

DUNGEONS & DRAGONS®

Avventura Livello Base

L'Occhio di Traldar

di Carl Sargent

Traduzione: Stefano Mattioli



L'Occhio di Traldar

Introduzione	2
Capitolo 1: Pericolo Lungo le Strade	4
Capitolo 2: Sotto Forte Destino	11
Le Caverne dei Mostri	12
I Sotterranei di Forte Destino	15
Capitolo 3: La Torre e l'Occhio	18
Entrare nella Rocca	18
La Torre della Rocca	20
Appendici	
Annotazioni	26
Nuovi Oggetti Magici	27
Storia di Karameikos	28
Personaggi Pregenerati	29
Mappe	
Mappa 1: Guerriglia	
Mappa 2: Negozio in Luln	
Mappa 3: Le Caverne dei Mostri	
Mappa 4: Sotterraneo di Forte Destino	
Mappa 5: La Rocca di Forte Destino	
Mappa di Karameikos Centrale	
Mappa di Karameikos Occidentale	28

Crediti

Progetto: Carl Sargent
Editoria: Richard Steinberg
Assistente editoria: Steven E. Schend
Gestione prodotto: Bruce Heard
Grafica di copertina: Jeff Easley
Grafica interna: Thomas Baxa
Tipografia: Tracey Wrobel
Coordinazione: Sarah Feggestad
Traduzione: Stefano Mattioli

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



Benvenuto ne *L'Occhio di Traldar*, un'avventura di DUNGEONS & DRAGONS® (D&D®) adatta per 5 a 7 personaggi di personaggi dal 1° al 2° livello. Questo modulo è particolarmente adatto per giocatori e Dungeon Master (DM) novizi. Per giocare quest'avventura il solo manuale necessario è il D&D® *Set Base*. Il DM dovrebbe considerare l'acquisto del D&D® *Atlante ATL1, Il Granducato di Karameikos*, in quanto fornisce informazioni extra utili sulle terre dove l'avventura si svolge. Comunque, le informazioni di Karameikos e degli intrighi della Baronia dell'Aquila Nera in questo modulo sono certamente sufficienti per svolgere l'avventura. Inoltre, tutte le mappe e le descrizioni che ti servono per svolgere l'avventura si trovano in questo modulo.

L'Occhio di Traldar ha una sequela opzionale, il modulo *DDA4, Il Terrore di Dymark*. Comunque, le due sono indipendenti e possono essere giocate separatamente. *L'Occhio di Traldar* offre un finale alternativo nella sequenza della storia che permette al DM di unire la sua avventura con *Il Terrore di Dymark* e quindi svolgere le due campagne assieme se desidera, o può terminare quest'avventura quando i personaggi hanno raggiunto lo scopo in Forte Destino.

Sinossi dell'Avventura

I personaggi giocanti (PG) cominciano viaggiando lungo una strada in Karameikos occidentale dove incontrano un guerriero inseguito da assassini che scambiano i PG per suoi amici. Come risultato, i PG devono combattere per le loro stesse vite. Sono assoldate come guardie del corpo dal

guerriero e arrivano alla città di Luln dove subiscono un'altra imboscata. Dopo alcune scaramucce, i personaggi scappano e si ritrovano in missione per Forte Destino, capitale della Baronia dell'Aquila Nera.

All'interno di Forte Destino, i PG devono recuperare un oggetto magico rubato—il leggendario Occhio di Traldar stesso. Questo non si dimostra cosa semplice. La fortezza del Barone Ludwig von Hendriks è un luogo temibile con creature e gente brutale e malvagia, e richiederà grande coraggio e non poca fortuna recuperare l'Occhio da quel luogo. Ma gli avventurieri possono sfruttare la caotica mancanza di organizzazione fra le guardie e le forze della fortezza. Dovrebbero anche essere in grado di trovare aiuto fra i prigionieri della Baronia, un alchimista al servizio forzato e altri.

I PG possono anche trovare altre cose che non si aspettavano—liste di agenti e schiavi dell'Aquila Nera nelle città e paesi di Karameikos, e perfino i piani per un'invasione militare della Baronia. Potrebbero uscirne con più di quello per cui hanno pattuito!

La Terra di Karameikos

La mappa in grande scala di questo modulo mostra gran parte del paese di Karameikos, la terra dove si svolge *L'Occhio di Traldar*. Nelle appendici c'è una mappa più in dettaglio di Karameikos occidentale, l'area dove l'avventura ha luogo. Questa funge da mappa per Giocatori e DM, e potresti desiderare fotocopiarla per uso personale fornendo ai giocatori una mappa per proprio uso. Sul retro di questa mappa c'è una breve storia e un riassunto della vita in

Karameikos. Per i giocatori (e DM) non familiari con l'ambientazione di Karameikos questa fornisce un buon background. Anche il Capitolo 1 fornisce informazioni aggiuntive su Karameikos.

Personaggi Pronti per il Gioco

Fra le appendici si possono trovare sei personaggi pronti per il gioco da usare in questa avventura. Usando questi personaggi risparmierete tempo utile per l'avventura. Raccomandiamo fortemente il loro uso in quanto sono in qualche modo superiori ai PG creati casualmente, dando una maggiore probabilità di sopravvivenza, e hanno dell'equipaggiamento e denaro extra, che riflettono il loro background (vedi Capitolo 1). Alcuni dei PG hanno valide ragioni per intraprendere l'avventura. Questo è particolarmente vero per il PG 1 e 2, guerriero ed elfo (i nomi non vengono dati ai PG pregenerati in quanto dovrebbero essere scelti dai giocatori). Assicurati che i giocatori siano a conoscenza di questi elementi del background del proprio personaggio. Comunque, *L'Occhio di Traldar* può essere giocata tranquillamente con qualsiasi altro gruppo di PG di livello 1° o 2°.

Per i Dungeon Master Principianti

Se non hai gestito molte avventure di D&D® in precedenza, allora *L'Occhio di Traldar* ti sarà particolarmente utile. L'avventura offre molti aiuti in problemi del tipo "cosa fare se...". Fornisce inoltre molte notizie sull'interpretazione dei personaggi non giocanti (PNG) e le loro azioni e reazioni, le tattiche di combattimento e sul come far proseguire l'avventura. Le tattiche di combattimento e il come svolgere i combattimenti sono accuratamente esposti per i primi due combattimenti di questa avventura. Questo ti aiuterà ad ottenere esperienza e confidenza nei combattimenti successivi.

Ci sono anche alcune sezioni di testo all'interno di riquadri che forniscono le descrizioni e il background ai giocatori, che dovrebbero essergli letti ad alta voce. Alcuni hanno anche i dialoghi—qualcosa che i PNG dicono. Se questi passaggi sono troppo lunghi, puoi sempre parafrasarli e permettere ai giocatori di fare domande. Per esempio, un giocatore può voler chiedere qualcosa in anticipo riguardo a qualcosa che i PNG diranno più tardi in qualche dialogo. Se i giocatori sono palesemente irrequieti nel voler fare tali domande, permettili di farle e cambia l'ordine delle informazioni nel riquadro di testo. Se i giocatori fanno domande riguardo qualcosa che non è direttamente espresso nei riquadri di testo, allora devi improvvisare. Spesso la risposta si trova da qualche altra parte nel testo dell'avventura (quindi assicurati di leggerla per intero prima di cominciare il gioco). In alternativa,

devi inventare una risposta plausibile. Questo può comprendere "Non sono sicuro" o "Non lo so."

Il primo capitolo ha molti riquadri di testo, come anche spiegazioni sul possibile corso di azioni dei PG. Ciò ti fornisce dettagli completi e copre le possibilità dell'avventura all'inizio della stessa. Nei capitoli successivi, che descrivono Forte Destino, non vengono fornite descrizioni così esaustive perché, quando arriverai alla fortezza e alla sua esplorazione e svolgerai il primo incontro, dovrai essere in grado di improvvisare e svolgere con fluidità i successivi incontri.

In fine, per ripetersi, è vitale che tu legga tutta l'avventura prima di proporla ai tuoi giocatori. Non serve memorizzare l'intera cosa—dopotutto, tutto è rivolto al divertimento e nessuno è qui per provare la tua conoscenza. Ma più conosci riguardo al materiale, e più confidenza avrai con lo svolgimento dell'avventura. Ciò ti mette più a tuo agio e dà a loro volta più divertimento ai giocatori. Quindi, leggi tutto, impara il corso generale dell'avventura, i luoghi e i personaggi della storia e prepara l'avventura per il suo svolgimento!



Capitolo 1: Pericolo Lungo le Strade

Introduzione per i Giocatori

Prima di cominciare l'avventura, devono essere dati ai giocatori i personaggi pregenerati descritti nelle appendici, come anche la Mappa dei Giocatori delle terre occidentali di Karameikos. Se hai meno di sei giocatori, usa i PG nell'ordine dato; se ne hai più di sei, genera casualmente un altro personaggio (un altro guerriero o chierico sarebbe utile). I giocatori dovrebbero introdurre il proprio personaggio agli altri. Poi, quando i giocatori sono pronti a cominciare, leggigli ciò che segue:

È una fresca notte nell'accampamento che vi siete preparati per mangiare e riposare, fare da scorta ai carri del mercante in viaggio dalla grande capitale Specularum alla città di Luln si è dimostrato un duro lavoro, ma vi siete guadagnati un po' di pezzi d'oro per i vostri sforzi come guardie. Ora ve ne state tornando indietro con del denaro in più, ma questo non durerà molto e andrete in cerca di qualcosa di più eccitante ed adatto al gusto di eroi ed avventurieri come voi. La luce del giorno si spegne mentre accendete il fuoco e preparate da mangiare. Poi, all'improvviso, udite il forte nitrire di un cavallo al galoppo lungo la Strada Occidentale e alcune forti urla. All'improvviso, in mezzo al vostro accampamento irrompe galoppando un cavallo roano maculato dal pelo bianco con in groppa un cavaliere dagli occhi selvaggi, mentre una freccia colpisce il povero animale alla gola! Crolla immediatamente al suolo, e il suo cavaliere fa appena in tempo ad evitare di esserne schiacciato. Estrae una spada e vi grida, "Sono vicini! Non c'è tempo da perdere!" Sentite dei cavalli che si avvicinano e un uomo gridare "Uccidete quello sciagurato—e i suoi amici!" Degli uomini escono dal dall'oscurità della radura circostante.

Il cavaliere è Alexei Schelepin, e i dettagli di questo personaggio non giocante (PNG) vengono dati separatamente qui di seguito. Sono fornite le statistiche degli attaccanti e le note sul combattimento.

Torstar Malenkov, guerriero capo: CA 2 (cotta di maglia e scudo); G3; pf 19; THAC0 18; N° ATT. 1 spada; F 1d8+1 (Fr); MV 27 (9) m; TS G3; ML 11; AM C; PX 35.
Fr 15, In 13, Sg 13, De, Co 14, Ca 17.

Sgherro (2): CA 5 (corazza di cuoio e scudo, Ds); L2; pf 5, 8; THAC0 19; N° ATT. 1 spada corta; F 1d6; MV 36 (12) m; TS L2; ML 10; AM C; PX 20 ognuno.

Sgherro (3): CA 5 (cotta di maglia e scudo); G1; pf 2, 7, 5; THAC0 19; N° ATT. 1 spada; F 1d8; MV 27 (9) m; TS G1; ML 10; AM C; 10 ognuno.

Elfo caotico: CA 3 (cotta di maglia +1 e Ds); E1; pf 5; THAC0 19; N° ATT. 1 spada o balestra; F 1d6; MV 36 (12) m; TS E1; ML 11; AM C; PX 13.

Incantesimi:

Primo livello: *dardo incantato* (già usato)

Ogni personaggio ha un intero round prima che gli attaccanti arrivino in combattimento ravvicinato. Chiedi ai giocatori cosa vogliono che i loro personaggi facciano durante questo tempo. L'unica eccezione è il PNG elfo; lancerà dardi con la balestra ai PG che non indossano armature di metallo, se possibile. Se i personaggi vogliono usare armi da lancio avranno una penalità di -2 al loro tiro per colpire (è buio oltre la luce del fuoco!). Questo non si applica al personaggio elfo che sta mirando in un'area illuminata.

I due ladri e i tre guerrieri corrono verso i PG da due diverse direzioni, così sarà impossibile lasciare un *sonno* che comprenda entrambi i gruppi. La Mappa 1 mostra in scala l'accampamento e la tattica del gruppo di attaccanti. Il loro capo, Torstar, è un codardo e non entrerà in combattimento—rimarrà sul suo cavallo a guardare. Quasi certamente fuggirà via al termine del combattimento. L'elfo non si avvicinerà a più di 15 metri, e confiderà nella sua balestra, sparando ai PG esposti (e a quelli non ingaggiati in mischia). L'elfo è troppo distante per essere visto tranne che dai personaggi con infravisione.

Torstar e l'elfo fuggiranno via se i PG uccidono almeno tre dei cinque sgherri. A questo punto, eseguite un controllo sul morale degli sgherri sopravvissuti; se lo superano combatteranno fino alla morte.

Ovviamente, Alexei combatte gli sgherri. Come DM dovresti eseguire i tiri di dado di Alexei, ma dovrebbe essere impavido nell'aiutare i personaggi. Deve inoltre sopravvivere al combattimento; questo è essenziale!

Assumendo che i PG vincano, saranno interessati in due cose: tesoro e informazioni.

Alexei Schelepin: CA 1 (cotta di maglia +1, scudo e Ds); G2; pf 15; THAC0 17; N° ATT. 1 spada o balestra; F 1d8+2 (spada, Fr) o 1d6 (balestra); MV 27 (9) m; TS G2; AM L.

Fr 16, In 13, Sg 9, Ds 16, Co 16, C 11.

Equipaggiamento: Zaino, spada, balestra e 24 quadrelli, pugnale d'argento, 2 fiaschette di acqua santa, 2 borracce, 12 torce, 5 razioni speciali, corda da 15 m, specchio di acciaio, 45 mo.

Alexei ha 30 anni, è alto 185 centimetri, capelli color paglia e occhi azzurro-verdi. E' amichevole, affabile e un uomo piacevole ed onesto. Ripone grande valore nella lealtà e nell'onestà, nel condividere le risorse e non dà la parola

con semplicità. Maggiori dettagli sulla sua storia e interessi vengono dati durante il modulo. Come nota speciale, Alexei parla l'Elfico, oltre al Comune (Thyatiano). Ha inoltre una pozione di guarigione che guarisce 1d8 punti-ferita se ingerita.

Tesoro: ogni sgherro ha una borsa da cintura con 1d6 mo e 2d6 ma. Uno ha un anello d'oro del valore di 25 mo. Uno dei ladri ha un pugnale d'argento con una piccola gemma nell'elsa (valore 60 mo). L'elfo ha un libro degli incantesimi con l'incantesimo *dardo incantato*, *lettura del magico* e *sonno* e un braccialetto d'argento del valore di 40 mo. La sua cotta di maglia non verrà individuata come magica a meno che non si usi un incantesimo di *individuazione*. Torstar ha 35 mo, una catenina da 50 mo e una piccola anello di gemme del valore di 40 mo. Alexei non vorrà nulla del tesoro. I giocatori scaltri potrebbero pensare di recuperare le cavalcature degli sgherri, ma queste non erano addestrate e se ne sono scappate.

Informazioni: Se viene catturato almeno uno sgherro (esempio: se i PG hanno usato un incantesimo *sonno*), questi non parlerà, e semplicemente sputerà per disprezzo. Se convinto con un incantesimo *charme*, dirà che sono sgherri dalla Foresta di Radlebb al comando di Torstar e non sanno nulla di più. Alexei, comunque, ha una storia da raccontare ai PG. Leggi la descrizione di seguito. Dovresti indicare ai giocatori i luoghi a cui Alexei si riferisce sulla mappa di Karameikos.

Il giovane guerriero osserva ansioso l'oscurità circostante. "Non credo che gli altri arriveranno subito", dice, "ma dovremo muoverci. Non è sicuro stare qui. Sono spiacente che siate stati coinvolti in tutto questo, ma sareste stati attaccati da quegli sgherri comunque se vi avessero visto. Ho paura che ormai siamo tutti in ballo." Fa una pausa per pensare un momento, e poi vi racconta la sua storia.

