 zombie (CA 8, DV 2, pf 8 ciascuno, AT 1, F 1-8, TS G 1, ML 12), i quali, godendo degli effetti di un incantesimo di **protezione dallo scacciare**, potranno essere allontanati solo con il risultato che scaccia i ghoul. Sono disposti sui due lati del locale, in silente attesa. Chiunque entri verrà attaccato, a meno che non sia vestito con i paramenti del tempio (vedi area **54**, più avanti) ed abbia un amuleto identico a quello indossato dal gruppo di guardie non-morte. Non ci sono tesori.

54. CAMERA DEGLI ACCOLITI: Ci sono 4 accoliti (chierici del Primo livello), e tutti indossano tuniche rosso-ruggine e cappucci neri (CA 5, C 1, pf 4 ciascuno, AT 1, F 1-6, ML 8). Sotto la tunica, sono protetti da un'armatura di maglia e portano una mazza appesa alla cintura. Ognuno di loro ha 10 monete d'oro nella borsa, ed il capo porta al collo un **amuleto di Protezione dal Bene**. Questo amuleto circonda con una barriera magica colui che lo indossa. L'amuleto serve come protezione da attacchi del bene (attacchi di mostri di allineamento morale diverso da quello di chi lo indossa), aggiungendo 1 al tiro salvezza di chi lo porta, e sottraendo 1 al tiro per colpire tentato da questi nemici. L'incantesimo terrà lontani anche gli attacchi di mostri incantati (magici, come i gargoyles), ma non gli attacchi a distanza portati con armi da lancio. La loro stanza contiene 4 scomodi giacigli, un braciere, un tavolo con 4 sgabelli, uno spogliatoio, un secchio d'acqua, un secchio per la spazzatura ed una caraffa di vino con 4 coppe. Nessuno di questi oggetti ha alcun valore venale.

55. LA CAPPELLA DEL CAOS: Questa sala è scavata nella pietra rossa; il pavimento è un mosaico a scacchi neri e rossi. La parete Sud è coperta da un grosso arazzo, che raffigura un oscuro paesaggio: sullo sfondo di alberi contorti si stagliano forme orribili viste di profilo e non identificabili a prima vista; sembrano demoni bizzarri che tengono sollevato nei loro artigli un uomo che cerca, vanamente, di divincolarsi. Il cielo grigio è lacerato da gruppi di nuvole purpuree, ed una luna sanguigna, quasi un volto scheletrico, osserva con maligno piacere la scena luttuosa. Quattro colonne nere sostengono il cupo soffitto a cupola, alto circa 7 metri. Tra queste colonne, proprio di fronte all'arazzo, c'è un altare di pietra nera venata di rosso, sbalzato rozzamente e ricoperto dalla macchie marroni del sangue rappreso delle vittime. Sopra ci sono 4 vecchissimi recipienti di bronzo — una coppa bassa, due calici di vetro ed una brocca. Sono anch'essi macchiati di sangue rappreso, ma valgono, ovviamente, moltissimo denaro (1000 pezzi d'oro per ogni calice e 2000 pezzi d'oro per ognuno degli altri oggetti), ma attenti, questi sono oggetti consacrati agli dei del Caos, ed ogni personaggio che li possiederà non vorrà più separarsene, nè venderli, nè permetterà ad altri di maneggiarli. Per ogni personaggio che raccoglie uno di questi oggetti, il DM dovrà effettuare un tiro salvezza contro gli incantesimi, con un penalità di -2. Coloro che lo superano sentiranno una sensazione di grande malvagità emanare dall'oggetto e lo lasceranno cadere volontariamente. Se invece il TS non riesce, il personaggio cadrà rapidamente sotto l'influenza di un incantesimo demoniaco, ed entro 6 giorni diventerà un servitore del Caos e del Male, ritornando alla cappella per riportarvi la reliquia e restandovi per sempre come guardia. Se qualcuno tenta di distruggere queste reliquie, la grande campana (vedi **58**) inizierà a suonare e gli abitanti del santuario arriveranno di corsa entro 3

round. Se si lancia un incantesimo **svelare il male** su questi oggetti, essi risplenderanno di un cupo rosso porpora, ed i personaggi buoni sentiranno un istintivo disgusto nei loro confronti. Se il personaggio che li ha toccati viene sottoposto ad un incantesimo di **dispersione della magia**, e subito dopo ad un incantesimo di **benedizione**, c'è una probabilità del 60 % di rimuovere il male nel primo giorno, del 50 % il secondo, 40 % il terzo, 30 % per il quarto, 20 % per il quinto e 10 % per il sesto. Dopodiché nulla riuscirà più a salvarlo.

