

Luna Park

di Stefano "Abi" Olivieri



La seconda avventura della campagna "DEMONI"



CHIMERA E

DUNGEONS & DRAGONS

Modulo di avventura – livello Base

LUNA PARK

Seconda avventura della campagna “Demoni”

Autore:
Stefano “Abi” Olivieri

Illustrazione di copertina:
Chelsea Phaneuf

Illustrazioni nel testo:
Cory Dobbin
Iginò
Stefano “Abi” Olivieri

Mappe ed indizi:
Stefano “Abi” Olivieri

DUNGEONS & DRAGONS® e **D&D**® sono marchi registrati di proprietà della *Wizards of the Coast Inc.*, una controllata *Hasbro Inc.*, ed il loro utilizzo NON intende costituire una infrazione o una pretesa relativa a questo diritto.

Questo modulo di avventura è protetto dalle leggi sul diritto di autore. E’ proibita qualsiasi riproduzione o altro uso non autorizzato del materiale o delle illustrazioni ivi contenute, se effettuata senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

© 2006 Chimerae Hobby Group



CHIMERA E

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

SOMMARIO

Introduzione alla campagna	3
Introduzione al modulo	5
Prefazione per i giocatori	6
Convocazione	9
Parco giochi	18

APPENDICI

Appendice – Nuovi mostri	28
------------------------------------	----

MAPPE

Mappa del viaggio verso Rugaloc	11
Mappa del Castello delle Streghe	20
Mappa della Casa degli Specchi	23
Elenco delle abbreviazioni usate	29
Gli Autori	30

INTRODUZIONE ALLA CAMPAGNA

Le informazioni di questo modulo sono riservate solamente al DM, che guiderà i giocatori nel corso dell'avventura. La conoscenza di questo modulo rovinerà l'effetto sorpresa ed il divertimento ai giocatori che continueranno a leggere. Se prevedete di partecipare al gioco solo in qualità di giocatore, **fermatevi qui** e non proseguite oltre nella lettura.

Note per il DM

Prima di iniziare a giocare, il DM dovrà leggere il modulo e memorizzarne i vari aspetti nei dettagli. Le descrizioni ed informazioni sono riservate al DM, il quale potrà rivelarle ai giocatori solo a sua discrezione.

Sono inoltre state aggiunte delle note dall'autore, che servono a spiegare e/o a fornire suggerimenti al DM.

Prefazione

"Luna Park" è un'avventura D&D per 4-6 avventurieri di livello 1-3, con una media di 10 livelli di esperienza.

L'avventura fa riferimento alle regole contenute nella *Rules Cyclopeda*, ovvero al Set Base (scatola rossa) dell'edizione italiana. Non viene utilizzata nessuna regola opzionale rispetto a quelle riportate nei suddetti manuali di D&D, al fine di consentire l'utilizzo di questo modulo anche da parte dei DM e dei giocatori meno esperti.

Questo è il secondo modulo di una campagna che condurrà i PG a raggiungere almeno il 5° livello di esperienza, partendo da 0 PX. L'intera campagna è divisa in otto avventure complete, altrimenti giocabili singolarmente.

La trama basilare della storia è molto semplice: i PG vengono arruolati da un ricco mecenate per recuperare vari oggetti, sparpagliati in zone più o meno lontane e pericolose delle terre conosciute. Questi sette oggetti sono tutti magici e dotati di straordinari poteri, in grado di rendere più agevole la vita di un qualunque avventuriero.

Gli oggetti incantati

Viene ora fornita una spiegazione storica e funzionale degli oggetti, attenendosi al contesto relativo al mondo di *Mystara*. I dati caratteristici ed i loro poteri sono stati indicati per facilitarne l'utilizzo.



Vassoio di Zendrolion: la leggenda vuole che qui dentro abbia cenato il Generale Zendrolion Tatriokanitas la sera stessa dell'incoronazione ad Imperatore di Thyatis. Il suo potere consiste nell'annullare gli effetti di tutti i veleni dei cibi che vi vengono posti all'interno.



Collana del Mare: la storia di questo amuleto si perde nella notte dei tempi. Sembra sia stato costruito da un vecchio in onore di una giovane pescatrice, della quale si era innamorato. Il potere della collana consiste nel mostrare nell'opale, usato come schermo, una freccia rivolta sempre verso l'oggetto o la persona richiesta.



Scudo di Brace: questo scudo è stato forgiato dai nani di Casa di Roccia, per volere di una divinità. Viene considerato come uno scudo +4.



Elmo del Drago: sembra che questo elmo sia stato rinvenuto vicino alla calotta polare da un gruppo di esploratori elfici, più o meno vicino al passaggio verso l'Hollow World. L'elmo fornisce protezione da tutti gli attacchi basati su forme elementali (acqua, fuoco, terra ed aria).