"Il mio nome è Alexei Schelepin. Provengo da un piccolo villaggio, Ryania, lungo il fiume Rugalov. Si trova nel Karameikos orientale ad un paio di centinaia di chilometri da qui. Questi banditi sono schiavisti—uomini dell'Anello d'Acciaio, un gruppo che rapisce la gente di Karameikos per portarli a Forte Destino, nella Baronia dell'Aquila Nera, dove vengono venduti oltremare. Mio cugino e un mio amico elfo sono stati presi da loro nei mesi precedenti. Ho cercato di dargli la caccia con alcuni amici. Quegli amici sono morti ora. Mi è rimasto poco di loro", e immediatamente la sua voce s'interrompe mentre la sua mano si posa quasi involontariamente su un amuleto d'argento d'inconfondibile fattura elfica attorno al collo. "Non sono solo la gente e gli elfi ad essere rapiti. Il mio amico popolo di Vyalia—gli elfi delle terre orientali—è certo che l'Anello d'Acciaio, o qualche altro agente malvagio di Forte Destino, abbia rubato una magica

gemma dal Lago dei Sogni Perduti. Perfino ora la gemma è probabilmente all'interno di Forte Destino."

Mi stavo dirigendo a Luln con cinque amici Vyalia, e abbiamo subito un'imboscata da parte di questi schiavisti per tre volte. Sono l'unico rimasto in vita. Devo raggiungere Luln. Se la gemma è persa dentro Forte Destino, allora il malvagio Barone sarà in grado di usarla per osservare magicamente tutto il territorio e usare i poteri di controllo mentale sul popolo in lungo e in largo. Devo fermarlo!" Stringe la mano a pugno con rabbia, e le sue nocche si sbiancano. "Ho bisogno del vostro aiuto per raggiungere Luln—Non ce la farò da solo. Farò in modo che veniate ben pagati per il vostro disturbo. Vi prego, devo trovare gli amici che mi era stato detto di contattare una volta lì ed avvisarli del pericolo che il furto della gemma fa incombere su tutti noi!"

IPG potrebbero avere molte domande. Se domandano della gemma, Alexei non sa di più di quanto ha già detto (che permette l'osservazione e il controllo mentale, e che è una potente magia). Se chiesto a proposito della paga, Alexei li guarda piuttosto contrariato, ma offre 25 mo a ogni PG quanto avranno raggiunto Luln (questa è una buona, anzi, ottima paga per un viaggio di circa poco più di 10 chilometri, il che lo potete mettere in evidenza ai giocatori). Se i PG chiedono degli elfi Vyalia, questi sono elfi della foresta di natura schiva che vivono a est del Lago dei Sogni Perduti (Alexei parlerà con felicità in Elfico con chiunque sia in grado di parlarlo per provare la sua familiarità con gli elfi). Hanno la pelle chiara e molto spesso gli occhi verdi e abitano case costruite sugli alberi.

Il viaggio fino a Luln richiede circa tre ore di cammino lungo la strada, e Alexei suggerisce di partire appena farà giorno. Se tre ore sembrano tante, insisti sul fatto che il territorio è collinoso; e il cammino si fa lento mentre i polpacci dolgono! Se i personaggi sono insicuri riguardo al tempo di percorrenza, ditegli che si ricordano quanto tempo ci è voluto per tornare da Luln—dopotutto stavano tornando proprio da lì! Se i PG sono riluttanti, Alexei dirà che altri sgherri saranno lungo la strada—e si fa prima ad arrivare a Luln che a Radlebb (dove i PG sono diretti—mostralo sulla mappa). Una volta a Luln, i PG avranno dell'altro denaro e aiuto dagli amici di Alexei. Questo darà maggiori possibilità di sconfiggere eventuali banditi che potrebbero incontrare una volta che volessero tornare a casa.

Se i giocatori non lo hanno ancora capito, fa capire al giocatore del guerriero (PG 1) che il suo PG ha una buona ragione per aiutare Alexei (a causa degli schiavi!). Questo è vero anche per il giocatore elfo (PG 2, che ha un debito di famiglia verso gli elfi Vyalia, e dovrebbe aiutare un amico di tale popolo). Se il guerriero chiede ad Alexei riguardo gli schiavi, egli dirà che i suoi amici a Luln conoscono molto meglio la situazione e potranno aiutarlo di più.

Capitolo 1: Pericolo Lungo le Strade

Se i personaggi non acconsentono ad accompagnare Alexei, fai attaccare i personaggi da un altro gruppo di sgherri qualche miglio più avanti lungo la strada mentre si dirigono a est. Usa le statistiche del gruppo precedente. Fai tornare Alexei a metà del combattimento e fagli salvare uno o due PG. Se non saranno pronti ad aiutare Alexei dopo tutto ciò, parla con i tuoi giocatori riguardo la loro attitudine in questa avventura e se i loro PG siano dei tipi eroici o solamente tipi codardi ed ingrati.

Alla fine, se i PG avranno subito qualche ferita durante il combattimento, Alexei dirà che i suoi amici in Luln potranno fornire cure magiche (un'altra ricompensa per tentarli), e se i PG acconsentono ad accompagnare Alexei, offrirà la sua pozione di guarigione al PG più bisognoso. Questo dovrebbe assicurare i PG che egli è un tipo fidato; dopo il prossimo incontro potrebbero chiederselo!

Agguato a Luln

Lascia i personaggi organizzare i turni di guardia per la notte. Sono circa le 8 della sera quando sono stati attaccati e l'alba arriverà alle 5 di mattina. Fare la guardia è importante all'aperto; i mostri erranti non esistono solo nei sotterranei. E' una buona abitudine, così, se non ci pensano i personaggi, lo proporrà Alexei.

Se i PG partono all'alba, raggiungono Luln alle 8 del mattino e non verranno attaccati lungo la strada. Se i PG domandano a proposito di Luln (sono stati già lì, dopotutto) fornisci le informazioni descritte qui sotto che dovrebbero essere lette mentre si avvicinano alla città.

Vi trovate vicino ai cancelli cittadini di Luln che è costruita in qualche modo lungo le mura difensive di Forte Destino. Le guardie vi controllano con attenzione, ma è un po' di tempo che non ci sono problemi e non gli importa di voi più di tanto. Alexei guarda la sua mappa scarabocchiata della città estraendola da una borsa di cuoio, mentre qualche goccia di pioggia comincia a cadere dal cielo che si sta scurendo. "Lungo Piazza del Mercato, la seconda a sinistra, la prima a destra, e poi il calzolaio," mormora, mentre ripiega la mappa e tira la collana attorno al collo. "Muoviamoci", dice dirigendosi giù per la via di fronte. In cerca di riparo dalla tempesta, siete pronti a seguirlo. Girate l'angolo di una piccola via e vedete un piccolo negozio di fronte a voi. Alexei apre la porta e vi invita ad entrare; ora la pioggia sta veramente venendo giù forte. Vi scrollate i capelli e i vestiti dall'acqua e vedete di fronte a voi alcuni uomini brutti e lascivi in cotta di maglia correre verso di voi impugnando delle spade!

La Mappa 2 mostra la pianta del negozio e della strada all'esterno. Alexei ha guidato i PG in un'imboscata; gli amici che aveva qui sono stati per lo più uccisi e i PG sono sotto attacco. Le azioni dei nemici sono le seguenti:

All'interno del negozio di scarpe, ci sono tre sgherri nella stanza 1, dove i PG entrano (statistiche di seguito). Questa è una stanza che funge da laboratorio per le riparazioni e ci sono molte scarpe appese e dietro il bancone. Gli sgherri combattono in mischia. C'è inoltre un esperto di magia che si trova dietro il bancone; questo gli conferisce un bonus di -2 sulla CA e usa il suo incantesimo *dardo incantato* per attaccare il guerriero all'apparenza più forte. Dopo questo, combatte con un pugnale, ma c'è il 50% di probabilità ogni round che scappi attraverso la porta sul retro, attraverso la stanza 2 e 4, e fuori nel vicolo sul retro se viene attaccato da un PG in armatura. Fuori dal negozio, un paio di sgherri attaccano i PG in strada; la direzione delle frecce mostra la loro posizione.

Dopo il primo round di combattimento fa irruzione dalla stanza 2 un guerriero in cotta di maglia. Con un tiro da 1 a 3 su 1d10 ottiene la sorpresa sui PG e ha un attacco libero. Questo è il capo degli sgherri e sia la spada che l'armatura sono già macchiate di sangue.

Sgherro (3): CA 5 (cotta di maglia); G1; pf 1, 5, 5; THAC0 19; N° ATT. 1 spada; F 1d8; MV 27 (9) m; TS G1; ML 9; AM C; PX10 ognuno.

Mago: CA 9; M1; pf 4; THAC0 19; N° ATT. 1 pugnale; F 1d4; MV 36 (12) m; TS M1; ML 8; AM C; PX 13.

Incantesimi:

Primo livello: *dardo incantato*

Sgherro (2): CA 6 (corazza di cuoio, Ds); L1; pf 2, 4; THAC0 19; N° ATT. 1 spada corta; F 1d6; MV 36 (12) m; TS L1; ML 9; AM C; PX 10 ognuno.

Sgherro capo: CA 2 (cotta di maglia +1, scudo e Ds); G2; pf 9; THAC0 18; N° ATT. 1 spada; F 1d8+1 (Fr); MV 27 (9) m; TS G2; ML 10; AM C; PX 20.

Ogni sgherro guerriero ha un borsello con 1d8 mo.

L'esperto di magia ha una borsa con un anello d'oro del valore di 80 mo e un'ametista da 50 mo.

Uno degli sgherri ladro ha una borsa con 17 mo; l'altro con 11 mo e 8 me, più un anello d'argento con un piccolo rubino del valore di 125 mo.

Il capo ha un braccialetto d'oro del valore di 55 mo, un altro d'argento da 15 mo, e un anello per sigillo in oro con una pietra lunare blu-bianca da 70 mo. Ha una fiala d'argento (20 mo) contenente una pozione di guarigione; Cercherà di berla se portato a 2 pf o meno. Se cerca di berla nel primo round, i PG ottengono l'iniziativa; questa fiala d'argento cadrà a terra, ma senza rompersi. Il capo degli sgherri deve lasciare lo scudo per bere la pozione, riducendo a 3 la CA da quel momento in poi.



Capitolo 1: Pericolo Lungo le Strade

Fai attenzione con questo combattimento. Non usare il *dardo incantato*, o l'attacco dello sgherro capo contro personaggi troppo deboli per sopravvivere. Dai ai PG una possibilità. Questo combattimento deve impegnarli e intimidirli, non dovrebbero morire come mosche a questo punto! Un controllo sul morale degli sgherri potrebbe essere importante; controlla una volta se il loro capo viene ucciso, o se almeno tre dei sei sgherri vengono sconfitti. I sopravvissuti scapperanno. Se catturati, si rifiuteranno di nuovo di parlare. Se i PG li minacciano, diranno semplicemente che si aspettano di venir uccisi comunque, così non parleranno comunque. Alexei suggerisce di legarli e imbavagliarli e di lasciarli lì.

Quando la polvere del combattimento si dissolve, i PG sentiranno un forte grugnito provenire dal primo piano del negozio. I PG devono farsi strada attraverso la stanza 2 o la 4 (vedi Mappa 2), verso la stanza 3, salire le scale, e poi entrare nella stanza 10. La Mappa 2 contiene una legenda

dove mostra la natura delle stanze (una sala mostra, una sala da pranzo, ecc.). Nella stanza 10, un uomo vestito con una tunica giace a terra ferito in maniera grave allo stomaco, da una spada probabilmente. È appena cosciente, ma è in grado di parlare. La sua ferita non è curabile comunque, a causa del veleno della spada. Se Alexei è vivo, riconosce nell'uomo il suo amico, e si precipita verso di lui, tenendogli la mano mentre l'uomo gli sussurra un messaggio. Leggi il riquadro sottostante; se Alexei non è con i PG devi parafrasarlo, ma non c'è tempo per i PG per porre domande, l'uomo spira troppo presto.



“Anello d’Acciaio...schiavisti...sapevano che saresti arrivato qui,” sospira l’uomo. “Saranno alle tue calcagno ora. Devi andare al Grifone Ruggente e chiedere di Leraith”. L’uomo tosse un fiotto di sangue scuro sulla tunica, è chiaramente vicino alla morte. “Non ce la farò. Ma tu devi, devi recuperare l’Occhio di Traldar. Perfino ora sarà presto in Forte Destino con...,” e l’uomo esala il suo ultimo respiro.

Gli occhi di Alexei si fanno sottili per la determinazione e la rabbia. “Codardi assassini, hanno ucciso un calzolaio disarmato”, ringhia, “Venite. Dobbiamo andare al Grifone, non è lontano da qui. Prenderemo la via sul retro.”

Seguendo Alexei, se non altro perché il numero fa la sicurezza, vi infilate nel labirinto di vicoli di Luln per emergere ad un cancello che dà sul cortile retrostante una taverna. Un taverniere dal viso paffuto e paonazzo vi urla, “Hey, dove pensate di andare!” e poi riconosce Alexei. “È tutto a posto, Morander. Dov’è Leraith?” Chiede con ansia Alexei. I modi dell’uomo cambiano in un’aria di gravità. “Giù nella cantina principale, nascosto. L’Anello d’Acciaio sta setacciando qui attorno. Scendere in fretta, potrebbe non essere sicuro. Ma non posso farvi restare per molto.” Alexei scende qualche scalino di pietra dirigendosi verso una porta di legno e, con voi al seguito, bussa e dice, “Alexei, per Leraith.” La porta si apre lentamente e entrate in una umida cantina poco illuminata. Di fronte a voi, sulla porta, c’è un uomo dalla mascella volitiva in cotta di maglia e spada; dietro di lui, seduto su un letto di legna, c’è un uomo in tunica con un’orribile ferita visibile attorno ad un cataplasma sulla sua gamba destra. Sta soffrendo visibilmente, e Alexei sembra scioccato. “Leraith, cosa t’è successo?”

“Uno dei chierici malvagi dell’Anello d’Acciaio,” risponde Leraith freddamente, “s’è divertito ad infliggermi uno delle sue magiche malattie. Non posso fare molto a meno che non arrivi Zemeter in fretta con un incantesimo cura malattie, sempre che non sia stato già ucciso. Ma tu e i tuoi amici qui, perché non me li hai presentati? Avrete modo occupare il vostro tempo invece di andare in giro in cerca di aiuto. State per avere del lavoro da compiere!”

Se Alexei è stato ucciso nel negozio di scarpe, il Grifone Ruggente può essere indicato ai PG da un monello di strada, e dovranno persuadere il taverniere, Morander, che devono vedere Leraith. Mostrare un oggetto di Alexei—come l’amuleto elfico—aiuterà. Con Leraith dovranno raccontare la storia della loro avventura, che invece racconterebbe Alexei. Continua con il riquadro successivo:

“L’Anello d’Acciaio è determinato ad inseguirvi ora. Si aspettano che rimaniate qui per poi dirigerli a Radlebb Keep lungo la Strada Occidentale. E potrebbero avere uomini perfino a est, verso Specularum. Sono malvagi e vendicativi, agenti della Baronia dell’Aquila Nera. Perché il Duca no fa qualcosa riguardo a quel suo vile cugino?”

“Così, prendete quella strada e sarà la vostra fine. Avete solo un’altra scelta. Dovrete fare qualcosa che nessuno sano di mente farebbe mai. Andare a Forte Destino”.

“Il nemico non si aspetterà mai che vi dirigiate nella sua fortezza. Guadagnerete tempo e confonderete gli sgherri che si aspettano vi dirigiate verso est. È molto pericoloso, ovviamente. Ma è anche qualcosa che deve essere fatto per il bene di tutte le persone di Karameikos. Ascoltate attentamente.”

“Il Barone Ludwig von Hendriks ha fatto rubare l’Occhio di Traldar dai suoi agenti, cosa che Alexei deve avervi già detto. Arriverà a Forte Destino questo tardo pomeriggio, se le mie informazioni sono corrette. Il Barone è via per qualche giorno ma tornerà presto per studiare il suo bottino—e se sarà ancora lì per lui, il suo potere si espanderà notevolmente. L’Occhio è in grado di le mente e le percezioni, e Hendriks sarà in grado di controllare gli schiavi ovunque nel paese. Deve essere fermato.”

“E dovete essere voi a farlo. Gli agenti del Barone hanno ucciso o disperso tutti i nostri uomini a Luln. Potrete travestirvi da contadini in Forte Destino, e il nostro contatto può farvi entrare nella fortezza. Poi dovete trovare l’Occhio di Traldar e riportarlo a me o a Morander. Se ci sarà successo qualcosa dovete riportarlo al Veggente del Lago dei Sogni Perduti stesso. E’ una grande responsabilità. Ma l’alternativa è troppo brutta per essere presa in considerazione.”