- 56. CAMERA DEGLI ADEPTI:** Ci sono 4 adepti (chierici del 2.° livello), ognuno dei quali indossa una tunica nera ed un cappuccio marrone (CA 3, C 2, pf 8 ciascuno, AT 1, F 1-6, ML 8). Tutti e quattro indossano una armatura di maglia sotto i paramenti, e sono armati con una mazza ferrata. La loro vita è cinta da una catena di rame (ogni catena vale 40 monete d'oro), con una fibbia d'osso a forma di teschio. Ognuno ha un borsello con 20 monete d'oro e 5 di platino, ed indossa un amuleto di **protezione dal Bene** (vedi 54), che li rende classe di armatura 2 contro gli attacchi portati da esseri Legali. Il primo ed il secondo chierico sono dotati dell'incantesimo **causa ferite leggere** (infligge 2-7 punti ferita alla creatura toccata; bisogna tentare un normale tiro di dado "per colpire", per riuscire a toccare la vittima prescelta); il terzo ha un incantesimo del **buio** il quarto un **causa paura** (coloro che falliscono il tiro salvezza contro questo incantesimo devono scappare terrorizzati per almeno un turno. Perché l'incantesimo funzioni bisogna effettuare un normale tiro per colpire). Se sarà loro possibile, gli adepti preferiranno utilizzare gli incantesimi prima di iniziare il combattimento con le armi. Nella stanza ci sono 4 letti, 4 piccoli leggi, un tavolo, 4 sedie, 4 casse per i vestiti e vari libri e pergamene di rituali malvagi; niente di tutto questo ha valore. Tuttavia sul tavolo si trovano dei piatti e dei recipienti di rame, dal peso totale di 300 monete, di eccezionale fattura, che valgono 175 monete d'oro. Se il gruppo decide di distruggere gli scritti malvagi, riceve per questa azione 600 punti-esperienza in più, a meno che i personaggi non siano di allineamento caotico nel qual caso acquistano i 600 punti extra solo se conservano gli scritti e li leggono. Se messi in difficoltà, gli adepti tenteranno di scappare ed avvertire il loro Signore, suonando la grande campana (vedi 58).

- 57. SALA DEI GUERRIERI NON-MORTI:** Ci sono 4 file di non-morti qui, 2 di 10 scheletri ciascuna e di 2 di 10 zombi ciascuna. I primi guardano a sud e gli altri a nord. 20 scheletri (CA 6 — perché indossano brandelli di armatura di maglia ed hanno lo scudo — DV 1, pf 3 ciascuno, AT 1, F 1-6, TS G 1, ML 12, scacciabili come se fossero zombi). 20 zombi (CA 5 — dovuta ad armatura di maglia — DV 2, pf 8 ciascuno, AT 1, F 1-8, TS G 1, ML 12, scacciabili come se fossero ghouls).

Ai rintocchi della grande campana di ferro (58), gli scheletri usciranno dalla porta sud della sala e marceranno verso il tempio (58) per allinearsi al muro sud, mentre gli zombi usciranno dalla porta nord per allinearsi al muro nord del tempio. Se gli intrusi penetrano nella stanza 57, nel passaggio che conduce al tempio, o nel tempio stesso, questi guerrieri non-morti attaccheranno. Se indossate i corretti paramenti ed amuleti essi non attaccheranno, a meno che non lo ordini il Grande Sacerdote. Nessuno di essi ha tesori.

- 58. TEMPIO DELLA MALVAGITA' CAOTICA:** Questa grande area ha un soffitto ad arco alto circa 10 metri. Il pavimento è di pietra nera levigata ed ornata da venature di minerale rossastro. Le mura dietro i drappaggi ed il soffitto sono di pietra nera opaca, mentre il muro ovest è di pietra rossa traslucida, che sembra, quasi, essere stato

ricavato da un unico blocco, levigato a specchio. Una grossa e nera campana di ferro si trova a lato dell'ingresso, ed accanto al suo supporto sono posati due batacchi. Sul lato sud vi sono alcuni lunghi banchi e panche. Sul lato ovest si trovano 3 altari di pietra; quello più a nord è tutto nero, quello al centro è colorato di rosso e nero, e l'ultimo è rosso con macchie nere. All'estremità occidentale del Tempio c'è una predella di pietra nera, con 4 sedie minori sulla fila più bassa ed un grande trono più in alto. Le sedie sono d'osso; il trono, d'avorio, è decorato con oro e gemme rosse e nere (10 pietre nere che valgono ciascuna 100 monete d'oro, e 10 pietre rosse che valgono ciascuna 500 monete d'oro, ed una grossa pietra rossa dal valore di 1000 monete d'oro). I bassorilievi ed i sigilli intarsiati su queste sedie rappresentano simbologie caotiche e malvage. Le pareti sono coperte da scuri drappi color porpora, con decorazioni di simboli e litanie maligne, ricamate con fili di colore rosso, oro e nero. Non appena il gruppo entra nel Tempio, le candele nere poste su 8 grandi candelabri ad entrambi i lati della sala si accendono magicamente. Se qualcuno le osserva per più di un momento, deve tentare un tiro salvezza contro gli incantesimi ed in caso di fallimento del TS cade sotto il potere di un incantesimo che lo spinge a cantare un inno alla malvagità caotica. Se 3 o più voci si alzeranno grazie a questo incantesimo, la campana di ferro suonerà da sola, per magia, ma basterà anche un solo canto del genere per avvertire le guardie del Grande Sacerdote (vedi sotto). Le guardie zombi entreranno 3 round dopo l'entrata del gruppo, anche se esso resta silenzioso.

- 59. LA CAMERA DEL MALVAGIO GRANDE SACERDOTE:**

La locazione 59g è l'anticamera dove i visitatori più importanti sono intrattenuti dal sacerdote capo. L'arredamento è molto curato, ma non di particolare valore, tranne per una caraffa e delle coppe d'oro (la caraffa vale 500 mo, ognuna delle 9 coppe vale 100 mo). 3 zombie sono di guardia (CA 2 per armatura di piastre e scudo, DV 2, pf 13 ciascuno, AT 1, F 1-8, TS G 1, ML 12). Essi resteranno immobili finché non saranno richiamati da un canto proveniente dall'area del Tempio, o disturbati da qualcuno che entri nella loro zona o comandati dal Grande Sacerdote.