Stiletto Infernale: realizzato a Glantri, è il pugnale utilizzato durante il tentato omicidio di un reggente di Alphatia. È un pugnale +3 e si camuffa dietro una potente illusione: sembra infatti che il proprietario abbia in mano un flauto, anche quando attacca.



Piastra del Sole: una corazza di manifattura elfica, perfettamente bilanciata e resistente. Conferisce la protezione di una corazza di piastre +3 a chi la indossa, con la possibilità di lanciare gli incantesimi *Volare*, *Velocità* ed *Invisibilità* tre volte al giorno.



Balestra di Gorin: questa balestra fu utilizzata durante la grande invasione degli uomini bestia, molti anni prima dell'Incoronazione. La leggenda narra che il suo proprietario era in grado di uccidere molti esseri con un solo colpo. Quando un dardo scagliato dalla balestra colpisce la vittima, il

danno si trasmette anche agli avversari in linea con il bersaglio primario, ferendoli come se fossero stati anch'essi centrati dall'attacco. Questo effetto si propaga ad un massimo di tre vittime addizionali oltre alla prima. L'arma è una balestra leggera +2.

Ma non è tutto: se i sette oggetti vengono posizionati in modo da formare la sagoma sghemba di una figura umana, si adattano tra loro, riducendo o aumentando la propria dimensione per fondersi insieme in un unico corpo, formando una pregevole statuetta naïf, alta appena 15 centimetri. Questa appare come se fosse realizzata di una moltitudine di minerali luccicanti e scintillanti ma ha la resistenza dell'acciaio; sembra graziosa e delicata, ma è mortale come null'altro al mondo.

La statuetta racchiude in essa, amplificandoli, alcuni dei poteri degli artefatti da cui è costruita: se messa a meno di 10 cm di distanza da una vettovaglia, anche liquida, ne annulla gli eventuali veleni contenuti; mostra la direzione verso l'oggetto/individuo richiesto nel vassoio (divenuto uno scudo) e fornisce protezione da tutti gli attacchi basati su forme elementali. Garantisce inoltre un bonus di +3 a TpC, danni inflitti, Classe d'Armatura e Tiri Salvezza.



Inoltre, indipendentemente dalla Classe di appartenenza del proprietario, garantisce la possibilità di lanciare incantesimi come un Chierico o un Mago (a propria scelta) di livello pari ad 1/3 del proprio. Consente infine un dialogo con l'Immortale patrono di chi riunisce la statuetta, una volta al giorno.

A proposito dell'Immortale, tale divinità risulta talmente bene impressionata dall'opera di colui che ha ricostruito la statuetta che (in un lontano futuro) sarà costretta ad incoraggiarlo ed a patrocinare la sua strada verso l'immortalità.

Ma chi è il mecenate che incarica un gruppo di scapestrati a recuperare oggetti così preziosi? E come fa a conoscere tali poteri? E' Amarkan, un vecchio mago che ha concluso diversi patti con altrettanti demoni. Come vedremo in seguito, però, egli non nominerà mai i poteri dei singoli oggetti ne tanto meno quello della statuetta nella sua globalità. Tuttavia, lui stesso è a sua volta una pedina nelle mani di un demone malvagio e bandito dai Mondi, di nome Xaboo.

È quest'ultimo infatti, che ha messo Amarkan al corrente dei vari poteri degli oggetti e della statuetta... è sempre lui, inoltre, che mira a impossessarsene, una volta realizzata ed è lui che vuole percorrere la strada dell'immortalità... È lui, insomma, che vuole regnare sul Mondo!

INTRODUZIONE AL MODULO

Prefazione per il DM

Questo è il secondo modulo di una campagna che condurrà i PG a raggiungere almeno il 5° livello di esperienza, partendo da 0 PX. L'intera campagna è divisa in otto avventure complete, giocabili anche singolarmente.

Questa avventura dovrebbe essere collocata a distanza di qualche mese (in tempo di gioco, non reale) dalla precedente della campagna (**CHAS Una Strage di Corvi**); l'ideale è che venga giocata dagli stessi PG che hanno completato la prima, o perlomeno dalla maggioranza di essi.

Sintesi dell'avventura precedente

Nella prima avventura della campagna "Demoni" (**CHAS Una Strage di Corvi**), i PG furono contattati da Amarkan, un mago bramoso di potere ma innocuo, che li pregò di recuperare per lui un prezioso vassoio d'argento. L'avventura si snodava quindi in un piccolo paese terrorizzato dalle bramosie di un perfido Conte, anch'esso alla ricerca dell'immortalità. Dopo imprevisti, pericoli e colpi di scena, i nostri eroi riuscirono a trovare il vassoio e a consegnarlo al mago Amarkan.