Per concludere, Leraith offre ai PG cure magiche per le loro ferite e magici aiuti per la loro avventura. Gli darà due *pozioni di guarigione*, è in grado di lanciare due incantesimi *cura ferite leggere* immediatamente (è un chierico di 3° livello) e possiede inoltre un *bastone guaritore* che cura 1d6+1 punti ferita una volta al giorno per persona. Lo offrirà ai PG se completeranno la missione.

Ai PG verranno date 50 mo a testa per la consegna a Leraith, ma se chiedono più tesori o denaro, Leraith li guarderà con disappunto e farà capire che l’alternativa è la morte lungo la Strada Occidentale e nessun aiuto da parte sua. Leraith dirà inoltre che, dato che Karameikos occidentale sarà il primo a cadere sotto il giogo di Hendriks, le case e le famiglie dei PG saranno presto a rischio se l’Occhio di Traldar non viene recuperato da Forte Destino. Alla fine non ci sarà luogo dove nascondersi.

“Pensate al vecchio calzolaio”, aggiunge Alexei, “che è morto solo per darci un messaggio, per aiutarci.” (Se Alexei

Capitolo 1: Pericolo Lungo le Strade

è morto, vendicarlo è questione di orgoglio!) Poi, con i personaggi pregenerati, il guerriero ha un astio personale contro Forte Destino e l'Anello d'Acciaio, mentre l'elfo dovrebbe aiutare qualsiasi amico degli elfi Vyalia (come Alexei). I PG dovrebbero davvero intraprendere questa missione. Se i giocatori resistono ancora, dovresti discutere con loro qual è il motivo per cui giocano a D&D®. Penetrare in Forte Destino e portarsi via l'*Occhio di Traldar* da sotto il naso delle guardie è un'avventura che solo degli eroi possono compiere. E giocare a D&D® significa, dopotutto, impersonare degli eroi.

Quando i personaggi acconsentono alla missione, Alexei (se vivo) vorrà accompagnarli. Per un gruppo di PG di 1° livello, questo guerriero è davvero d'aiuto. Puoi giocarlo come PNG; non è molto brillante per prendere decisioni chiave, così i giocatori non potranno chiedere a lui dei consigli tutte le volte. Se Alexei è stato ucciso, allora si unirà al gruppo il guerriero di Leraith di nome Warreck come PNG. Usa le statistiche di Alexei e lo stesso equipaggiamento, ma con le modifiche seguenti: non ha una pozione magica, usa un arco lungo invece di una balestra ed ha frecce invece di quadrelli. E' nativo di Luln, ed è un uomo intenso e quieto. Parla poco, ma è coraggioso e leale.

Nel pianificare l'avventura, Alexei dice una cosa importante—non è possibile andare in giro per le strade di Forte Destino indossando corazze di piastre e brandendo spade. Le cotte di maglia possono essere nascoste dai vestiti e dai mantelli; le corazze di piastre no, ed in più sferragliano. La Guardia Cittadina individuerrebbe subito tale violazione della legge. Fortunatamente, Morander può scovare le cotte di maglia adatte (come scambio). In modo analogo, alcune armi, come lance, archi lunghi e spade a due mani, sono troppo grandi per essere trasportate di nascosto. Sebbene spade e balestre possano essere nascoste, le grosse armi elencate prima, non possono. Tali armi devono essere lasciate indietro. Di nuovo, si riuscirà a trovare dei rimpiazzati adatti per i personaggi. Ci saranno anche vecchi mantelli marroni per i PG da indossare. I PG possono anche comprare dell'equipaggiamento standard, come razioni, olio e torce. Poi, ricevono le cure magiche descritte in precedenza, e potranno riposare al Grifone Ruggente. A causa della sua malattia, Leraith dorme per la maggior parte del tempo. I PG dovrebbero essere pronti per partire prima dell'alba del giorno dopo.

I PG lasciano Luln alla testa di un carro carico di rape fornite da Morander. La copertura consiste nel fingersi dei contadini in cerca di vendere del cibo a Forte Destino. Il carro è trainato da due cavalli. I PG devono portare il carro al mercante Lemnos nella città di Forte Destino e, una volta là, chiedere di Petronius. Vengono date indicazioni precise su come trovare Lemnos, che ha un magazzino lungo via Grande Aquila. Il viaggio di 12 chilometri fino ai confini di Forte Destino attraverso terreno collinoso viene svolto in tre ore, ed è seguito da un incontro con una posto di guardia. Alexei avverte di essere deferenti con le guardie, qui.

Il carro viene intimato a fermarsi dal capo, un Sergente spavaldo alla guida di sei soldati. Domanda cosa i PG stiano facendo. Se rispondono sensatamente (esempio: "stiamo trasportando queste rape per venderle, signore") egli domanderà come mai ci vogliano così tanti uomini per scortare un carro di rape. Se i PG esitano, sbuffa rispondendo, "Perché i contadini sono teste di rapa, suppongo," e domanderà un dazio di 6 mo per il passaggio del carro. Se non vengono dati, o se i PG si mostrano ingiuriosi o difficili, il Sergente estrae una frusta e colpisce a caso un o dei PG maschi, coprendolo pure d'insulti. Colpisce per 1d3+1 volte provocando 1 pf ogni volta, poi impreca e li lascia passare. Se i PG intraprendono qualsiasi azione aggressiva in qualsiasi momento, i soldati combatteranno; il Sergente usa la spada per combattere. Inoltre, un PG colpito dalla frusta deve tirare 1d6 ogni volta che viene colpito. Con un tiro di 1, il Sergente si accorge che il PG sta indossando un'armatura o trasportando un'arma più grande di un pugnale, che ordina ai suoi uomini di attaccare i personaggi.

Sergente: CA 4 (cotta di maglia e scudo); G2; pf 12; THAC0 18; N° ATT 1 spada; F 1d8+1 (Fr); MV 27 (9) m; TS G2; ML 10; AM C: PX 20 ognuno.

Soldato (6): CA 4 (cotta di maglia e scudo); G1; pf 4x3, 6x3; THAC0 19; N° ATT 1 spada; F 1d8; MV 27 (9) m; TS G1; ML 9; AM C.

Il Sergente possiede 25 ma e 35 mo.

Se quest'incontro finisce in un combattimento, Alexei avvertirà che future scaramucce con le autorità li porteranno ad una rapida morte. La forza di Forte Destino e dei suoi uomini è troppo grande per essere affrontata con la violenza, e comportarsi così all'interno della città sarebbe un suicidio. I restanti 21 chilometri fino a Forte Destino possono essere coperti in quattro ore. I PG arrivano poi ai cancelli. Alexei li avvisa di essere tranquilli e di fingere stupidità.

Forte Destino

Le guardie ai cancelli principali della città murata di Forte Destino faranno attendere i PG dopo il loro arrivo e la richiesta di entrare. I cancelli verranno lentamente sbloccati e aperti, ma i PG qui hanno fortuna. Leggi il testo di seguito.

Una Sentinella Sergente esce camminando risoluta e, mentre si avvicina al carro, potete sentire il forte odore di chi ha bevuto un bel po'. Controlla sotto i sacchi e tira fuori una rapa o due, gettandone una addosso a uno di voi ma mancandolo. "Entrate, feccia," dice ruttando e indicandovi con fare ubriaco la città di Forte Destino.

Per le strade di questo luogo spartano, la gente locale possiede la quasi tangibile qualità di essere oppressa e maltrattata. Le storie che raccontano del popolo di pescatori che operano al fuori di questa città devono lasciare dei familiari come ostaggi per garantirne il loro ritorno vi sembrano ora plausibili. A dominare la città c'è la grande fortezza che dà il nome alla città stessa—le torri e le mura minacciose di Forte Destino, il covo dell'Aquila Nera. Tenete la testa bassa mentre passate fra soldati e vi dirigete verso il magazzino di via Grande Aquila. Incontrate Lemnos, che sembra ansioso e non ha quasi bisogno del vostro messaggio. Vi spinge rapidamente lungo un vicolo sul retro del magazzino, giù per una rampa di gradini dietro una larga costruzione, e poi per un passaggio sotterraneo. Arrabattandovi giù per gli umidi gradini di pietra, venite condotti in una sala sotterranea a volta dove tre uomini vi attendono. Il più alto di loro, un bell'uomo dai capelli color sabbia dall'aria nobile, vi saluta e vi spiega ciò che dovrete fare.

L'Occhio di Traldar è la magica gemma rubata dal Veggente del Lago dei Sogni Perduti. Una gemma gialla della grandezza di un uovo di gallina, incastonata in un supporto d'oro dalla forma di artiglio di drago. La gemma è ora certamente all'interno di Forte Destino. Attualmente, il Barone Ludwig von Hendriks è via, come anche il suo mago di Corte Sverldov, un uomo sinistro e malvagio il quale si dice provenga da Glantri, una terra di maghi potenti. Se essi ritorneranno e troveranno la Gemma, tutto sarà perduto. Fortunatamente, una spia all'interno della fortezza ha riportato che l'Occhio è custodito da Aurelian, l'apprendista di Sverldov, che sta probabilmente eseguendo i primi esami su di essa. Aurelian vive in cima alla torre centrale della piccola Rocca, al di fuori del corpo centrale della fortezza. La sua posizione rende fattibile un'incursione perché non dovrete entrare nel corpo principale di Forte Destino stesso per entrare nella Rocca.

Il Forte non può essere attaccato direttamente. Petronius evidenzierà questo fatto, sebbene questo sia ovvio dalle vostre osservazioni. Piuttosto, si dovrebbe trovare un ingresso attraverso un passaggio sotterraneo; l'odioso Barone tiene alcuni prigionieri in caverne

Capitolo 2: Sotto Forte Destino

infestate da mostri, e questo è una via per entrare nei livelli di dungeon sotto il Forte. Il dungeon conduce su verso la Rocca, e da lì, dovreste trovare la via per la Torre e recuperare l'Occhio.

Petronius aggiunge, "Potrebbe non sembrare un piano così disperato come sembra. Gli sciagurati all'interno bisticciano sempre e si possono prendere alle spalle, e molti di loro sono troppo terrorizzati di intraprendere una vera azione se il Barone fosse Dispiaciuto. Cercheranno di nascondere qualsiasi problema piuttosto che cercare di risolverlo. Così, potreste riuscire ad entrare—per un po'. Ma non forzate la vostra fortuna."

"Il tempo stringe. Forse potete trovare una via attraverso le caverne dei mostri verso l'ingresso al dungeon del castello proprio oggi. Che ne dite?"

Se i PG hanno lasciato Luln all'alba, ora sono circa le 2 del pomeriggio, e il giorno dovrebbe terminare verso le 8 per permettere di dormire e riposare (i PG sono in piedi dalle 4 di mattina dopotutto). Quindi, hanno certamente il tempo di penetrare nelle caverne dei mostri durante il resto del giorno. Assumendo che siano d'accordo—e non è il caso di rimandare oltre—verranno condotti dagli uomini di Petronius attraverso i viadotti fognari a un passaggio arioso, che l'entrata alle caverne dei mostri. Se i PG vogliono rimandare, dovranno dormire nelle fogne, così dovrai fare i controlli per i mostri erranti durante le ore di riposo. La Mappa 3 mostra l'estensione di queste caverne.

Le Caverne dei Mostri

Le caverne sono bagnate e umide. Dato che non sono illuminate, i PG avranno sicuramente bisogno di una lanterna o di torce, che renderanno difficile ottenere il vantaggio della sorpresa. Il suolo è scivoloso e disseminato di piccoli sassi, rocce e, qua e là, qualche osso, laceri pezzi di vestiti, o cose simili. I topi corrono veloci in quantità, ma non sono una minaccia, a meno che non sia diversamente indicato. Il suono dell'acqua gocciolante, l'odore di marcio e di decomposizione, e la pressante umidità sono ovunque. Da qualche parte, qui dentro, i PG devono trovare la strada per salire a Forte Destino!

Nota: A causa dello spazio limitato, le descrizioni sono incomplete. Aggiungi pure dettagliate descrizione e leggi il *Manuale del Dungeon Master* per una descrizione completa dei mostri. Descrivete il loro aspetto ai giocatori con gusto! Per l'incontro 2 viene fornita una descrizione come esempio. Ovviamente, puoi aver bisogno di parafrasarla o di alterarla sotto certe condizioni. (esempio, con un esploratore davanti che spia i ghouls, i PG possono sorprenderli, ecc.).

1. Ingresso

Questo passaggio scende dolcemente verso il basso di circa 9 metri lungo tutta la sua lunghezza.

2. Caverna del Ghoul

All'interno di questa buia e fredda caverna umida, due sudice creature umanoidi dalla pelle grigia stanno masticando alcune vecchie ossa ingiallite. Davanti a loro c'è una pila di resti e ossa. Al vostro avvicinarsi strillano e corrono verso di voi, gli artigli protesi verso di voi. Hanno un odore disgustoso—il puzzo di un ossario—e una malefica espressione compare sulla loro facce ghignanti.

I mostro sono ghouls, ma questo non dovrebbe essere automaticamente detto ai PG. Gli deve essere detto come appaiono queste creature. Se vuoi essere generoso, puoi avvisare un eventuale personaggio chierico (se i ghouls non vengono riconosciuti come tali) che pensa sia probabile che queste creature siano non morti. I ghouls sono immuni agli incantesimi *sonno* e *charme* e un PG ferito da uno di essi (eccetto per gli elfi, che ne sono immuni) devono superare un tiro-salvezza contro paralisi per non rimanere paralizzati per 2d4 turni (durante i quali il ghoul si volge a fronteggiare un altro PG).

Ghoul (2): CA 6; DV 2*; pf 7, 10; THAC0 18; N° ATT. 2 artigli/1 morso; F 1d3/1d3/1d3 + paralisi; DS non morto, immune *sonno*, *charme*; MV 27 (9) m; TS G2; ML 9; AM C; PX 125 ognuno.

Nella pila di rifiuti (cuoio rovinato, strisce di tessuto, ecc.) il ghoul hanno 8 mp, 14 mo, 30 me, 8 mr e un anello d'argento del valore di 40 mo.

3. Caverna degli Scheletri

Questa caverna contiene tre scheletri e quattro ratti giganti, più un cadavere di umano parzialmente decomposto nell'angolo più a nord. I ratti non attaccano a meno che non siano i PG a farlo, correranno velocemente verso i PG (come per attaccare) ma passeranno oltre se i PG non attaccano. Nota che gli scheletri sono immuni al *sonno* e allo *charme*.

Scheletro (3): CA 7; DV 1; pf 4, 5, 6; THAC0 19; N° ATT. 1 clava d'osso; F 1d4; DS non morto, immune *sonno*, *charme*; MV 18 (6) m; TS G1; ML 12; AM C; PX 10 ognuno.

Ratto gigante (4): CA 7; DV ½; pf 2, 3, 3, 4; THAC0 19; N° ATT. 1 morso; F 1d3 + 5% probabilità di malattia; MV 36 (12) m; TS G UC; ML 8; AM C. PX 8 ognuno.

Se il cadavere parzialmente decomposto viene perquisito, ha un braccialetto d'oro, valore 70 mo.

4 e 5. Stanze del Verme-iena

A vagare qui in cerca di preda c'è un verme-iena. C'è il 50% di probabilità che si trovi nell'area 4 (1-3 su 1d6) e il 50% che si trovi nell'area 5 (4-6 su 1d6). Il verme iena ha 8 attacchi per round, ma può attaccare solo fino a due PG di fronte a lui.

Verme-iena: CA 7; DV 3+1*; pf 13; THAC0 16; N° ATT 8 tentacoli; F paralisi; MV 36 (12) m; TS G2; ML 9; AM N. PX 75.

Nella stanza 5 ci sono anche i resti parzialmente mangiati di un prigioniero che ha qui incontrato una tragica fine. Insolitamente, fu lasciato qui da dei soldati ubriachi che non hanno avuto l'accortezza di perquisirlo e spogliarlo. Di conseguenza, i PG possono trovare 12 mp e 11 mo, un piccolo braccialetto con un turchese del valore di 25 mo e quello che sembra essere un semplice anello d'argento. Questo è in verità un *anello di protezione +1*, ma senza un'individuazione del magico non sembrerà altro che un anello del valore di 15 mo. Deve essere infilato ad un dito affinché la protezione operi, come normalmente si fa per gli anelli magici.