L'area 59 è la camera privata del malvagio Grande Sacerdote. E' un chierico del terzo livello, indossa **armatura di piastre +1**, ha uno **scudo +1** ed indossa un **amuleto di protezione dal Bene**, che aggiunge un ulteriore +1 all'armatura quando è attaccato da esseri "buoni" (CA 0 o -1 per armatura magica e amuleto, C 3, pf 14, AT 1, F 2-7 (bastone) o 1-6 (mazza), ML 10). Attacca con un **bastone-serpente**, che ha un +1 per colpire. A comando, il bastone si trasformerà in serpente ed avvolgerà nelle sue spire la persona colpita.

Tale persona, se non aiutata, resterà impotente per 1-4 turni, o finché il sacerdote non richiami il bastone. Il serpente, allora, striscerà indietro dal sacerdote. Ha anche una normale mazza appesa alla cintura. Ha un anello d'oro con una gemma nera (valore 1400 monete d'oro) ed un borsello con 51 monete di platino. Indossa una cappa con cappuccio, completamente nera, sopra una tunica rossa. I suoi incantesimi sono: **causa ferite leggere** (2-7 punti ferita) e **causa paura**. Il sacerdote deve toccare l'oggetto del suo attacco, tirando il dado per colpire, affinché gli incantesimi abbiano effetto. Porta con se anche una pergamena su cui sono vergati 3 incantesimi dei chierici: **individuazione del magico**, **blocca-persona**, e **silenzio** (nel raggio di 4,5 metri). Se messo alle strette farà ricorso ad una **pozione di forma gassosa**, che gli permetterà di scappare attraverso il corridoio ostruito da macigni (51).

La sua stanza è riccamente arredata, con un tappeto rosso, mobili di legno nero con imbottiture di velluto scarlat-

to, ed un grande letto con coperte di seta e cuscini rossi e neri. Un idolo in forma di demone si protende dalla parete nord, direttamente sopra il letto. Appena qualcuno, diverso dal Grande Sacerdote, lo tocca, esso cadrà sull'incauto infliggendogli 2-12 punti ferita. I suoi occhi sono gemme (valore 100 monete d'oro cadauna). Il malvagio sacerdote, qualora capisca di essere in pericolo mortale, si lancerà dietro il paravento nell'angolo sud-est, entrerà nel guardaroba che vi si trova, attraverserà il passaggio segreto sul fondo e, seguendo una galleria, uscirà nel corridoio, tramite un'altra porta segreta. Se la porta segreta sul fondo del guardaroba viene aperta da un membro del gruppo, cadranno a cascata sul pavimento 500 MO, e 50 gemme da 10 monete d'oro l'una (è uno stratagemma del Grande Sacerdote ideato con il proposito di rallentare gli inseguitori, nel caso in cui si fermino a raccogliere il cospicuo bottino). Il sacerdote, nel frattempo, tenterà di riorganizzare le sue forze o di scappare (nel caso in cui la maggior parte dei suoi compagni sia già stata eliminata).

60. CAMERA DEGLI OSPITI: Questa stanza più bassa è per gli ospiti importanti del Tempio. Contiene un grande tavolo, un grosso letto, sedie, ecc. Non c'è nulla di valore, sebbene gli arazzi che adornano le pareti (raffiguranti malvage crudeltà e riti osceni) sembrano essere di discreto valore. Sotto un vestito di velluto, poggiato sul tavolo, è nascosto uno specchio levigato.

61. STANZA DELLE TORTURE: Ci sono vari strumenti di tortura, grandi e piccoli: un cavalletto, una Vergine di Norimberga, tenaglie, pinze, fruste, ecc. Delle comode sedie sono disposte a caso lungo le pareti, evidentemente, per permettere ai visitatori una piacevole vista dei "lavori in corso". Il **torturatore** vive nella parte anteriore della camera, ed attaccherà gli estranei che entrano. E' un guerriero del 3.° livello ed indossa un'armatura di maglia, sotto i suoi paramenti di cuoio nero. La sua arma è una grande ascia da battaglia. Torturatore: CA 5, G 3, pf 19, AT 1, F 3-8 (1d6+2 per la forza), ML 8. Nascoste nel suo materasso ci sono 135 monete d'oro ed un braccialetto che vale 700 monete d'oro.

62. LA CRIPTA: La porta di questa stanza è chiusa con un catenaccio. Questa lunga sala, dalle pareti di pietra grezza, ha un soffitto molto basso. Al suo interno si trovano molte bare e grossi sarcofagi, che conservano le spoglie dei servitori del Tempio del Caos. La sesta tomba, se aperta, libererà uno spettro (CA 5, DV 3*, pf 13, AT 1, F assorbe un livello di esperienza, MV 9m, TS G 2, ML 12). Non c'è alcun tesoro sepolto insieme ai cadaveri, ma c'è un compartimento segreto nella tomba dello spettro; questo contiene una **spada +2**, una pergamena di **Protezione dai Non-Morti**, un **elmo della Mutazione d'Allineamento**, ed un pugnale d'argento del valore di 800 monete d'oro (grosse gemme sono incastonate nell'impugnatura).