In questa avventura

Nel modulo che state leggendo, il gruppo verrà nuovamente contattato dal vecchio Amarkan, che assegnerà loro una nuova missione, entusiasta di come i PG si sono comportati nella precedente.

La missione sarà più complessa e più stravagante della precedente e sarà ambientata in... beh, vediamola così, nell'equivalente di un moderno Luna Park, ovviamente gestito da zigani, abilissimi nel maneggiare intrugli, pozioni e... incantesimi!



PREFAZIONE PER I GIOCATORI

Le descrizioni, almeno quelle iniziali, si basano sui concetti espressi in precedenza e presuppongono che quest'avventura inizi dove è finita la prima, dopo qualche mese di pausa. Vediamo di modificare un po' il solito, scontato approccio iniziale, uscendo dalla canonica taverna. La descrizione seguente presuppone che i personaggi si trovino nella cittadina di La Soglia, nel Granducato di Karameikos.

Le voci della presenza di un nuovo mercante di armi vi è giunta solo qualche giorno prima. Pare che nel vicino paese di Verge sia giunto un venditore ambulante, le cui armi sono di qualità nettamente superiore ed a prezzi molto più competitivi rispetto a quelle normalmente reperibili, specialmente in piccoli paesi, distanti dalle principali tratte commerciali.

Decidete quindi, sul far di una mattina, di mettervi in viaggio per Verge. Sapete che la distanza che separa i due paesi è poco più di un giorno completo di marcia e sperate, partendo di buon ora, di arrivarvi la mattina successiva, in tempo per l'apertura del mercato.

Vi auspicate in tal modo di non imbattervi in pieno nella calca di avventurieri che vi aspettate.

Il gruppo quindi prepara armi, oggetti e bagagli e si muove verso Verge. La distanza da La Soglia è in effetti di una quarantina di chilometri ma le piste che collegano i due villaggi devono però attraversare colline e boschi, talvolta anche molto fitti. Calcolate che il viaggio duri un intero giorno se tutti i PG hanno un cavallo o se decidono di acquistare un passaggio su una nave (le due cittadine sono collegate anche da un fiume). Se vanno a piedi, raddoppiate il tempo.

Nota dell'Autore: Il viaggio non prevede incontri casuali prestabiliti, ma se volete, accomodatevi pure (non guastano mai, no?!?).

Verge

Sia che viaggino a piedi, a cavallo o in barca, i PG giungeranno nel paese di prima mattina, quando solo le prime bancarelle saranno già state allestite.

Ovviamente, del mercante d'armi non vi è alcuna traccia e, se chiedono a qualche altro

venditore, questi li informerà che il tizio in questione arriva, normalmente, qualche ora più tardi.

I PG possono impiegare il tempo facendo qualche spesuccia tra le bancarelle o come più gradiscono. Finalmente, dopo un'attesa che sembra durare ore (o minuti, a seconda dei punti di vista), leggete quanto segue:

State sgranocchiando le ultime pannocchie, anche i datteri sono finiti ed il pane caldo con il miele è solo un ricordo: questa giornata al mercato è stata finalmente l'occasione per riassaporare i vecchi ricordi di un'infanzia forse finita troppo in fretta.

Ma mentre state valutando l'acquisto di una nuova leccornia, vedete riversarsi nella piazza un discreto numero di persone, al seguito di un carrozzone. Finalmente è arrivato il mercante d'armi.

La prima cosa che notate sono le dimensioni di quella carrozza. I bovini che la tirano sono immensi, grandi almeno il doppio di un esemplare normale e anche il carrozzone è enorme, lungo almeno 8 m e largo 5 m, e le due coppie di ruote hanno un diametro di almeno due metri. Seduto in cassetta c'è un uomo imponente, con due lunghi baffi neri attorcigliati ed un volto lugubramente smunto. Nonostante sia un colosso di più di due metri d'altezza, appare piccolo se paragonato all'intero carro.

Il carrozzone è seguito da un intero corteo di esseri di varie razze: umani, nani, elfi, gnomi, mezzorchi e via di seguito, accomunati solo dalla professione comune di avventurieri o mercenari.

Il carrozzone si ferma e l'omaccione si sposta dalla cassetta al carrozzone, attende che la fiumana di gente si disponga in semicerchio e, con gesto teatrale, scopre il telo che nasconde la mercanzia: armi. Di ogni tipo e di ogni fattura, ma tutte molto, molto belle.

Ha inizio la vendita di armi. I PG possono parteciparvi liberamente ed il DM deve imparare le quattro regolette esposte di seguito per trattare le compravendite, che si terranno all'asta.