6. Caverna dello Zombi

Due figure umane raggrinzite sono qui a guardia a 3 metri dall'entrata, attaccando chiunque entri. Gli zombi sono immuni allo charme e al sonno, e attaccano sempre per ultimi nel round di combattimento.

Zombi (2): CA 8; DV 2; pf 3, 12; THAC0 18; N° ATT 1 artiglio; F 1d8; MV 27 (9) m; DS non morto, immune a *sonno*, *charme*, incantesimi che *bloccano* e influenzano la mente e veleno; PD perde sempre l'iniziativa; TS G1; ML 12; AM C; PX 20 ognuno.

7. Il Prigioniero

Qui, una figura umana vestita di stracci (Uomo Comune) si nasconde dietro qualche roccia nell'angolo più lontano della caverna. Si nasconderà da chiunque entri, così si deve cercare nella caverna per scovarlo. L'uomo, di nome Taiurus, è terrorizzato e deve essere calmato prima che possa parlare. E' stato gettato nelle caverne per aver rubato del cibo per la sua famiglia in città dalle cucine della fortezza. E' solo un servo e conosce poco. Conosce il passaggio segreto nell'area 8 perché ci è inavvertitamente incappato. Sa del bugbear e del suo cane nell'area 13, degli zombi nella 12 e generalmente sa delle voci che ci sono diversi non morti nelle caverne. Può dare ai PG istruzioni per come arrivare al dungeon (attraverso l'area 13) se vogliono andare là. In cambio, chiederà gli venga mostrata la via per uscire.

Taiurus non conosce Aurelian, ma è a conoscenza di voci che dicono che qualcosa di magico è giunto alla fortezza e che sono stati inviati dei messaggeri per far tornare il Barone da un'esercitazione del suo esercito. Se gli viene chiesto della torre nella Rocca, rabbrivisce dicendo che un chierico malvagio vive lì con creature non morte e uno stregone. Sa anche che durante la notte orchetti (con l'infravisione) fanno la guardia lungo le mura della Rocca.

I PG dovrebbero scortare Taiurus fino all'uscita (area 1) e, se lo fanno, fagli guadagnare 25 PX bonus a testa per il suo rilascio.

8. Passaggio Segreto

Questa scorciatoia ha delle porte segrete ad entrambe le estremità. I PG le scopriranno solo se le staranno cercando attivamente; con un tiro di 1 su 1d6 oppure di 1-2 su 1d6 se fra loro c'è un elfo.

9. Caverna dello Gnoll

In questa caverna c'è un solo occupante, ma è astuto e malefico. Lo gnoll si nasconde dietro una grossa pila di immondizie nel mezzo della stanza e assale i PG nel momento in cui si avvicinano, colpendoli con una spada arrugginita. Lo gnoll otterrà la sorpresa su un tiro di 1-5 su 1d10, e non viene mai sorpreso grazie alla sua astuzia e vigilanza.

Gnoll: CA 8; DV 2; pf 12; THAC0 18; N° ATT 1 spada; F 1d8; MV 36 (12) m; TS G2; ML 8; AM C; PX 20 ognuno.

Dietro il cumulo di immondizie c'è il tesoro dello gnoll: 11 mp, 26 mo, 12 ma, un pugnale d'argento (valore 30 mo), e un fiala d'argento (valore 25 mo). Dentro la fiala c'è una *pozione d'invisibilità*.

10. Ratti Giganti

I PG sentiranno squittire e zampettare quando sono fuori da questa caverna. Se entrano, un branco di ratti giganti si avventurerà su di loro. I ratti sono molto affamati, ma anche molto codardi, così si dovrà fare un controllo sul morale dopo che un terzo di loro saranno uccisi. Ci sono 18 ratti giganti in totale. Usa le statistiche dei ratti dell'area 3; tutti questi 18 hanno 2 pf ognuno. Non ci sono tesori.

11. Caverna della Lucertola

Proprio dietro l'angolo di questa caverna (da qualsiasi parte i PG entrino) c'è una lucertola grigia lunga 4,5 metri che si mimetizza fra le pietre della caverna, permettendogli di sorprendere con un tiro di 1-5 su 1d10. La lucertola gigante è veramente affamata, in quando nessun prigioniero è



fuggito in questa caverna da molto tempo, e attaccherà i PG per la disperazione (quindi avrà un morale piuttosto alto rispetto alle comuni lucertole giganti).

Sauro gigante, geco: CA 5; DV 3+1; pf 11; THAC0 16; N° ATT. 1 morso; F 1d8; MV 36 (12) m; TS G2; ML 9; AM N; PX 50 ognuno.

C'è un tesoro in questa caverna. Nell'ingresso opposto a quello dove i PG entrano c'è un corpo quasi completamente mangiato di un halfling, che ha 31 mo che escono da una borsa tenuta nella mano, e una catenina d'oro al collo del valore di 50 mo. Inoltre, se i PG cercano nella caverna hanno il 50% di probabilità di trovare una pietra di luna del valore di 60 mo sotto una grossa pietra.

12. Guardie Zombi

Gli zombi di questo luogo sono stati animati da un chierico all'interno della fortezza e istruiti ad obbedire al bugbear nell'area 13. Hanno anche gli ordini di attaccare qualsiasi intruso appaia. Secondo le migliori tradizioni, il grido di uno zombi è orribile abbastanza da far gelare il sangue. Questo influirà sulla tattica della guardia nell'area 13 (vedi sotto). Usa le statistiche degli zombi dell'area 6; questi tre zombi hanno 2, 4 e 11 punti-ferita.

13. Bugbear Supervisore

In questa caverna abita il bugbear supervisore delle caverne dei mostri insieme al suo brutale cane un pit bull dal pelo grigio e lunghe zanne ingiallite. Il bugbear è indolente e aggressivo. Si getta all'attacco se sente l'allarme degli zombi nell'area 12. I PG, già occupati a combattere gli zombi,

dovranno affrontare il bugbear e il suo cane dopo un round di combattimento; avvisali che stanno sentendo l'abbaiare di un cane e lo sferragliare di un'armatura metallica mentre questi due si dirigono verso di loro. Questo quindi non offre benefici al bugbear sulla sorpresa.

Bugbear: CA 5; DV 3+1; pf 14; THAC0 15; N° ATT. 1 spada; F 1d8+1; MV 27 (9) m; TS G3; ML 9; AM C; PX 75.

Cane: CA 6; DV 1+2; pf 8; THAC0 18; N° ATT. 1 morso; F 1d4; MV 36 (12) m; TS G1; ML 10; AM N; PX 15.

Il bugbear stesso indossa una catena d'argento al collo con un amuleto del valore di 75 mo, e ha una borsa da cintura con 9 mp, 19 mo e 8 mr. In questa caverna, ha un letto di assi di legno, un tavolo e una panca e un baule di legno. Il baule non è chiuso a chiave e contiene un assortimento di oggetti di valore presi dai poveri prigionieri che il bugbear ha gettato nelle caverne: 17 mo, 19 me, 80 ma; 145 mr, un paio di orecchini d'oro del valore di 50 mo, un mantello di velluto nero del valore di 80 mo, e un tubo per pergamena d'argento del valore di 50 mo, e un scatola con dei dadi d'avorio del valore di 100 mo.

Nel punto mostrato nella Mappa 3, il soffitto ha una botola con una scala a pioli che conduce su. Questo è l'ingresso ai sotterranei di Forte Destino. Sarà facile che i PG necessitino di riposare e dormire, ricaricare incantesimi e la capacità di cura del *bastone guaritore* che gli è stato dato. Se così fosse, l'esplorazione dei sotterranei può continuare il giorno di gioco successivo. La Mappa 4 mostra i sotterranei.

I Sotterranei di Forte Destino

Le stanze qui sono di pietra lavorata con il soffitto alto circa 3,6 metri. Le celle sono buie, ma i corridoi sono illuminati da torce sopra ogni porta e lungo le pareti. Le porte delle celle hanno una finestrella di 30 cm di lato a griglia di sbarre di metallo grande e sono tutte chiuse a chiave a meno che diversamente indicato. Il capo carceriere (area 22) ha le chiavi.

Nota: I testi di seguito hanno bisogno di essere elaborati. Gli occupanti vengono descritti nella loro posizione originale (le eccezioni vengono descritte). Non restare legato a questo se i PG fanno cose ingegnose o originali. Per esempio, i PG potrebbero nascondersi nell'area 24, dire ai prigionieri delle celle 15h fino alla 15m di fare del rumore, far uscire le guardie nell'area 25 (decidi quante), attaccarle da dietro e poi proseguire per i sotterranei e la Rocca. Questo tipo di gioco ingegnoso non può essere sempre contemplato in un testo di avventura come questo. Piuttosto, leggi questa sezione come le altre, apprendi chi e cosa si trova nel sotterraneo e modifica le azioni in base al gioco dei PG.

I soldati/carceriere in questo livello indossa un mantello nero e vestiti di cuoio che sono le uniformi della milizia di Forte Destino. I PG dovrebbero essere incoraggiati a capire che quando saliranno in superficie e nella Rocca di Forte Destino queste uniformi saranno un importante modo di confondersi. Se non lo capiscono, lo suggerirà Alexei. Se non ottengono abbastanza uniformi per tutti, potranno ottenerne altre quando faranno il loro primo ingresso nella Rocca nell'area 29 e 34.

14. Ingresso alle Celle

Questa stanza è spoglia. Una botola è chiusa dall'interno di questa cella. I PG ladri possono usare l'abilità di Scassinare Serrature per aprire il saliscendi, ma in alternativa, i PG potranno aprirla solo rompendola, il che metterà in allerta qualcuno (vedi area 17). Colpendo violentemente contro la botola si potrà far saltare il saliscendi; usa un normale tiro per aprire porte. Tieni traccia di quanti tentativi si fanno, perché ogni tentativo fa rumore. La porta principale della cella non è chiusa a chiave, comunque.

15a-15m. Celle Sotterranee

Ognuna di queste celle contiene 1d3 prigionieri, legati in catene, molte delle quali sono attaccate alle pareti. Le celle sono sudice, infestate dai pidocchi, e dall'odore terribile. Per la gran parte, i prigionieri sono semplici e ordinari abitanti che sono incappati nella collera delle autorità per ragioni arbitrarie o per crimini molto insignificanti (come il furto di cibo). Le due eccezioni sono descritte di seguito. Per ogni gruppo di prigionieri comuni che i PG aiutano a scappare verso le caverne dei mostri fino all'area 1), ottengono 50 PX come gruppo.

Nella cella 15f ci sono quattro prigionieri che sono soldati di Luln. Ognuno è un guerriero di 1° livello con Forza 12+1d6 (determina casualmente le altre abilità se necessario), con 4+1d4 pf ognuno, e di allineamento Neutrale Buono. Potrebbero unirsi ai PG se il gruppo ne ha veramente bisogno (sono ansiosi di ritornare alle loro famiglie a Luln), e se si trovano armi ed armature adatte a loro. Se si uniscono, Tibor, Imren, Tadeus e Maraden dovrebbero ricevere una parte del tesoro e dei PX. Se vengono rilasciati, il gruppo ottiene 80 PX. Se lo desideri potrebbero unirsi solo uno o due se loro.

La cella 15i contiene un singolo umano incatenato al muro. Il suo nome è Paurus, mercante di Specularum. Promette ai PG 50 mo ognuno se lo fanno uscire e lo scortano fino alla città di Forte Destino (non nell'area 1). Sarà un uomo di parola, sebbene i PG dovranno andare a Specularum per riscuotere il premio. Paurus è un uomo benestante con buoni contatti, e potrebbe essere un bon patrono per future avventure.

Nessuno di questi prigionieri sa qualcosa dell'*Occhio di Traldar* e nemmeno di cosa ci sia dentro la Torre della Rocca. I prigionieri vengono sempre portati qui bendati, così, non conoscono la via d'uscita.

16. Stanza dei Rifiuti

Questa sudicia stanza viene usata per gettare via gli avanzi di cibo, i vecchi vestiti e gli escrementi di ogni tipo. L'unico occupante che è solito a mangiare il sudiciume ha imparato a scalare le pareti e si trova sopra la porta. Si lascerà cadere sul primo PG che entri.

Verme-iena: CA 7; DV 3+1*; pf 15; THAC0 16; N° ATT 8 tentacoli; F paralisi; MV 36 (12) m; TS G2; ML 9; AM N. PX 75.

17. Il Torturatore

L'occupante di questa stanza, Gebhard il Torturatore, potrebbe uscire per investigare riguardo rumori sospetti provenienti dall'area 14 mentre i PG stanno rompendo la botola; c'è il 25% di probabilità per ogni round di rumori. Altrimenti, il torturatore si trova nella stanza 17a, e la porta di questa stanza non è chiusa a chiave.

Questa stanza è arredata con rastrelliere, figure femminili in ferro, manette pendenti dal soffitto, e molti altri strumenti della malvagia pratica di Gebhard. Per combattere prenderà da un braciere una pesante sbarra; con un tiro naturale di 20 colpisce il nemico al viso, lasciando una cicatrice che riduce il Carisma di 1 punto.

Gebhard il Torturatore: CA 7 (corazza di cuoio); G3; pf 14; THAC0 17; N° ATT 1 spranga; F 1d6+2 (Fr); MV 27 (9) m; TS G3; ML 10; AM C. PX 35.

Capitolo 2: Sotto Forte Destino

Proprio sul punto di spirare su una rastrelliera c'è un halfling che, se i PG si affrettano verso di lui, cercherà di dire qualche parola, "l'ultima cella...pietra..." e poi muore. Le cure magiche non salveranno questo sfortunato visto che la causa della morte è il veleno. Ciò che l'halfling dice è un riferimento all'area 18 e all'oggetto nascosto lì.

La piccola cella 17b è attualmente vuota. I PG possono frugare fra la paglia e il letto di legno, ma non troveranno nulla di valore.

18. Cella Vuota

Questa cella deve essere frugata con attenzione dai PG per almeno due round per avere 3 probabilità su 6 (4 su 6 se con loro c'è almeno un elfo o un nano) di trovare una pietra sul muro est che è leggermente sfilata dalla parete. Se questa viene tolta si può trovare un anello d'oro nella cavità dietro ad essa; questo è un *anello di invisibilità* che l'halfling ha nascosto. Inoltre, la pietra si trova vicino alla porta segreta e ne mostra la presenza in quanto nella cavità si intravede il pannello scorrevole. Gli scalini dietro questa porta conducono all'area 29 della Rocca.

19. Ostaggi

Ognuna di queste celle contiene 11-20 (10+1d10) abitanti di Forte Destino. Spiegano di essere tenuti in ostaggio per assicurare che i propri familiari che sono pescatori ritornino con la loro produzione e denaro a Forte Destino. Metà di loro sono impazienti di essere rilasciati, per ogni gruppo liberato e condotto all'area 1 delle caverne, i PG guadagnano 100 PX come gruppo. Gli altri non vogliono mettere in pericolo i loro familiari e optano per restare lì.

20. Gli Scheletri di Guardia

Qui i non morti sono usati talvolta come guardie per il corridoio se le celle diventano molto affollate. Al momento hanno solo l'ordine di stare lì e attaccare chiunque—inclusi i PG, naturalmente—entri a parte il chierico che li comanda. Nota che la porta di questa stanza non ha la grata di metallo e non è chiusa a chiave.

Scheletro (4): CA 7; DV 1; pf 1, 3, 4, 6; THAC0 19; N° ATT. 1 spada; F 1d6; DS non morto, immune *sonno*, *charme*; MV 18 (6) m; TS G1; ML 12; AM C; PX 10 ognuno.

21. Cella dell'Orco

Incatenato al muro da catene e manette molto spesse c'è quello che sembra essere un uomo molto muscoloso alto 2,4 metri. La creatura è un orco, catturato fra le colline a nordovest, che è stato dimenticato. Come risultato, l'orco è affamato, arrabbiato e ostile. Comunque, sa parlare l'orchetto come pure la propria lingua, e se si trova il modo di comunicare (con un personaggio che sappia parlare

l'orchetto, come un elfo) allora dovrebbe essere fatto una prova di reazione con un bonus di +2 se i PG offrono prontamente un po' di cibo. Se si ottiene un risultato Amichevole, l'orco aiuterà i PG per 1d3 di combattimenti come ricompensa per il suo rilascio e per l'indicazione di una via di fuga (la botola nell'area 14). Altrimenti, se i PG lo rilasciano, l'orco cerca di fuggire se possibile (correndo in giro a caso se non gli viene detto come uscire, in quanto non sa dove si trovi l'uscita). L'unica situazione in cui l'orco attaccherà i PG comunque, nonostante il cibo offerto è con un tiro d 2 su 2d6.