63. MAGAZZINO: Ci sono mucchi di scatole, casse, barili, sacchi e così via. Le provviste del Tempio sono conservate in questa stanza. Non c'è però nulla di valore e, se il gruppo resta in questo luogo per più di 3 round, un Cubo Gelatinoso si muoverà lungo il corridoio e lo bloccherà (CA 8, DV 4*, pf 22, AT 1, F 2-8 più paralisi, MV 6m, TS G 2, ML 12). Dentro la creatura ci sono 12 monete di rame, argento, oro, electrum e platino, e diverse ossa, evidentemente i resti di una vittima non ancora ben digerita (una delle "ossa", in realtà, è una **bacchetta di Individuazione del Nemico**, con 9 cariche rimaste. Se non viene estratta dal mostro entro un turno verrà distrutta dai succhi gastrici). Il passaggio segreto della stanza porta alla caverna del Capo degli Gnoll (50).

64. CELLA: La porta di ferro è chiusa a chiave e sbarrata, ma in essa c'è una finestrella. Questo è il luogo dove vengono tenuti i prigionieri, in attesa di essere torturati a morte o sacrificati nell'area sovrastante. Ci sono diversi scheletri ancora incatenati al muro, ed una donna vestita in modo succinto; è una bella ragazza che ha, ovviamente, bisogno d'aiuto. Al primo sguardo sono visibili solo le sue gambe belle e nude ed il corpo, fino alle spalle. La "fanciulla", in realtà, è una Medusa, recentemente catturata dalla guardia-zombie del Grande Sacerdote (CA 8, DV 4**, pf 20, AT 1, F 1-6 più veleno, MV 9m, TS G 4, ML 8). Chi viene colpito dall'attacco della medusa è stato morso dai suoi capelli-serpente e deve tentare un tiro salvezza contro i veleni; se il tiro fallisce, muore. Le persone che la guardano, compresi quelli che la combattono frontalmente, devono invece realizzare il tiro salvezza contro la pietrificazione.

Il Grande Sacerdote, persona di "delicati" sentimenti, e di certo non alieno a questo genere di piccoli passatempi aveva intenzione di recidere i serpenti dal suo capo, accecarla, ed infine sacrificarla ad un demone, con un rito speciale. La medusa eviterà di pietrificare uno o due avventurieri, promettendo una pozione magica che riporterà i loro compagni alla normalità, se la liberano dalle sue catene. Essa ha, infatti, uno speciale elisir, una pozione di **Metamorfosi da Pietra a Carne**, in una piccola fiala, con una quantità di liquido sufficiente a riportare in vita 6 persone pietrificate; non intende, però, usarla. Infatti, se viene liberata, tenterà di pietrificare i suoi salvatori.

PERSONAGGI NON GIOCANTI (PNG)

Ogni volta che un giocatore incontra una persona, è utile avere pronte le sue caratteristiche. Prima della partita determinate, tirando il dado, la forza, l'intelligenza, ecc. di ogni PNG. Effettuate le modifiche permesse nel regolamento-base, scegliete una personalità ed equipaggiate il personaggio (se questi dettagli non vengono già forniti dal modulo). La tabella seguente vi aiuterà ad iniziare. Potete scegliere fra le caratteristiche della personalità sottoelencate o tirare (d20) a caso, dando 1 o 2 elementi ad ogni PNG. Usate sempre una buona dose di buon senso: per esempio, un personaggio non può essere rude e cortese nello stesso tempo. Siete liberissimi di aggiungere ulteriori elementi a questa lista; essa vi dà, infatti, solo qualche esempio per cominciare.

PERSONALITÀ:

1. Coraggioso	11. Gentile
2. Imprudente	12. Pigro
3. Cauti	13. Modesto
4. Allegro	14. Ficciano
5. Cortese	15. Burlon
6. Disonesto	16. Rude
7. Indulgente	17. Sospettoso
8. Amichevole	18. Chiacchierone
9. Servizievole	19. Fiducioso
10. Onesto	20. Sprecone

Per vostra comodità, potete utilizzare i dati dei personaggi sotto-elencati, per quelli menzionati nel modulo. Per esempio, una nota (es: C 4) accanto al Taverniere indicherebbe che quando i giocatori lo incontrano, il DM farà uso delle caratteristiche 4 (vedi sotto) per rappresentarlo. Ricordatevi di preparare tutti gli elenchi necessari! La designazione della classe non si applica agli uomini comuni, ovviamente, e può essere ignorata quando viene usata per rappresentarli.

UMANI:

Razza/ Classe	Fr	In	Sg	Ds	Co	Ca	Personalità
1.G	14	13	7	11	12	14	Alleghro onesto
2.G	16	10	9	9	11	15	Chiacchierone imprudente
3.G	17	8	13	10	15	12	Coraggioso indulgente
4.G	15	8	11	14	16	6	Onesto sprecone
5.G	18	10	7	11	13	9	Gentile fiducioso
6.G	14	8	10	13	17	11	Servizievole indulgente
7.G	13	10	6	10	14	17	Gentile disonesto
8.L	11	12	8	14	11	7	Burlone rude
9.L	14	6	11	16	12	10	Ficcanaso sospettoso
10.L	8	9	11	17	8	16	Modesto noncurante
11.CH	11	10	14	8	13	9	Pigro fiducioso
12.CH	13	7	15	11	10	10	Amichevole sprecone
13.CH	7	11	17	9	16	8	Cortese servizievole
14.M	10	17	12	6	9	11	Cauto modesto

SEMI-UMANI:

Classe	Fr	In	Sg	Ds	Co	Ca	Personalità
15.E	16	14	7	9	13	10	Sospettoso, disonesto
16.E	14	15	10	17	14	5	Cauto rude
17.H	17	12	8	14	10	9	Cortese ficcanaso
18.H	15	10	11	11	11	7	Burlone amichevole
19.N	18	8	9	12	9	13	Coraggioso chiacchierone
20.N	16	9	15	8	17	11	Alleghro pigro

DISEGNARE LE MAPPE DEI PIANI

Dopo essersi familiarizzati con il castello, con i suoi abitanti, con i luoghi dove sono situati i principali edifici, e così via, sarà utile avere dettagli sulla sistemazione e sui contenuti di certe aree. I giocatori possono "capire" facilmente una stanza che stanno esplorando, se tu, ne avrai preparato una mappa. La Casa della Corporazione (16) verrà qui usata come esempio di questa procedura di preparazione.