Orco: CA 5; DV 4+1; pf 19; THAC0 15; N° ATT. 1 arma o pugno; F a seconda dell'arma +2 o 1d4+2; MV 27 (9) m; TS G4; ML 10; AM C; PX 125.

22. I Carcerieri

Ad un gruppo di orchetti è stato dato il compito, non voluto, di carcerieri. Vivono e bisticciano in questa stanza. In ogni momento, tre sono svegli e due dormono. Indossano giustacuori di cuoio con l'insegna dell'Aquila Nera e usano spade. Il loro capo ha 8 pf e, se viene ucciso, il morale del gruppo scende a 10. La porta di questa stanza non è chiusa a chiave.

Orchetto (5): CA 6; DV 1; pf 1, 2, 3, 5, 8; THAC0 19; N° ATT. 1 spada; F 1d8; MV 36 (12) m; PD penalità -1 al TxC alla luce del giorno; TS G1; ML 8 (6); AM C; PX 10 ognuno.

Se qualcuno degli orchetti viene interrogato, si possono ottenere alcune informazioni basilari sulla Rocca—riguardo le caserme degli orchetti, la disposizione generale delle costruzioni, e così via. Non sanno nulla riguardo la torre. Ovviamente, conoscono tutto riguardo ai sotterranei. Comunque, non risponderanno ad alcuna domanda a meno che una prova di reazione non dia un risultato Amichevole, in quanto sono impauriti e pensano che i PG li uccideranno lo stesso dopo che avranno parlato. Ogni orchetto ha 1d8 ma e 1d4 mo. In aggiunta, il capo ha due grandi mazze di chiavi. Un mazzo apre tutte le porte delle celle nei sotterranei, e il secondo sblocca tutte le manette.

In fine, nascosto sotto uno dei cinque letti di legno c'è uno scrigno chiuso a chiave (una delle chiavi del capo lo apre). Lo scrigno contiene il tesoro raccolto dai prigionieri, le paghe e altri piccoli oggetti. In totale, lo scrigno contiene 11 mp, 136 mo, 144 me, 324 ma, 560 mr, e vari ninnoi, gioielli, ornamenti e altri oggetti per un valore totale di 225 mo.

23. Magazzino

Questa stanza contiene manette e catene, alcune pesanti sbarre di metallo (usabili come clave), fasci di torce (150 in tutto), corde (10 da 15 metri), sacchi (12 piccoli, 8 grandi),

poche (8) fiaschette d'olio, e altri oggetti utili come un barile rotto, un vecchio tavolo con una gamba mancante, e simili. I PG si possono rifornire degli oggetti che pensano possano servirgli.

24. La Pozza

La metà est di questa stanza è una pozza profonda 3 metri, con tre sedie da immersione lungo il bordo, usata dai brutali carcerieri per interrogare gli sfortunati prigionieri. L'acqua è sudicia e schiumosa con una spessa coltre di melma e detriti. Non c'è nulla di interessante o di valore nella pozza (ci sono tante ossa sul fondo), e se un PG dovesse immergersi nell'acqua per esplorare dovrà fare un tiro-salvezza contro veleno con bonus di +2. Se fallisce, dopo 12 ore subirà gli effetti di una leggera febbre (della durata di 12+ 1d12 ore) durante il quale subisce una penalità di -2 sulla Destrezza.

25. Stanza delle Guardie

Qui, un contingente di guardie umane supervisiona i sotterranei. La porta di questa stanza non è chiusa a chiave, ma è costruita con legno scuro e spesso, e non ha grata. I rumori non penetrano facilmente, e a meno che il rumore all'esterno non sia molto forte (tutti i prigionieri delle celle che urlano), le guardie staranno qui (eccetto in situazioni come nel caso venga portato giù un nuovo prigioniero). La stanza ha tavoli e sedie e altri suppellettili ordinari, ma niente di insolito.

Soldato (5): CA 6 (corazza di cuoio e scudo); G1; pf 3, 4, 6, 8, 8; THAC0 18; N° ATT. 1 spada corta; F 1d6+1 (Fr); MV 27 (9) m; TS G1; ML 10; AM C; PX 10 ognuno.

Sergente della guardia: CA 3 (cotta di maglia e scudo +1); G2; pf 13; THAC0 18; N° ATT. 1 spada; F 1d8+1 (Fr); MV 27 (9) m; TS G2; ML 10; AM C; PX 20.

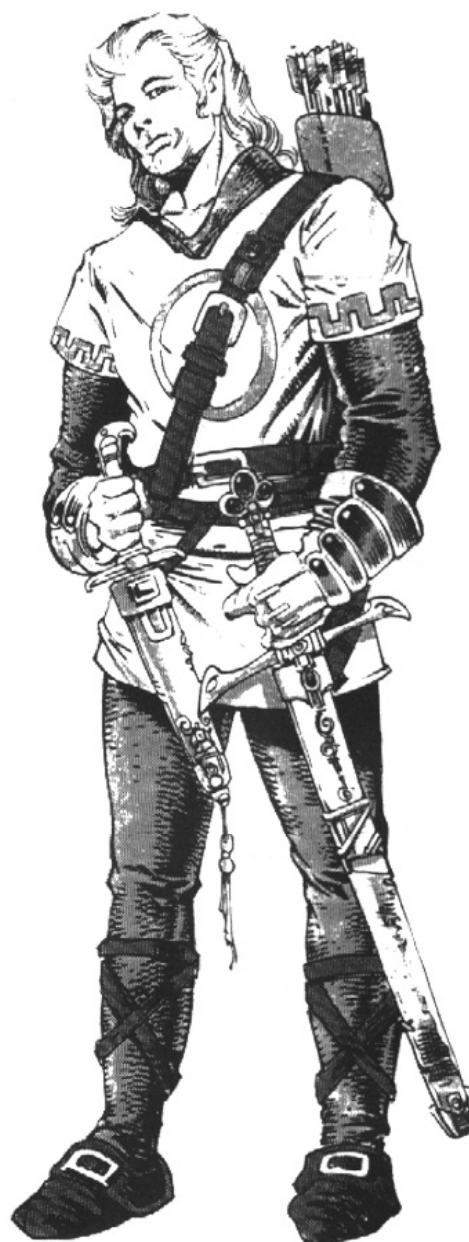
Ogni soldato possiede 1d8 mo. Il sergente possiede 15 mo e una spazzola d'avorio del valore di 15 mo più un pugnale d'argento.

Quando queste guardie vengono attaccate, il più debole (quello con 3 pf) aprirà la porta nord e corre su per le scale in cerca di aiuto. Se riesce a scappare (cosa che accadrà dopo 1 round se non viene fermato in qualche modo), tornerà portando con sé 4 soldati dall'area 34 dopo round (vedi i dettagli dell'area 34).

C'è un tesoro nascosto oltre a quello che portano addosso le guardie, contenuto in un baule rinforzato da sbarre di ottone su un piccolo tavolo nell'angolo nordest della stanza. Contiene, divise in borse, 67 mo, 224 me e 220 mr.

Dopo il Livello dei Sotterranei

E' virtualmente certo che al momento in cui i PG avranno trovato la via per l'area 25, saranno costretti a riposare e dormire, per ricaricare incantesimi e usare il bastone guaritore in un nuovo giorno. Se sono abbastanza in salute per proseguire, allora va bene lo stesso. Ma se devono fermarsi a riposare, dovrebbero avere una notte intera indisturbata. Non verranno attaccati dalle forze nella Rocca anche se è stato dato l'allarme. Questo perché le forze litigiose nella Rocca hanno troppa paura di prendersi la responsabilità di organizzare una tale sortita. Il capitolo seguente spiega lo scisma in atto fra le forze della Rocca con più dettagli.



Capitolo 3: La Torre e l'Occhio

Entrare nella Rocca

Le porte esterne di questo luogo non sono chiuse a chiave a meno che diversamente indicato. Durante la notte, grandi torce appese ai muri forniscono un debole livello d'illuminazione all'esterno. Cosa accade quando i PG entrano nella Rocca dipende dal fatto di aver fatto scattare l'allarme oppure no. Se non è stato dato alcun allarme, gli occupanti della Tenuta non si aspetteranno un attacco. Se è stato dato l'allarme, allora le guardie extra saranno piazzate ai loro posti per affrontare i PG all'area 34 e al suo esterno. La Mappa 5 fornisce la pianta della Rocca.

Ci sono delle postazioni d'osservazione sui bastioni della Rocca (area 51) e il modo in cui i PG lasciano la costruzione (area 29, area 36, ecc.) è d'importanza cruciale. Durante la notte, verranno visti dagli orchetti mediante l'infravisione, ma non verranno ingaggiati a meno che non si comportino in maniera palesemente sospetta. Per esempio, una marcia diretta verso la torre non verrà notata come insolita. Durante il giorno, invece, il solo camminare fuori della torre non è saggio a meno che i PG non prendano particolari precauzioni. Far uscire una spia invisibile sarebbe una buona prima mossa, ovviamente. Il modo quasi certo di assicurarsi che l'infiltrazione abbia luogo sarebbe di indossare le uniformi dei soldati, guardie o carcerieri che i PG hanno sconfitto in precedenza. Se i PG non ci pensano, sarà Alexei a suggerirlo.

Per entrare nella torre, i PG devono avere un lasciapassare. Questo può essere ottenuto dalla camera del Luogotenente Galleret (area 38) sebbene i PG potrebbero avere qualche difficoltà a rendersene conto, dovendo esplorare (con attenzione) tutta la Rocca per scoprirlo.

I PG potrebbero catturare e interrogare uno o più soldati e orchetti. Gli orchetti non diranno praticamente nulla a causa della paura. I soldati potrebbero essere convinti a fornire qualche indicazione sulla Rocca, ma conoscono poco della torre a parte il fatto che vi si trovano un chierico, un mago apprendista e dei non morti, e che ci sono soldati di guardia alla porta principale (chiusa a chiave). Sanno anche che ci vuole un lasciapassare per entrare nella torre dato dal Luogotenente della Guardia, e possono dire ai PG dove si trovi. In fine, diranno anche che la Rocca è autosufficiente e separata dalla costruzione principale e che le guardie della fortezza prestano poca attenzione a ciò che succede nella piccola Rocca. La fortezza principale (non rappresentata completamente nella Mappa 5) ha il suo ingresso e la portineria sul lato nord. Quando di questo dirà un soldato prigioniero dipende dall'acume dei PG nell'interrogarlo e alle plausibili garanzie di futura incolumità nei loro confronti. Ovviamente un incantesimo *charme* funzionerebbe a meraviglia.

26. Cancelli

Questi cancelli si aprono sulla strada principale della città di Forte Destino. Ci vogliono due round completi per essere aperti, a causa della loro dimensione, e sono di solito tenuti chiusi e sbarrati dall'interno. Ognuno ha una griglia quadrata di metallo di 60 cm di lato ad altezza viso con un'imposta di legno dal lato della Tenuta.

27 e 28. Portineria

In ognuna delle costruzioni che fungono da portineria, al livello più basso, 27a e 27b, ci sono un paio di soldati di guardia. Due dei soldati si trovano nell'area 28 e stanno di guardia con balestre alle feritoie che danno sulla strada (che gli conferisce un bonus sulla CA di -8 se vengono attaccati dall'esterno). Gli arcieri hanno bisogno di due round per estrarre le spade e scendere le scale per aiutare i loro compagni in combattimento.

Soldato (6): CA 6 (corazza di cuoio e scudo); G1; pf 3, 3, 4, 6, 7, 8; THAC0 19; N° ATT. 1 spada corta o balestra; F 1d6; MV 36 (12) m; TS G1; ML 10; AM C; PX 10 ognuno.

Ogni soldato possiede 1d8 mo.

29. Stalle

Una botola segreta sul pavimento si apre in cima all'ultimo scalino dell'area 18, e si apre in una stalla per cavalli dove ce ne sono 8 impastoiati (come in ogni altra stalla indicata). Nella piccola stanza alla fine della stalla ci sono due stallieri (soldati). Esegui un controllo sul morale appena vedono i PG; se falliscono, non combatteranno nemmeno, essendo dei tipi codardi. Vengono fornite le statistiche dei cavalli nel caso i PG volessero fuggire con essi alla fine dell'avventura.

Soldato (2): CA 6 (corazza di cuoio e scudo); G1; pf 3, 8; THAC0 18; N° ATT. 1 spada corta; F 1d6+1 (Fr); MV 36 (12) m; TS G1; ML 8; AM C; PX 10 ognuno.

Uno ha 12 mo, l'altro ha solo 14 ma.

Cavallo leggero (32): CA 7; DV 2 pf 9 ognuno; THAC0 18; N° ATT. 1 2 zoccoli; F 1d4/1d4; MV 72 (24) m; TS G1; ML 7; AM N.

30, 31 e 32. Caserme degli Orchetti

Un totale di 16 orchetti stazionano qui. Sono distribuiti, normalmente, come segue: 6 nell'area 30, il quale è il luogo dove stanno quando non dormono e non sono di guardia; 4 nell'area 31, il quale è una sala mensa; e altri 6 staranno dormendo nell'area 32, un dormitorio. Questa situazione sarà diversa in caso di allarme dall'area 34 all'interno della

Rocca. In tale situazione, 6 orchetti (due da ogni stanza) dovrebbero trovarsi nelle aree 34, 35 e 36, come descritto in tali aree.

Gli orchetti addormentati hanno bisogno di due round per indossare le armature e prendere le armi; senza l'armatura hanno una CA di 8. Un orchetto addormentato può essere ucciso in 1 round, ma quelli addormentati saranno svegliati dai loro compagni se insorge qualche combattimento nella zona.

Orchetto (15): CA 6; DV 1; pf 1x4, 3x4, 5x4, 7x3; THAC0 19; N° ATT. 1 spada; F 1d8; MV 36 (12) m; PD penalità -1 al TxC alla luce del giorno; TS G1; ML 8 (6); AM C; PX 10 ognuno.

Orchetto, capo: CA 6; DV 1; pf 8; THAC0 19; N° ATT. 1 spada; F 1d8+1; MV 36 (12) m; PD penalità -1 al TxC alla luce del giorno; TS G1; ML 8 (6); AM C; PX 10.

Il capo orchetto ha un braccialetto d'argento del valore di 45mo, un collare d'argento del valore di 80 mo e una borsa con 18 mo.

33. Armeria

Questa stanza chiusa a chiave (il Luogotenente della Guardia ha le chiavi) ha rastrelliere di armi contenente un totale di 16 spade, 8 spadoni a due mani, 10 spade corte, 15 archi lunghi, 15 balestre, 15 archi corti, 100 frecce leggere, 180 quadrelli, 14 fionde e 12 bastoni da combattimento. Ci sono anche 10 cotte di maglia e 10 mantelli. Nessuna è magica.

34, 35 e 36. Posto di Guardia

I gradini di pietra che salgono dall'area 25 terminano alla porta dell'area 34. Di queste stanze, la 34 è un'area ricreativa; la 35 è una piccola stanza con qualche scudo ornamentale e un arazzo dimenticato con una scena di battaglia (valore 25 mo) per decorazione, e la 36 è un semplice ingresso.

Se non viene sollevato alcun allarme, ci saranno solo 4 soldati nell'area 34 con cui dover combattere. Se è stato dato l'allarme ci saranno allora le seguenti forze così posizionate: 4 soldati e 2 orchetti nell'area 34, e un soldato e 2 orchetti sia nell'area 35 che nella 36 (che si lanceranno all'attacco all'udire di suoni di combattimento dall'area 34). Le statistiche degli orchetti sono date nelle aree 30, 31 e 32. Le statistiche dei soldati sono le stesse delle aree 27 e 28; gli uomini qui posizionati hanno 9, 9, 7, 2 (3, 4) pf.

Alla fine di questo combattimento, i PG devono trovare un appunto sul corpo di uno dei soldati. Quest'uomo porta un anello d'oro (valore 60 mo) alla mano sinistra il quale un PG che sta frugando in cerca di tesori noterà di sicuro, e l'appunto è infilato alla cintura dove può essere facilmente visto. Se i PG hanno provocato l'allarme dall'area 25, fornisci

ai PG la Nota 1 dalla pagina XX (puoi tagliarlo o fotocopiarlo, come desideri). Se non hanno fatto scattare l'allarme dall'area 25, dai ai PG la Nota 2.