Sulla mappa del castello, la Casa della Corporazione ha la forma di una "L" lunga circa 12 metri. Disegna una versione ingrandita del palazzo, su carta quadrettata. Lascia lo spazio per una tabella di segni convenzionali (segnando quali simboli vengono usati) e numera il foglio, per una facile consultazione.

Le mura esterne dovranno avere le stesse dimensioni desunte dalla pianta dell'edificio. Annotate la "scala" (cioè a quale distanza reale corrispondono gli spazi e le distanze sulla mappa), in fondo alla tabella dei segni convenzionali. Per esempio, un quadretto equivale a 3 metri di lunghezza "reale". Siccome

i muri in un palazzo normale sono spessi da 15 a 30 cm., essi possono essere rappresentati da singole linee; le mura esterne, invece, dovranno essere indicate da linee più spesse.

Ora leggete attentamente, sul testo, la descrizione dell'edificio. Il piano più basso contiene gli appartamenti del Mastro della Corporazione, di due impiegati, ed un ufficio. Date uno spazio uguale ai due impiegati, uno spazio maggiore al Mastro della Corporazione, e la maggior parte all'ufficio (la funzione principale dell'edificio). Le stanze possono essere disposte in qualunque ordine desiderate, ma tieni presente che sicuramente la porta esterna indicata sulla mappa conduce all'ufficio, e non in una stanza da letto privata. Molte porte sono larghe 1 o 2 metri. Assicuratevi di indicare la scala per la cantina e quella per il secondo piano ed aggiungete qualche finestra, per dar luce agli ambienti interni.

Pensate a quali oggetti possono trovarsi in un ufficio sommaramente arredato (probabilmente sedie, tavoli, scrivanie, uno scrigno o cassaforte, un armadietto o due). Riflettete sul modo in cui sono disposti gli arredi più necessari: calore (caminetto), acqua (barili) e cibo (una cucina in cantina). Il camino dovrà essere piazzato per primo; la cappa sale verticalmente e deve essere posta nella stessa area in ogni piano. Molti edifici hanno una o due cappe. Ricordatevi di riscaldare ogni stanza, se possibile! Aggiungete altro arredamento dove volete, includendo ogni informazione fornita nel testo.

L'ufficio completato, fornito da questo esempio, ha la scrivania del Mastro lungo la parete ovest, sotto una finestra, con a fianco armadietti per i documenti. Le scrivanie degli impiegati sono al di qua di una bassa ringhiera, che impedisce ai visitatori di aggirarsi nell'area di lavoro. Delle sedie d'attesa sono piazzate per la comodità dei membri della Corporazione. Un passaggio segreto nel camino conduce alla stanza da letto del Mastro: è una veloce via di fuga in caso di pericolo. Lo scrigno chiuso a chiave è per i soldi incassati come tributo alla Corporazione, ma è solitamente vuoto, grazie ad un intelligente sistema di "caduta". Il congegno viene fatto scattare da una levetta posta sotto la scrivania del Mastro, e fa cadere il contenuto dello scrigno lungo un corto tubo, fino alla stanza-blindata nella cantina (ricordate che potete aggiungere tutti i trucchi e trappole che volete).

Allo stesso modo sistemate l'arredamento della stanza da letto (tavoli, sedie, letto, armadi, ecc.). Al secondo piano (diviso in camere da letto private e dormitorio, secondo il testo) costruite le stanze partendo dalle scale, corridoi e camini. E' facile! Ora disegnerete la cantina, ricordando i seguenti punti-chiave:

1. Le scale e la cappa del camino **devono** collegarsi esattamente con il 1.° piano.
2. Due servitori vivono in cantina, ma non godono del "confort" degli impiegati e del Mastro della Corporazione.
3. Una stanza chiusa a chiave deve essere posta sotto l'ufficio. In essa vengono custodite le "entrate" della Corporazione, che vi cascano grazie al tubo posto sotto lo scrigno.
4. Una cucina dovrà essere allestita nei pressi di un camino. Non dovete preoccuparvi circa finestre o porte esterne; ma potete, se volete, includere un'entrata segreta ad un dungeon da tempo dimenticato (che, naturalmente, dovete disegnare e riempire di mostri e di tesori).

Aggiungere i dettagli ad una casa, una chiesa e ad altre strutture può richiedere molto tempo, ma non è così difficile come si potrebbe pensare a prima vista. Prima di giocare il modulo, disegnate gli interni di tutti gli edifici del Castello. Gli edifici più comunemente usati saranno la Locanda del Viaggiatore (14), la Taverna (15), la Casa della Corporazione (16) e la Cappella (17). Potete, se volete, arredarli con della semplice mobilia, lasciando a più tardi i dettagli minori.

Disegnando le mappe delle varie stanze potete mettere alla prova molte delle vostre idee prima ancora di iniziare un progetto maggiore: l'esplorazione delle **Caverne del Mistero**.

ALCUNI SUGGERIMENTI UTILI AI GIOCATORI

Spesso è utile, per i giocatori principianti, avere dei consigli sul modo di giocare a **DUNGEONS & DRAGONS®**. Molte cose importanti sono trascurate dai novizi, nella loro fretta di abbandonarsi all'avventura. I seguenti suggerimenti sono forniti per aiutare questi giocatori.

Per prima cosa, i giocatori devono essere organizzati ed intenzionati ad aiutarsi reciprocamente. Ogni giocatore deve avere le informazioni complete sul suo personaggio a portata di mano, e deve darle velocemente ed accuratamente al DM, quando gli vengono richieste. Siccome un gruppo comprenderà, di solito, personaggi di diversi allineamenti morali e diverse classi, i giocatori dovranno lavorare insieme per usare efficacemente le loro abilità. Le discussioni tra i giocatori causano ritardi, attraggono mostri, e si concludono spesso con la morte di alcuni o addirittura di tutti i membri del gruppo.

Occorrerà, inoltre, cooperare con il DM. Egli è il giudice unico del gioco, e le sue decisioni sono inappellabili. Se un giocatore non è d'accordo, dovrà spiegare con calma le sue ragioni e, dopo, rimettersi alle decisioni del DM. Gridare, strillare, tenere il broncio, o rifiutarsi di accettare le decisioni servirà solo ad irritare gli altri giocatori.

Il gioco deve essere divertente per tutti ma non tutto avverrà sempre nel modo sperato dai giocatori.

La pianificazione è un altro importante aspetto del gioco. I giocatori devono essere ben equipaggiati; a questo fine, è utile che essi confrontino tra loro le rispettive liste dell'equipaggiamento, e che i carichi da trasportare siano ben distribuiti fra tutti. Nessun personaggio dovrà, pertanto, essere sovraccarico o sotto-equipaggiato. Questo può voler dire dividere il costo degli oggetti extra. Corde, olio, torce, chiodi ed altri oggetti utili dovranno sempre essere compresi nell'equipaggiamento-base. Dovranno essere discussi i piani da utilizzare negli incontri con i vari mostri, e dei precisi schemi sul modo di lanciare gli incantesimi. La precauzione e la circospezione sono pure necessarie, e fanno parte di ogni corretta pianificazione. Quel gruppo che si lancia alla carica a testa bassa, senza alcuna preparazione, è quasi sicuramente condannato. Bisognerà aspettarsi pericoli in ogni momento, e da ogni direzione; portati, a volte, anche dai membri del proprio stesso gruppo. La menzogna ed i trucchi più maligni costituiranno spesso il sale dell'avventura. Una cauta condotta di gioco eviterà molte (ma non tutte) trappole e potrà salvare più di una vita. Tuttavia, anche l'eccesso di cautela può rivelarsi pericoloso. In molti casi, anzi, saranno necessarie azioni veloci e decise da parte dei giocatori, prima che tutto sia perduto. In ogni caso, il giocatore non deve mai dimenticare di usare il cervello. Il gioco, infatti, è stato progettato per sfidare l'intelligenza e la fantasia dei giocatori. Coloro che affrontano i problemi e usano le loro abilità, conoscenze e idee, conosceranno più spesso il successo. La sfida alla vostra intelligenza costituirà buona parte del divertimento del gioco.

GLOSSARIO

Acquitrino: si tratta di terre sotto il livello del mare, totalmente o parzialmente ricoperte d'acqua, in pratica, paludi.
Amuleto: oggetto incantato, su cui è stato inciso un simbolo magico.

Armadio: un grosso mobile o anche uno stanzino, usato per riporre gli abiti.

Armigero: un soldato del tipo più comune.

Bastione: le mura esterne del castello.

Botte: misura di capacità relativa al vino; equivale a circa 954 litri.

Braciere: una grossa teglia, montata di solito in cima ad un treppiede, per contenere braci ardenti.

Bricco: un grosso contenitore, o bottiglia, di metallo o di porcellana, di solito dotato di coperchio.

Cappa: lo scarico di fumo, o di rifiuti.

Castellano: il Signore o il guardiano di un forte o un castello.

Cisterna: Riserva costruita per accumulare liquidi, specialmente acqua.

Contrafforte: è una struttura protettiva, costruita per sostenere le mura o altre costruzioni di pietra.

Curva altimetrica: è una linea che congiunge i vari punti che, sulla mappa, si trovano alla stessa altezza sul livello del mare.

Decantatore: è un grosso vaso usato per purificare od immagazzinare liquidi; di solito viene impiegato per il vino, o altri liquidi del genere, contenenti particelle da far sedimentare.

Elisir: un liquido buonissimo, oppure un rimedio per tutti i mali.

Elsa: l'impugnatura delle spade e dei pugnali.

Feritoie: aperture ricavate sul soffitto, in modo che eventuali vittime che passano sotto esse possano essere attaccate dall'alto.

Garzone: giovane servo o schiavo che lavora in una bettola o in un'osteria.

Inferriata: grossa e robusta cancellata di ferro sospesa sopra i vani delle porte, ed abbassata tra le pareti per impedire il passaggio.

Labirinto: un insieme di tunnel, caverne, ecc., sotterranei.

Lacche: servitore di basso rango.

Mercenario: soldato che combatte per denaro.

Merlatura (o Camminamento): si tratta di un parapetto, decorativo o difensivo, in cima alle mura del castello, interrotto da feritoie ad intervalli regolari.

Merli: sormontano il parapetto, offrendo protezione a chi vi si nasconde dietro.