37. Latrine

Qui ci sono quattro latrine, e se i PG entrano, avranno la sfortuna di incontrare un gruppo di ratti giganti in cerca di cibo che attaccheranno solo se passeranno un controllo sul morale iniziale. Altrimenti, i ratti fuggiranno.

Ratto gigante (5): CA 7; DV ½; pf 2 ognuno; THAC0 19; N° ATT. 1 morso; F 1d3 + 5% probabilità di malattia; MV 36 (12) m; TS G UC; ML 8; AM C. PX 8 ognuno.

38. Il Luogotenente della Guardia

Questa grande costruzione ha la porta chiusa a chiave. È suddivisa in due aree, un grande ufficio/salotto 38a con una scrivania pulita, sedie, tavoli, e un buon arredamento, e una piccola stanza da letto 38b.

Qui si trova il Luogotenente della Guardia Galleret, con un aiutante di campo che dorme nell'ufficio durante la notte. Galleret è un ufficiale vigliacco che desidera semplicemente nascondere qualsiasi evidenza della sua incompetenza, e prendere tempo per cercare un modo per dare la colpa ai suoi subordinati. Se si arrende ai PG (esegui un controllo sul morale quando i suoi punti-ferita sono ridotti a un terzo) implorerà che gli venga risparmiata la vita, e dirà ai PG riguardo la torre. Mostrerà il lasciapassare (vedi sotto), fornirà dettagli sulle guardie dell'area 39, e può dire ai PG dei suoi principali occupanti: il mago-saggio Aurelian che vive al piano più alto; l'alchimista Nikolai che vive nel piano intermedio; e il chierico Paurillian che vive al piano terra. Galleret non menziona lo schiavista Menelaus (area 46) in quanto lo teme molto.

Tenente Galleret: CA 3 (corazza di piastre); G3; pf 13; THAC0 17; N° ATT. 1 spada; F 1d8+2 (*spada* + 1 e Fr); MV 18 (6) m; TS G3; ML 9; AM C; PX 35.

Galleret possiede una anello d'oro del valore di 50 mo, una cintura d'argento con un piccolo gioiello sulla fibbia del valore di 70 mo e un medaglione d'oro della valore di 30 mo. Ad un anello di metallo, Galleret ha le chiavi della scrivania, di questa stanza e dell'armeria (area 33).

Soldato, aiutante di campo: CA 4 (cotta di maglia e scudo); G1; pf 5; THAC0 19; N° ATT. 1 spada; F 1d8; MV 36 (12) m; TS G1; ML 10; AM C; PX 10.

Cercando nella stanza, i PG potranno trovare altri oggetti di poco valore per un totale di 50 mo. Tra le carte sulla scrivania c'è un solo oggetto importante; dai ai giocatori la

Nota 3 quando la trovano. Nel cassetto inferiore della scrivania, in un cofanetto chiuso a chiave (la chiave è sull'anello di metallo), ci sono un paio di fiasche d'argento. Ognuna vale 30 mo e contengono una *pozione di guarigione* ognuna. Nel cassetto superiore c'è una placca di cuoio decorato con disegnata un'aquila su sfondo oro, c'è il lasciapassare per la torre.

La Torre della Rocca

Questo è un luogo difficile in cui entrare. I nemici sono piuttosto forti, e si accorgeranno dopo tutto che l'Occhio non si trova qui. È vitale che i personaggi trovino gli oggetti magici posti qui assieme al chierico, all'alchimista e nel covo del mago; senza le pozioni, le pergamene e altre magie, non hanno molte possibilità di sopravvivere per continuare l'avventura. Le porte delle stanze all'interno della torre non sono chiuse a chiave a meno che non sia diversamente indicato; il luogo è illuminato da lanterne.

39. Stanza di Guardia

La porta principale della torre è chiusa a chiave e anche sbarrata dall'interno. C'è una griglia di metallo di 30 centimetri di lato posto all'altezza degli occhi con una pesante imposta di bronzo, e un pesante battiporta di bronzo. I PG devono bussare per entrare e verranno accolti dall'aprirsi dell'imposta e dal tono di voce annoiato di una guardia all'interno che dice, "Cosa volete?" la guardia chiede di vedere il lasciapassare e, se i PG non ne hanno uno, non verranno ammessi. "Avanti, sapete che Galleret deve darvi un lasciapassare," dirà la guardia chiudendo con disprezzo l'imposta se i PG non hanno un lasciapassare. Perfino se i PG hanno un lasciapassare, la guardia vorrà sentire il motivo per vogliono entrare. Qualcosa di semplice, come "Ce l'ha detto il Luogotenente" funzionerà. Se i PG tentano di bluffare, non dimenticare che la sfrontataggine è più efficace della persuasione. Ma essi dovrebbero entrare. Se i PG fanno dei veri pasticci, la guardia chiama Paurillian che verrà a vedere cosa sta succedendo, tenendo pronti i suoi non morti e incantesimi (vedi sotto), e poi verrà aperta la porta per la torre.

Infine, un ladro potrebbe scalare in solitaria la torre usando l'abilità di Scalare Pareti. Spiare le stanze attraverso le finestre sarebbe una mossa astuta, specialmente con qualche forma d'invisibilità. Entrarvi non sarebbe invece molto furbo; un solo ladro è un bersaglio molto vulnerabile. Anche se invisibile, lascerebbe impronte sul pavimento polveroso e invisibilità non vuol dire anche silenziosità!

Soldato: CA 6 (corazza di cuoio e scudo); G1; pf 4; THAC0 18; N° ATT. 1 spada; F 1d8; MV 36 (12) m; TS G1; ML 10; AM C; PX 10.

Quando i PG entrano, avranno ora da fare una scelta. Possono incominciare a combattere, o possono dire alla guardia che sono stati mandati a vedere qualcosa nella torre (se conoscono qualcosa di rilevante). In breve, possono parlare o combattere. Se combattono, più avanti ci sono le note di combattimento dei PNG più importanti. Se cercano di parlamentare, lo stato delle cose dipende da come conducono sé stessi e con chi parlano. Ad un certo punto, dovranno per forza apprendere che Aurelian ha appena lasciato la torre. Questo può appreso dall'alchimista Nikolai (area 48) o dal Tenente Aenolas (area 50).

40 & 41. Guardie Non Morto

Queste stanze contengono dei non morti animati di recente. Non attaccano i PG a meno che non vengano attaccati per primi; obbediranno agli ordini di Paurillian, comunque, e il chierico cercherà di raggiungerli per essere aiutato in combattimento. Ogni stanza contiene 3 scheletri, immuni allo *charme* e al *sonno*, come sempre.

Scheletro (6): CA 7; DV 1; pf 4 ognuno; THAC0 19; N° ATT. 1 clava; F 1d6; DS non morto, immune *sonno*, *charme*; MV 18 (6) m; TS G1; ML 12; AM C; PX 10 ognuno.

42. Magazzino

Questo è un magazzino sia per il cibo che per i rifornimenti (olio, corde, lanterne, ecc.) e i PG possono rifornirsi con quantità ragionevole di qualsiasi oggetto possano aver bisogno.

43. Il Chierico del Caos

La stanza confortabilmente arredata è il santuario, lo studio e la camera da letto di Paurillian, un chierico caotico e molto malvagio. Il suo compito è di "programmare" i non morti e ritrasmettere gli ordini all'alchimista Nikolai (area 48). Cercherà di evitare il combattimento, se possibile, fuggendo nelle aree 40/41 per dirigere all'attacco dei PG i suoi non morti e, se possibile, fuggire poi nell'area 46 in cerca di protezione da Menelaus. Combatte lui stesso solo se stretto in un angolo. Indirizza incantesimi di luce agli occhi dei nemici, nel tentativo di accecarli temporaneamente. Se Paurillian viene avvisato della presenza di nemici (esempio, rendendo la loro entrata nella torre piuttosto irruenta), prenderà la sua pergamena dallo scrigno, usando l'incantesimo *benedizione* prima del combattimento.

Paurillian non parlerà o negozierà coi personaggi. Pensa che questi lo uccideranno senza riserve, e non sarà d'aiuto. Se *charmato*, dirà ai PG che Aurelian ha lasciato la torre con l'occhio di Traldar e che ora si trova nella cabina di guardia (area 54).



Paurillian: CA 2 (*cotta di maglia +1 e Ds*); C3; pf 11; THAC0 18; N° ATT. 1 mazza; F 1d6+1 (*mazza +1*); AS/DS incantesimi; MV 36 (12) m; TS C3 (+2 contro magia grazie a Sg 16); ML 10; AM C; PX 50.

Incantesimi:

Primo livello: *luce magica* (x2)

Paurillian ha un anello d'argento con incastonata un'ametista del valore di 85 mo, e una daga d'argento che usa come tagliacarte.

Cercando nella stanza, i PG possono trovare piccoli ornamenti per un valore totale di 50 mo, e uno scrigno di legno aperto sotto il letto del chierico. Esso contiene un sacchetto con 5 gemme del valore di 50 mo ognuna, una collana dall'intricato intarsi a foglia d'argento del valore di 100 mo, una borsa con 17 mp e 55 mo e una pergamena con l'incantesimo *benedizione e cura ferite leggere*.

44. Stanza degli Ospiti

Questa stanza è attualmente vuota, ma è piuttosto ben arredata e può essere saccheggiata di piccoli oggetti per un valore di 80 mo se i PG avessero il tempo (ci vogliono 5 round). La porta è chiusa a chiave.

45. Stanza di Guardia

La stanza è vuota. La porta è chiusa a chiave.

46. Schiavista dell'Anello d'Acciaio

Questo studio/camera da letto è occupata da Menelaus, un membro piuttosto giovane della società schiavista dell'Anello d'Acciaio. Menelaus si troverà qui a meno che

Paurillian non sia riuscito a fuggire qui dal piano inferiore, nel qual caso i due si saranno recati nell'area 50 e unito le loro forze al Luogotenente Aenolas. Se non avvisato, Menelaus sarà alla sua scrivania, sebbene la sua spada sarà pronta all'uso.

Menelaus è un individuo crudele e brutale che non negozia con i PG e né li aiuta in ogni caso. Combatterà fino alla morte. Perfino se *charmato*, sa poco di Aurelian e dell'*Occhio di Traldar* gli interesserà ancora meno. Il suo compito principale è di controllare l'alchimista Nikolai e di amministrare qualche libro contabile per la rete di schiavisti dell'Anello d'Acciaio.

Menelaus: CA 3 (*corazza di cuoio +1 e Ds*); L3; pf 10; THAC0 18; N° ATT. 1 spada corta; F 1d6+1 (*spada corta +1*); MV 36 (12) m; TS L3; ML 11; AM C; PX 35.

Menelaus è vanitoso e indossa gioielli d'oro (collane, braccialetti e medaglioni) per un valore di 150 mo. Ha la chiave della sua scrivania (chiusa) in tasca. Il cassetto superiore contiene fogli di pergamena rilegati contenenti i registri delle attività, del personale e dei piani di diversi gruppi di schiavisti dell'Anello d'Acciaio. In particolare i nomi degli schiavisti e dei loro contatti a Kelvin, Treshold, Penhaligon e Verge sono registrati, assieme all'evidenza delle date dei lavori, delle paghe e dei nomi delle persone rapite. Queste informazioni saranno molto interessanti per le autorità di queste città, come minimo.

Nel cassetto inferiore c'è una cassetta di metallo contenente una borsa con 75 mo, 150 me e 300 ma.

47 e 48. L'Alchimista

L'alchimista è Nikolai Morescu, un uomo anziano costretto a produrre pozioni magiche e ad assistere Aurelian sotto prigione. Se i PG irrompono dentro e lo minacciano, il vecchio Nikolai si farà prendere dal panico pensando che lo vogliano uccidere; lancerà quindi i suoi incantesimi e combatterà disperato con la sua daga. Se i PG non lo attaccano, sarà pronto a parlare con loro. Conosce tutti i luoghi della torre. Se Paurillian e Menelaus si sono diretti all'area 50 per unirsi a Aenolas, allora Nikolai ne sarà a conoscenza. Non sa che Aurelian se n'è appena andato dalla torre. Nikolai conosce anche l'identità delle pozioni contenute all'interno del laboratorio, e le darà ai personaggi se diranno di avere l'intenzione di attaccare le persone all'interno della torre.

Nikolai chiederà in cambio di poter fuggire con loro. È troppo vecchio per poter essere d'aiuto in combattimento, ma i suoi incantesimi possono essere d'aiuto e potrebbe coprire una fuga nel caso i PG volessero usare dei cavalli (se non ci hanno pensato, Nikolai lo suggerirà). Nikolai sarà pronto a fuggire dalla torre e riunirsi con i personaggi sulla via d'uscita se i PG si dichiarano d'accordo. Nikolai non parlerà con i personaggi riguardo le sue pergamene, tenendole per sé, ma le userà in caso di bisogno. Il suo incantesimo *scassinare* potrebbe essere utilissimo per aprire le porte. È riuscito a nascondere questo segreto ai suoi catturatori (ma il suo libro di incantesimi gli è stato portato via; sa che si trova nelle stanze di Aurelian), salvandolo per l'occasione giusta per fuggire. I PG sono quest'occasione.

Nikolai Morescu, alchimista: CA 9; M2; pf 3; THAC0 20; N° ATT. 1 pugnale; F 1d4-1 (Fr); AS/DS incantesimi; MV 18 (6) m; TS M2; ML 8; AM N; PX 25.

Incantesimi:

Primo livello: *lettura del magico, dardo incantato*

Equipaggiamento: pergamena con *dardo incantato*, *individuazione del magico* e *scassinare*.

Lo studio/stanza da letto di Nikolai (47) ha poca mobilia e di poco valore. Nel laboratorio (48), c'è una assortimento di oggetti di vetro e utensili metallici e una rastrelliera di fiale di liquidi—15 in totale, 6 gialle, 2 verdi, 2 rosse, 3 trasparenti e 2 verde-marrone opaco. I liquidi rossi sono entrambe velenose, le due verdi sono *pozioni di guarigione* e la fiala di mezzo con il liquido chiaro è una *pozione di crescita*. Le due pozioni verde-marrone sono speciali: sono *pozioni della velocità*. Una *pozione della velocità*, se bevuta, permettono di muoversi a velocità doppia del normale, attaccare due volte per round e svolgere tutte le azioni (che non siano lanciare incantesimi) alla velocità doppia. Le altre sono innocue. Le pozioni non hanno etichette.

49 e 50. Le Stanze del Mago

Le porte di entrambe le stanze saranno chiuse chiave solo se Paurillian e Menelaus si trovano qui. La stanza 49 è una stanza da letto ben arredata con tesori minori del valore di 150 mo, ma niente di grande importanza. La stanza 50 è un ampio studio con molti libri e scaffali, tavoli da lavoro, attrezzi e contenitori strani e assortiti e una moltitudine di cianfrusaglie. Qui è estremamente in disordine. Chi sia presente in questa stanza dipende dal fatto che Paurillian sia sfuggito ai PG o meno e si sia diretto qui con Menelaus. Se sono qui in aggiunta al Luogotenente Aenolas, i PG avranno un combattimento duro. Il testo qui assume che sia presente solo Aenolas; puoi modificarlo nel caso no ci sia solo lui.

Aenolas è qui con l'ordine di raccogliere oggetti per Aurelian, che se ne è andato di fretta. È un uomo crudele e prepotente che combatterà aspettandosi di sconfiggere i PG, perfino se è da solo. Esegui un controllo sul morale solo quando è ridotto a 3 o meno punti-ferita. Se si arrende, implorerà per la sua vita, ma non parlerà. Parlerà solo se *charmato*, nel qual caso dirà ai PG dove si trova ora Aurelian (54).

Luogotenente Aenolas: CA 2 (corazza di piastre e scudo); G3; pf 15; THAC0 18; N° ATT. 1 spada; F 1d8+1 (Fr); MV 18 (6) m; TS G3; ML 10; AM C; PX 35.
Fr 15, In, 14, Sg 16, Ds 10, Co 13, Ca 13.

Aenolas porta un anello d'oro con una piccolo perla del valore di 125 mo e un borsello con 8 mp e 15 mo. Sul tavolo c'è un sacco con alcuni oggetti che Aenolas aveva recuperato. Il sacco contiene il libro degli incantesimi di Nikolai (con *dardo incantato*, *individuazione del magico*, *lettura del magico* e *sonno*), un *mantello elfico*, una pergamena con incantesimi per maghi (*charme*, immagini illusorie e luce magica) e una pacco di fogli di annotazioni con alcuni testi scritti—se trovano questo dai ai giocatori l'Annotazione 5.

I PG ora dovranno scoprire dove si trova il corpo di guardia. Questa è la 54, all'interno della fortezza principale. Possono scoprire tutto ciò in vari modi: interrogato Aenolas con lo *charme*, chiedendo a Nikolai, interrogando altri individui catturati o semplicemente chiedendo al cancello principale (52) come suggerito nella descrizione per quell'occasione. Non hanno l'incantesimo *charme* su una pergamena a loro definizione, così non dovrebbe essere troppo difficile trovare un bendisposto convenuto.

51. Spalti Merlati

Ci sono sempre 6 guardie qui, 3 su ognuna delle mura est ed ovest. Durante il giorno, ci sono soldati; durante le ore di oscurità ci sono orchetti. Fanno la guardia all'esterno della Rocca a meno che non scatti l'allarme a causa dei PG nell'area 25 e le guardie siano pronte in 34-36. Se questo è il



caso, le guardie qui sugli spalti avranno balestre pronte da usare contro i PG quando emergono nel cortile della Rocca, a meno che i PG non abbiano preso precauzioni appropriate per non essere individuati o riconosciuti.

Soldato (6): CA 6 (corazza di cuoio e scudo); G1; pf 3, 3, 4, 6, 7, 8; THAC0 18 (19 con balestra); N° ATT. 1 spada corta o 1 balestra; F 1d6+1 (spada corta e Fr) o 1d6 (balestra); MV 36 (12) m; TS G1; ML 10; AM C; PX 10 ognuno.

Orchetto (6): CA 6; DV 1; pf 2x3, 4, 5, 5; THAC0 19; N° ATT. 1 spada corta o 1 balestra; F 1d6; MV 36 (12) m; PD penalità -1 al TxC alla luce del giorno; TS G1; ML 8; AM C; PX 10 ognuno.

Ogni soldato ha 1d8 mo. Ogni orchetto da 1d6 me e 1d10 mr.

52. Cancelli della Fortezza

I cancelli principali sono alti 1,8 m e impossibili da aprire se non con l'uso della magia, le leve per aprirli sono nell'area 53. Un incantesimo *scassinare* non sarà sufficiente a smuovere cancelli così massicci (un PG elfo o mago se ne renderà conto, così informerà i giocatori se pianificano di usare questa tattica). Piuttosto, c'è una piccola porta laterale sul lato sinistro del cancello che è alta 1,8 m e larga 90 cm, permettendo ai PG di entrare in fila indiana (solo) quando aperta. È chiuso a chiave e sbarrato dall'interno, ma un incantesimo *scassinare* lo aprirà. In alternativa, i PG possono tirare la cordicella di una grossa campanella accanto alla

porta per chiamare una guardia dall'interno, area 53. La guardia interrogherà i PG attraverso uno spioncino quadrato con una griglia di metallo.

I PG dovranno usare un incantesimo *charme* oppure riuscire a fare un po' di recitazione. Se si spacciano per soldati in uniforme, e specialmente se uno ha una corazza di piastre da Luogotenente della Guardia, un atteggiamento fermo e deciso gli darà accesso. Potrebbero, per esempio, dire "il Luogotenente Galleret ci ha inviati come rinforzi," "Aenolas ci ha ordinato di consegnare questi oggetti allo stregone," (mostrando il sacco), oppure "il Luogotenente Gallert ci ha inviati per fare rapporto sui guastafeste nella Rocca—ci vogliono rinforzi. Presto! Non c'è tempo da perdere, cialtroni!"

Una volta all'interno dei cancelli principali, i PG si troveranno nel cortiletto fra la guardiola (53) ed il corpo di guardai (54) dove Aurelian, il Capitano della Guardia Tiberian con i suoi uomini ed un membro dell'Anello d'Acciaio stanno discutendo. Ciò che accade dopo dipende da cosa fanno i PG. Se iniziano a combattere, bene. Mandagli contro tutti gli occupanti dell'area 53 e 54 che si getteranno nell'attacco e i PG avranno saranno veramente pressati.

La mossa più scaltra, visto che la porta 54 è aperta, è quella di dirigersi verso la 54, se lo fanno, le guardie ritornano nella 53 e chiudono la porta. I PG possono ora attaccare il gruppo nella 54 e, se chiudono la porta mentre vi entrano, c'è solo il 10% di probabilità per round che le guardie della 53 vengano a controllare, armi in pugno. Se lasciano la porta aperta, le guardie nell'area 53 verranno ad investigare con una probabilità del 50% per round.

Capitolo 3: La Torre e l'Occhio

Come alternativa, i PG possono dirigersi verso la stanza delle guardie (53) e attaccare prima le guardie per metterle fuori combattimento. La porta della 54 è aperta, tuttavia, e il gruppo potrebbe sentire il combattimento; la probabilità è del 25% per round se i PG chiudono la porta del corpo di guardia, se non lo fanno la probabilità è del 75% per round.

53. Guardiola

Questo edificio ospita le pulegge che aprono i cancelli principali e pure un gruppo di 4 guardie annoiate. Ognuna ha 1d8 mo.

Soldato (4): CA 6 (corazza di cuoio e scudo); G1; pf 3, 4, 6, 7; THAC0 18; N° ATT. 1 spada corta; F 1d6+1 (Fr) o 1d6 (balestra); MV 36 (12) m; TS G1; ML 10; AM C; PX 10 ognuno.

54. Corpo di Guardia

La porta di questa stanza è leggermente accostata e si può sentire il suono di una discussione provenire dall'interno. Se i PG si fermano ad ascoltare, saranno in grado di udire la conversazione piuttosto facilmente, quindi leggi il riquadro che segue. È perfettamente ragionevole per i PG svolgere qualche azione preliminare (lanciare incantesimi, bere pozioni, ecc.) mentre stanno ascoltando.

Sentite un paio di voci alterate da dietro la porta. La prima è leggermente nasale e lamentosa e l'uomo dice "È troppo pericoloso. Solo perché c'è qualche guastafeste sul posto..." Viene interrotto da una voce maschile più arcigna e sarcastica, "Solo alcuni, ma si sono dimostrati più che sufficienti per i nostri uomini e non sappiamo dove si trovino. Francamente, non m'importa. Non ho intenzione di prendermi la colpa di tutto ciò. Se quella magica cosa viene perduta all'interno della fortezza, sono io che ci rimetto. Inviandoti con una scorta ad incontrare il Barone a metà strada, porterai la cosa a quel maiale a sangue freddo di Sverdlov in metà del tempo. E puoi consegnare questi piani strategici al Barone un giorno in anticipo rispetto agli accordi."

La prima voce protesta di nuovo. "Mandarci sulla strada, perfino con una scorta, è assurdo. Chiedo di portarla alla torre di Ossidiana per sicurezza!" In risposta si sente una risata gutturale. "Una volta che sarai fuori di qui, non sarà un mio problema e ne ho abbastanza di problemi. Ci sono cinque ottimi uomini capaci qui ora e altri 20 quando i miei ordini arriveranno a quell'idiota di Julianus. Aspetta solo qualche minuto." La discussione continua, ma i due uomini ripetono semplicemente gli stessi punti... che cosa farete ora?

I PG devono agire; devono attaccare gli occupanti di questa stanza prima che le 20 guardie di scorta arrivino. Se i PG non fanno nulla; i 20 soldati arriveranno attraverso i

cancelli interni e si dirigeranno verso il cortile in 5 minuti (turni). I PG devono attaccare ora; rendiglielo chiaro.

All'interno di questa stanza ci sono 7 uomini, le statistiche dei quali sono fornite di seguito. A causa del loro discutere e battibeccare, saranno lenti a reagire quando i PG entrano. I PG hanno il 50% di probabilità di ottenere la sorpresa nel primo round di combattimento (e non possono essere sorpresi loro stessi) e se ottengono la sorpresa, avranno un bonus di +2 sull'Iniziativa nel primo round di combattimento.

Soldato (4): CA 6 (corazza di cuoio e scudo); G1; pf 3, 4, 6, 7; THAC0 18; N° ATT. 1 spada corta; F 1d6+1 (Fr) o 1d6 (balestra); MV 36 (12) m; TS G1; ML 10; AM C; PX 10 ognuno.

Aurelian, apprendista mago: CA 8 (*anello di protezione*+1); M3; pf 7; THAC0 19; N° ATT. 1 pugnale; F 1d4; MV 36 (12) m; TS M3; ML 10; AM C; PX 50.

Incantesimi:

Primo livello: *lettura del magico, scudo magnetico*

Secondo livello: *immagini illusorie*

Aurelian ha una collana d'argento del valore di 50 mo, un fermaglio di ambra e platino sulla sua tunica gialla del valore di 120 mo. Il suo anello magico sembra una semplice vera d'argento del valore di 15 mo.

Tiberian, capitano della guardia: CA 4 (*cotta di magli a+1* e scudo); G4; pf 16; THAC0 16; N° ATT. 1 spada; F 1d8+1 (Fr); MV 36 (12) m; TS G4; ML 10; AM C; PX 75.

Tiberian possiede un pugnale d'argento con un fodero finemente ingioiellato (valore totale 150 mo) e una borsa da cintura con 15 mp e 35 mo.

Todosz, schiavista: CA 4 (corazza di cuoio, Ds); L3; pf 9; THAC0 19; N° ATT. 1 spada corta; F 1d6; MV 36 (12) m; TS L3; ML 9; AM C; PX 35.

Todosz indossa un anello d'oro del valore di 35 mp, ma è anche un *anello di resistenza al fuoco* e ha 30 mp in una borsa da cintura.

Sul tavolo di questa stanza arredata in modo semplice c'è uno scrigno chiuso a chiave (Aurelian ha la chiave). All'interno c'è l'*Occhio di Traldar* e anche un plico di carte con il sigillo di cera dell'Aquila Nera su ogni pagina. Queste carte documentano i piani di un attacco a Luln, con gli ordini militari e la sequenza di comando. Aggiunta, c'è anche una lista di agenti della Baronia di Luln e le annotazioni di operazioni militari ulteriori per invadere altri villaggi e terre di Karameikos orientale. Questi documenti saranno di gran valore per le autorità di Luln.

Come Uscire da Qui?

I PG ora devono fuggire da Forte Destino con l'Occhio di Traldar. Uscire dalla fortezza implica semplicemente passare attraverso la porta laterale dei cancelli principali. Uscire dalla Rocca implica l'apertura dei cancelli principali, che può essere fatto con un incantesimo scassinare, imbrogliando le guardie in 27 o uccidendole (se sono state uccise, ora c'è un rimpiazzo). I PG dovrebbero essere incoraggiati a prendere i cavalli; Nikolai suggerirà questo e, se non è nei paraggi, assicurati che i cavalli in 29 nitriscano molto forte quando i PG ci passano in qualche modo vicino.

I PG devono poi uscire dai cancelli cittadini. Se sono in uniforme, questo è abbastanza semplice. Se non lo sono, allora la corruzione, l'imbroglio, il mostrare un lasciapassare dall'aria ufficiale dell'area 38 dichiarando di muoversi per affari del barone, un incantesimo *charme*, un incantesimo *sonno*, ecc., sono tutti modi plausibili di riuscire ad uscire. Allora, i PG dovrebbero dirigersi verso Luln. A cavallo, cavalcare verso Luln ci vogliono 2 ore di galoppo (3 ore se si cavalca durante la notte).

Concludere l'Avventura

Dai qui, hai diverse opzioni. Se vuoi semplicemente concludere quest'avventura, fai arrivare i PG in Luln sani e salvi. Informali che la loro marcia forzata lungo la strada e del loro arrivo indenni. Là, possono porgere l'Occhio di Traldar a Petronius (ora guarito grazie all'arrivo di un potente chierico), ricevere ringraziamenti accorati e tornare a casa (ovunque sia la loro dimora). Possono essere inseguiti e incalzati da sgherri dell'Anello d'Acciaio lungo la strada, naturalmente. Possono andare a Specularum per ottenere una ricompensa dal mercante che hanno salvato (se lo hanno fatto) oppure possono rimanere coinvolti con l'Anello d'Acciaio svolgendo il modulo B10, *L'Oscuro Terrore della Notte*, oppure un'altra avventura pubblicata. Possono prendere le informazioni che hanno riguardo l'Anello d'Acciaio o sui piani d'invasione da parte del Barone a Luln o in qualche altra parte, e le autorità di Karameikos ne saranno molto interessate—portando i PG a ricevere commissioni, favori e cose simili.

In alternativa, puoi farli arrivare a Luln per trovare Petronius morto e gli agenti della Baronia dell'Aquila Nera a spiare in ogni dove. Ora i PG devono trovare la loro strada per raggiungere il lago dei Sogni Perduti, un lungo viaggio davvero. Incontreranno mostri, banditi, schiavisti dell'Anello d'Acciaio nel tentativo di rapirli, gli agenti dell'Aquila Nera in cerca di recuperare l'Occhio, un mago Caotico in cerca di prenderlo per sé stesso e qualsiasi altra cosa la tua immaginazione possa concepire. Le regole e per le terre selvagge sono meglio descritte nel D&D® Enciclopedia delle Regole, quindi averlo può essere d'aiuto perfino per personaggi di livello Base.

Se i PG cercano di tenere l'Occhio di Traldar per loro stessi, allora un gran numero di PNG interessati verranno presto per cercare di prenderlo. Agenti della Baronia dell'Aquila Nera, potenti maghi e molti altri li seguiranno e cercheranno di prendersi l'Occhio per loro stessi. I PG scopriranno che le loro vite diventano piene di eventi e molto comminate...

In fine, puoi continuare la storia con il modulo DDA4, *Il Terrore di Dymark*, se lo desideri. In questo evento, dovresti lasciare che i personaggi si dirigano a Luln, forse temendo un inseguimento, perfino guardandosi dietro le spalle... e continuare la loro avventura seguendo il corso della serie.



Appendice: Annotazioni

Annotazione 1

Mallanet.

Se ci sono stati problemi nei sotterranei, nascondili. Non inviare nessuno laggiù in un'imboscata. Il Barone non è qui e dobbiamo solo guadagnare un po' di tempo per capire cosa fare. Forse possiamo far ricadere la colpa su Tiberian per non aver inviato sufficienti rinforzi, ma a questo stadio insabbia tutto. È un ordine.

Luogotenente Galleret

Annotazione 2

Mallanet.

Apparentemente sembra ci siano alcuni intrusi da qualche parte nella fortezza o nel maniero che cercano di entrare e causare qualche casino. Non c'è bisogno che ti dica che non vogliamo che accada nulla di tutto questo qui. Gli idioti giù nei sotterranei sono sacrificabili e se questi intrusi causano qualsiasi casino laggiù, non inviare nessuno a tendergli un'imboscata. Non sprechiamo i nostri laggiù. Mantieni tutto calmo e, se ci sono problemi, insabbia tutto mentre io penso a cosa fare in proposito.

Luogotenente Galleret

Annotazione 3

Luogotenente Galleret.

Durante l'assenza del Nostro Glorioso Comandante, sarà meglio che tu non faccia confusione come l'ultima volta quando quel verme scarlatto si fece strada attraverso le caverne. Un altro errore come quello e ti ritroverai senza testa. Mantieni l'ordine in ogni momento e non correre da me se non sei in grado di gestire le difficoltà come hai fatto l'altra volta. Sono occupato ad organizzare la prossima fase per il Barone e non devo essere disturbato.

Capitano Tiberian

Annotazione 4

Luogotenente Ancolas.

Anselian doveva essere trasferito. C'è qualche rissa sul posto, per il quale ha probabilmente colpa l'idiotia di Galleret, come al solito. Il trasferimento è stato improvviso, così prendi alcune delle cose di Anselian di cui avrai bisogno per il viaggio e portale al Corpo di Guardia: vuol dire la sua veste, la pergamena sul tavolo, una pagina di annotazione nella tasca delle vesti che ha dimenticato (questi stregoni sono così dannatamente distratti) e il libro degli incantesimi da quel vecchio alchimista dal basso. Non indugiare.

Capitano Tiberian

Annotazione 5

Occhio di Traldar

I poteri sembrano dipendere dalla forza della persona che tenta di usare l'apparato... ci vogliono poteri da incantatore per usarlo.

La prima abilità magica è semplice identificazione—magia e male (probabilmente). Utilizzabile più di una volta al giorno, apparentemente tre volte (ma dipende dal mio potere?)

Sicuro potenziale per ulteriori poteri—devo essere studiato da una serie di maghi. Avvisare Sverdlov riguardo a questo.