Muraglia: il termine indica ogni solida parete difensiva; viene impiegato anche per indicare robusti supporti o protezioni.

Pergamena: carta color-crema, molto resistente.

Arma Lunga: arma lunga e pesante: è costituita da un puntale in ferro montato in cima ad un'asta. Ne esistono di moltissimi tipi, ma sono tutte considerate uguali per ciò che concerne il combattimento nelle regole del **DUNGEON & DRAGONS "Base"**.

PNG: Personaggio-Non-Giocante, controllato dal DM invece che da un giocatore.

Pomello: decorazione tondeggiante posta al termine dell'elsa di una spada o di un pugnale.

Sarcofago: tomba di pietra.

Scenario: una breve descrizione del possibile corso degli eventi.

Seguace (assoldato): PNG assunto dai Personaggi giocanti come aiutante nel corso dell'avventura.

Sguattero: servo di cucina di basso rango.

Ventina: 20 oggetti.

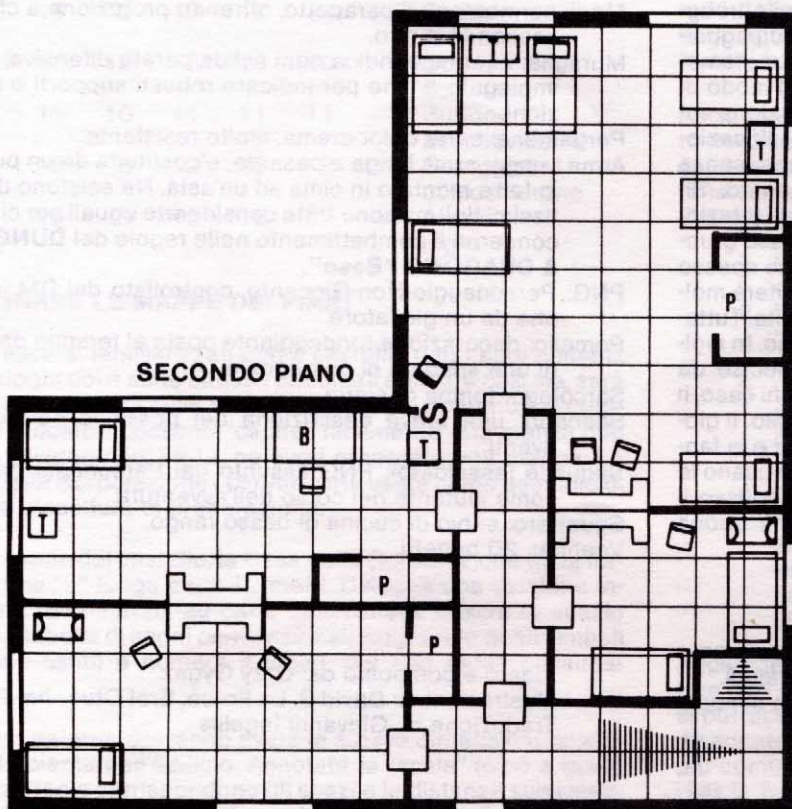
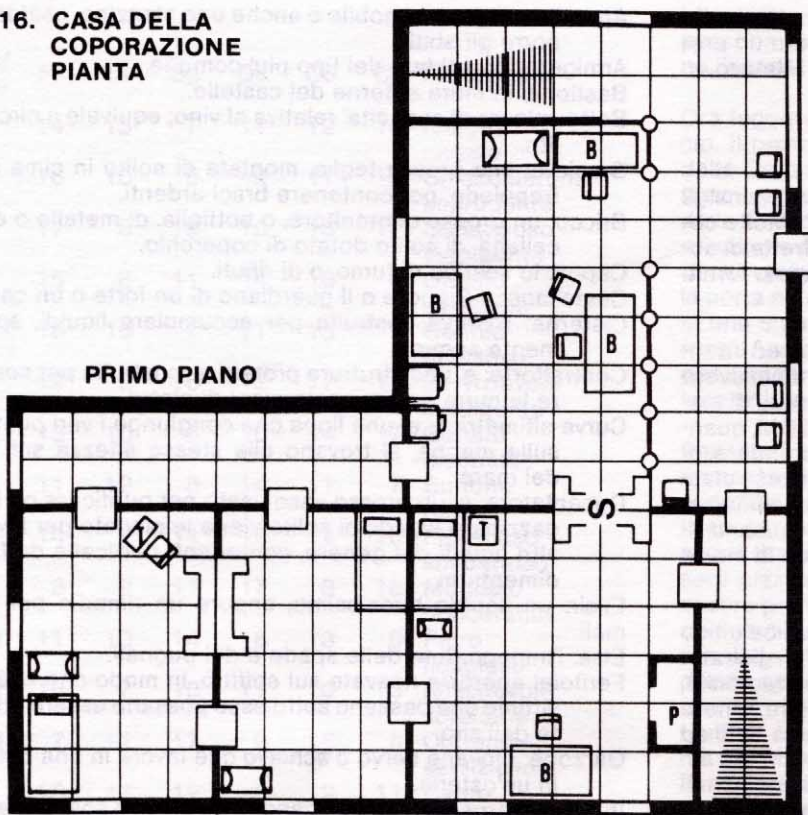
Ideato e composto da: Gary Gygax

Illustrazioni di: David S. La Force, Erol Otus, Jim Roslof.