Appendice: Nuovi Oggetti Magici

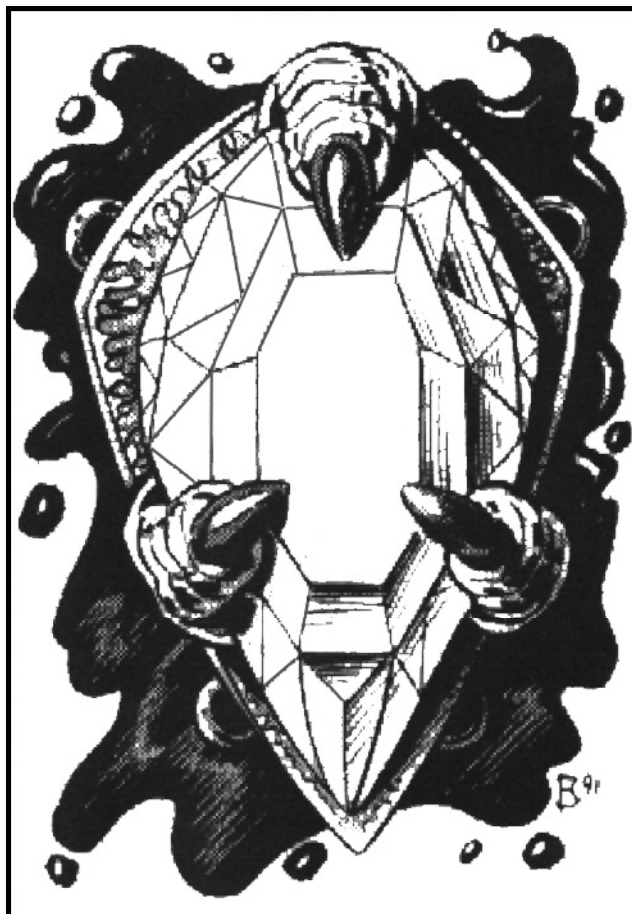
L'*Occhio di Traldar* è una gemma giallo-arancio, delle dimensioni di un grosso uovo di gallina, montato su un artiglio di drago ricavato da oro rosso rinforzato. È un potente strumento di divinazione e capace di esercitare controllo sulle menti. I suoi poteri possono essere utilizzati solo da un personaggio in grado di lanciare incantesimi (un mago o un elfo). I poteri che possono essere usati dipendono solitamente dal livello di esperienza della persona che usa l'*Occhio*. Ai livelli Base, un mago o un elfo di 1°-3° livello può richiamare i seguenti poteri:

Primo livello: *individuazione del magico, individuazione del male* 3 volte al giorno ognuno

Secondo livello: *individuazione dell'invisibile, ESP* 2 volte al giorno ognuno

Terzo livello: *localizzazione di un oggetto* (raggio 8 km per livello) una volta al giorno

L'*Occhio* possiede certamente altri poteri utilizzabili da incantatori di livello più alto. Alcuni di questi possono essere trovati da un DM che possieda la D&D® *Enciclopedia delle Regole (Rules Cyclopedia)* se necessario. L'*Occhio* otterrà l'uso di due incantesimi di tipo divinazione 2 volte al giorno, ognuno equivalente agli incantesimi di metà del livello dell'utilizzatore, se vuoi personalizzarlo in questo modo.



Appendice: Storia di Karameikos

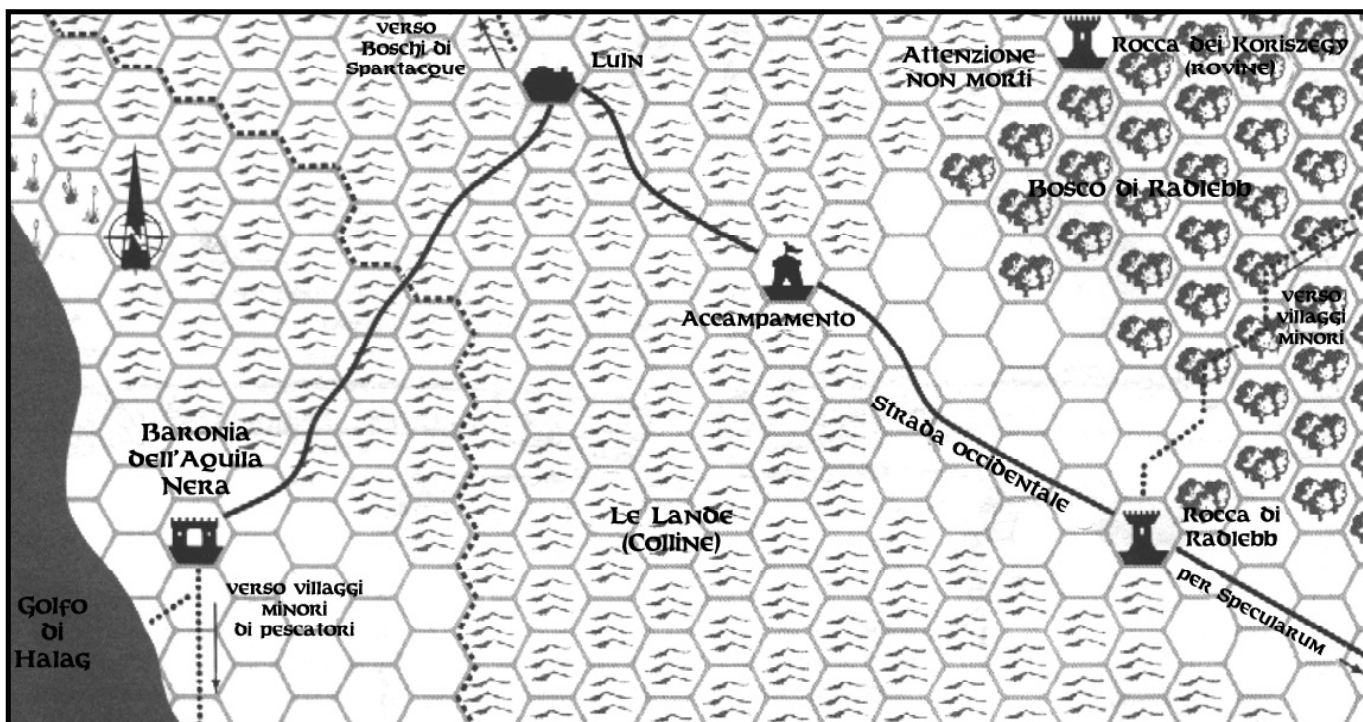
Karameikos è una nazione giovane, unificata solo recentemente dal Duca Stefano Karameikos. I suoi abitanti umani più antichi furono le tribù Traldar e i loro discendenti moderni, i traladariani, formano la maggioranza della popolazione. Le loro terre furono conquistate dalla potenza dell'impero di Thyatis a est e queste terre furono poi date a Stefano che le scambiò con le sue terre ancestrali in Thyatis. Il Duca Stefano ha dato prova di essere un governante saggio e giusto in molti aspetti e si interessa chiaramente del bene della terra e della sua gente.

Karameikos è un paese benedetto da buone risorse naturali—terre fertili al sud, minerali e metalli nelle colline e montagne settentrionali ed è anche ben posizionato rispetto per un commercio via mare. Lo "spirito nazionale" è di ottimismo e un po' di orgoglio. Gli elfi e i nani di Karameikos hanno i propri territori e le loro culture sono ben rispettate dai nobili che governano gli interessi del Duca Stefano. Mentre ci sono sicuramente aree pericolose all'interno di Karameikos, sono solitamente piuttosto remote. Ma ci sono delle eccezioni.

La foresta di Dymark è un luogo pericoloso a causa dei molti goblin che eseguono incursioni dalla loro base. Gli orchi e i bugbear sono comuni sulle colline occidentali e nei boschi. Si vocifera di orrori non morti come ghouls, vampiri e forse creature peggiori, in tutto il territorio. Ma la minaccia peggiore è umana, come d'altra parte è sempre. Il Barone Ludwig von Hendriks, l'Aquila Nera stessa, cova nella sua cittadella a Forte Destino e pianifica la conquista dei territori occidentali. Si dice che orchetti, bugbear e peggio se ne vadano in giro fra la popolazione mezza schiavizzata di Forte Destino e le truppe della Baronia fanno incursioni nei villaggi e nelle città fuori dalla Baronia. Si dice che gli schiavisti rapiscano persone durante queste incursioni affinché vengano vendute in terre straniere. Hendriks è cugino del Duca Stefano, ma nonostante questo, la crescendo nel Duca l'urgenza di agire decisamente contro questa malvagità.

Karameikos Occidentale

Scala: 1 ESAGONO = 3 KM



Appendice: Personaggi Pregenerati

PG N° 1: Guerriero

Forza: 13 **Nome:**
Intelligenza: 9 **Età:**
Saggezza: 8 **Sesso:**
Destrezza: 13 **Allineamento:**
Costituzione: 18
Carisma: 10
Classe dell'armatura: 3 (compreso bonus Ds)
Punti-ferita: 9
Denaro: 10 mo
PX: 0 (bonus 5%)

Equipaggiamento:

Cotta di maglia e scudo
 Spada
 Balestra e 30 quadrelli
 Zaino
 Razioni standard, 7 giorni
 Sacco grande
 Torce, 12
 Corda, 15 m
 Borraccia
 Olio, 2 fiale

Background del personaggio

Proviene da una umile famiglia contadina, nato in un piccolo villaggio appena a sud del Rocca di Radlebb. La tua struttura fisica e la Costituzione eccezionale fanno di te un promettente guerriero e la vita dell'avventuriero ti ha sempre attratto. Per guadagnare un po' di denaro, hai svolto lavori come scorta a carovane di mercanti lungo le Strade del Duca Occidentali, spesso con tuo cugino Caerin. Ma fu rapito non molto fa, quasi certamente dal vile Anello d'Acciaio, che probabilmente lo ha portato via mare a Forte Destino per essere venduto come schiavo. Hai un profondo rancore personale contro questi malvagi e stai cercando il modo di fargliela pagare.

PG N° 2: Elfo

Forza: 14 **Nome:**
Intelligenza: 13 **Età:**
Saggezza: 10 **Sesso:**
Destrezza: 9 **Allineamento:**
Costituzione: 15
Carisma: 9
Classe dell'armatura: 4
Punti-ferita: 6
Denaro: 24 mo
PX: 0 (bonus 5%)

Equipaggiamento:

Cotta di maglia e scudo
 Spada
 Fionda e 30 pietre
 Pugnale

Zaino

Razioni standard, 7 giorni

Lancia

Chiodi, 12 e piccolo martello

Corda, 15 m

Borraccia

Borraccia per vino, 2 e ¼ di vino bianco

Libro degli incantesimi: *dardo incantato, lettura del magico*

Background del personaggio

Sei un elfo Callarii proveniente dalle foreste ad alcune leghe a nordest di Specularum. Molti elfi di Karameikos sono Callarii, salvo per i rari elfi Vyalia nel lontano est; tua sorella sposò uno di questi elfi e hai amici fra loro. Curioso e brillante, cerchi la tua fortuna fra gli umani di Karameikos. Un guerriero competente che può anche lanciare incantesimi è molto richiesto e mentre scortare convogli di mercanti proteggendoli da banditi non è fare l'avventuriero, sei riuscito a vedere molto più del mondo di quanto avresti visto rimanendo nelle foreste natie. Ciononostante, non sarebbero male qualche altra stimolante avventura ricca di azione...

PG N° 3: Chierico

Forza: 9 **Nome:**
Intelligenza: 7 **Età:**
Saggezza: 16 **Sesso:**
Destrezza: 10 **Allineamento:**
Costituzione: 16
Carisma: 9
Classe dell'armatura: 2
Punti-ferita: 7
Denaro: 12 mo
PX: 0 (bonus 10%)

Equipaggiamento:

Corazza di piastre e scudo
 Simbolo sacro
 Mazza
 Zaino
 Razioni standard, 7 giorni
 Sacco piccolo
 Torce, 12
 Borraccia
 Olio, 2 fiale

Background del personaggio

Sei un accolito entusiasta della Chiesa di Karameikos, nato vicino al villaggio di Marilenev ma ora vivi vicino alla Rocca di Radlebb. Sei impaziente di eradicare la debolezza e il male, il che è anche bene; c'è n'è molto in giro. La sua maggiore concentrazione nelle terre occidentali è la Baronia dell'Aquila Nera, dimora di rapaci incursori e malvagi, schiavisti indicibili. Sei spesso impaziente con il governatore

Appendice: Personaggi Pregenerati

di Karamaikos, il Duca Stefano, per la sua esitazione nel gestire la questione del Barone—che è suo cugino. I favoritismi di famiglia fanno indugiare la mano del Duca? Forse tali pensieri sono ingiusti, ma ciò non diminuisce il desiderio di vedere il benessere e l'armonia prosperare nel tuo paese..

PG N° 4: Mago

Forza: 7 **Nome:**
Intelligenza: 17 **Età:**
Saggezza: 13 **Sesso:**
Destrezza: 7 **Allineamento:**
Costituzione: 15
Carisma: 14
Classe dell'armatura: 10
Punti-ferita: 4
Denaro: 10 mo
PX: 0 (bonus 10%)

Equipaggiamento:

Pugnale d'argento
 Zaino

Acqua santa, 1 fiala

Razioni standard, 7 giorni

Specchio di metallo

Lanterna

Olio, 2 fiale

Acciarino

Torce, 6

Borraccia

Borraccia per vino, 2 e ¼ di vino bianco

Libro degli incantesimi: *individuazione del magico, lettura del magico, sonno*

Background del personaggio

Proviene da una famiglia di studiosi e saggi che vive a Specularum, la città capitale di Karamaikos. A dire la verità, saresti felice di studiare gli arcani tomi in biblioteche ammuffite che essere fuori per le strade, vendendo le tue abilità magiche per il mero lucro. Ma i maghi progrediscono solo attraverso l'esperienza pratica e la vita da avventuriero ha quel non so che di eccitante che non avevi conosciuto in precedenza. Ad oggi, fare da scorta per i ricchi mercanti non è esattamente un'avventura, ma chi sa cosa ci aspetta dietro l'angolo?

PG N° 5: Guerriero

Forza: 18 **Nome:**
Intelligenza: 11 **Età:**
Saggezza: 9 **Sesso:**
Destrezza: 16 **Allineamento:**
Costituzione: 13
Carisma: 7
Classe dell'armatura: 2 (compreso bonus Ds)
Punti-ferita: 7
Denaro: 6 mo
PX: 0 (bonus 10%)

Equipaggiamento:

Cotta di maglia e scudo

Spada

Arco corto e 20 frecce

Pugnale

Zaino

Razioni standard, 7 giorni

Acciarino

Torce, 6

Borraccia

Background del personaggio

Proviene da una famiglia di poveri pescatori che vivono a Kelvin, una grande città affollata sul fiume Scendimonti. L'impazienza ed il desiderio di vedere qualcosa di più del mondo che non reti da pesca e povertà ti hanno portato a fare da guardai del corpo e da scorta lungo le strade principali di Karamaikos. Gli impiegati danno uno sguardo alla tua prestantza fisica e ti assumono all'istante. Forse, fra non molto, quella tua grande forza verrà messa alla prova in qualche avventura più difficile che proteggere grassi mercanti nelle strade!





Avventura Livello Base

L'Occhio di Traldar

di Carl Sargent

Traduzione: Stefano Mattioli

POTENTI MAGIE SONO A BRIGLIA SCIOLTA IN KARAMEIKOS!

Tu ed i tuoi compagni state partendo per la vostra prima avventura e venite travolti da intrighi che circondano la Baronia dell'Aquila Nera. Per evitare che il malvagio Barone von Hendricks ottenga maggior potere, tu ed i tuoi compagni dovete recuperare il magico Occhio di Traldar dalle torri del mago di Forte Destino. Riuscirete a sfuggire alla morsa delle guarnigioni armate? Riuscirà il Barone ad ottenere il potente manufatto e ad usarlo malvagiamente? Scegliete, TU i tuoi amici, influenzerete l'intero Granducato di karameikos.

Questo modulo è raccomandato per giocatori e DM principianti che vogliono cimentarsi in un'avventura all'aperto.

- Raccomandati da 4 a 6 personaggi di 1°-2° livello
- Fornite annotazioni e personaggi pregenerati
- Adatto per essere usato con la scatola gioco DUNGEONS & DRAGONS® e le regole convenzionali di D&D®
- Semplici regole per viaggiare all'aperto per i giocatori della scatola gioco D&D®
- Avventura nelle caverne ed i sotterranei pieni di mostri sotto Forte Destino