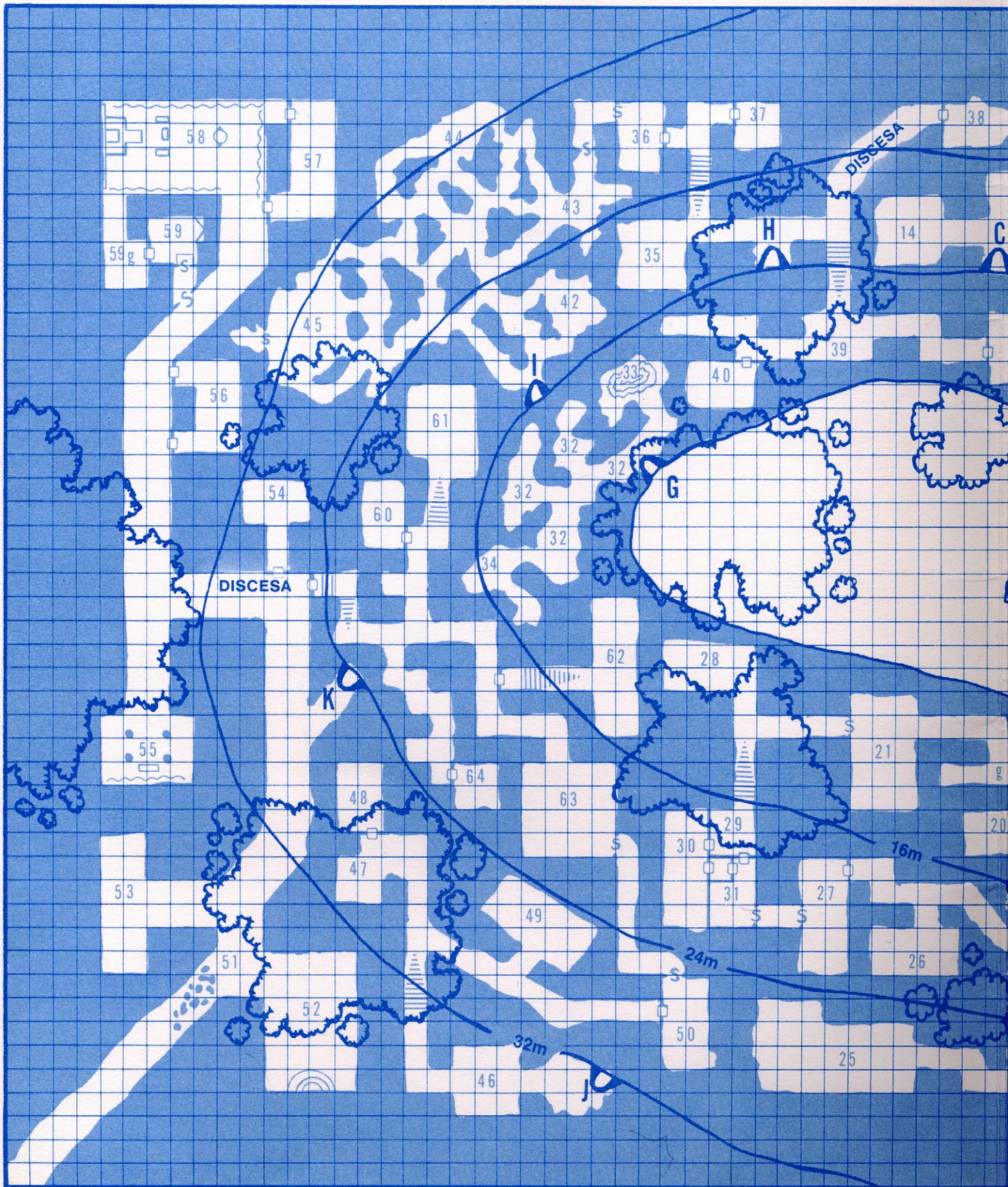
Traduzione di: Giovanni Ingellis

**16. CASA DELLA
COPORAZIONE
PIANTA**

SCALA: UN QUADRATO = 1 METRO



	PORTA
	FINESTRA
	SCALA VERSO
	RINGHIERA
	CAMINO
	SEDIA
	LETTO
	SCHEDARI
	SCRIGNO
	PASSAGGIO SEGRETO
	BANCO
	ARMADIO
	TAVOLO



DUNGEONS & DRAGONS

Modulo d'avventure-Livello Base

La Rocca sulle Terre di Confine di Gary Gygax

Il Caos si nasconde ai confini del Regno...
Da lunghi anni la Rocca sulle terre di confine
è il primo baluardo contro le forze del Caos.
Qui si narrano le storie meravigliose degli
arditi guerrieri che sfidarono le forze del male
per proteggere la libertà del Regno.

Questi racconti di avventure e ricchezze sono
arrivati alle vostre orecchie ed ora, dopo un
viaggio di parecchi giorni, voi ed i vostri
compagni vi trovate dinanzi alla Rocca. Siete
pronti ad aggiungere i vostri nomi alla lunga
lista d'eroi che hanno trovato avventura e
ricchezze in questa landa?

Questo modulo darà modo ai personaggi
principianti di impegnarsi in avventure sia nella
Rocca che nelle Caverne del Caos. Al suo
interno troverete leggende che vi ispireranno,
consigli che vi aiuteranno a giocare meglio e
suggerimenti per meglio disegnare le piante
degli edifici.

Questo modulo può essere utilizzato solo se si possiede
DUNGEONS & DRAGONS® - Livello Base, prodotto dalla TSR Inc.

©1980, 1981, 1982 TSR Inc.
Tutti i diritti riservati.



Stampato in Italia