Asta

Partecipare all'asta è molto semplice. Il mercante (che, per la cronaca, si chiama Oiliris) presenta un pezzo e dichiara l'offerta minima. La trattativa è quindi aperta. Per ogni pezzo presentato, il DM fa pervenire

qualche offerta dal pubblico, poi attende la mossa dei PG. Se nessuno interviene, l'asta è stabilita e l'offerente si aggiudica l'arma. Se almeno un PG offre di più, il DM deve tirare 1d20 e confrontarlo segretamente con il punteggio di Carisma del personaggio (in caso di più offerte da parte dei PG, il test va effettuato sul Carisma di chi ha fatto l'offerta più alta). Se il risultato del test è inferiore al Carisma dell'avventuriero, il prezzo non aumenterà più ed il PG potrà aggiudicarsi l'oggetto, altrimenti (ovvero se il test ha un risultato superiore al Carisma del PG in questione), un nuovo mercante rilancerà sul prezzo.

Pezzi e prezzi

Le armi che il mercante Oiliris vende saranno le più svariate: dalle spade alle mazze, dagli archi alle bolas, passando per reti, martelli, lance, scudi, ecc. Per stabilire i prezzi di partenza dell'asta, il DM deve prendere quelli ufficiali e dimezzarli.

Spetta al DM decidere se il mercante piazzerà anche armi magiche. In tal caso, il valore indicativo di inizio asta è di 500 MO per ogni '+' di incantamento.

Vantaggi delle armi di Oiliris

In parole povere, nessuno, a parte il costare meno. Non offrono bonus di alcun tipo, né ai TpC, né ai danni inflitti, né ai TS o in qualunque altra cosa. Se il DM decide di mettere all'asta anche armi magiche, queste saranno esattamente quelle dichiarate. Il fatto che tali armi siano più belle di quelle normali rafforza la leggenda metropolitana che le vuole anche di qualità superiore.

Svantaggi delle armi di Oiliris

In parole povere, uno. Sono armi truccate, anche se non impongono penalità di alcun tipo, né ai TpC, né ai danni inflitti, né ai TS o in qualunque altra cosa. Il trucco consiste che Oiliris saprà sempre dove esse si trovano e, nel caso gli interessino, tornerà prima o poi a prenderle. Abbiamo appena aperto uno spiraglio per una nuova, possibile e futura avventura!

Furti

Se a qualche PG (o PNG) viene in mente di rubare un'arma dal carrozzone, approfittando delle sue dimensioni e della ressa sottostante, ecco come fargli cambiare idea. Il bancone è protetto da un incantesimo che consente al solo Oiliris di prelevare e maneggiare le armi contenute. Chi le tocca,

eccetto il mercante, subisce 1d6 PF di danno da corrente elettrica ed attira l'attenzione del bestione, il quale, senza perdere tempo, si girerà e scaglierà una grossa scimitarra contro il malcapitato, infliggendogli 2d8+6 PF ulteriori di danno, ovviamente se il TpC (con bonus di +6: +3 per la forza e +3 per la magia della spada) va a segno.

Collana del Mare

Voi vi starete chiedendo cosa centrano Oiliris e l'asta con l'avventura. Leggete qui, e capirete:

L'asta sembra finita. il grosso venditore accenna un saluto con il capo e si appresta a coprire la mercanzia residua con il solito telone. Ad un tratto ha un ripensamento: si gira in una direzione e raccoglie, dal fondo della carrozza, un piccolo scrigno di legno. Aprendolo, estrae una collana d'oro, con una grossa acquamarina triangolare incastonata. Rimanete affascinati dagli splendidi riflessi azzurri e dorati che si rifrangono nei dintorni. È come se un folletto abitasse nella pietra, facendola scintillare e brillare come di luce propria, come una torcia.

“Signori, vi mostro un pezzo che ritengo molto prezioso, anche se forse lo riterrete di poca importanza!” esclama con una voce roca e baritonale l'omone, richiamando l'attenzione della folla *“Ma ve lo voglio mostrare ugualmente: è una preziosissima collana, in oro ed argento, con una pietra azzurra magnifica, per purezza e dimensioni. È vostra per sole 7.500 MO!”*

Segue un brusio di stupore tra la folla; qualcuno, qualche fila dietro di voi, sussurra che, ad occhio, quel pezzo vale almeno il triplo; qualcun altro, di fianco a voi, dice che vale addirittura dieci volte tanto. Un mercenario elfo cerca un baratto, offrendo i suoi servizi al mercante per tre anni, ma l'omone ribadisce che, oggi più che mai, necessita di contanti.

“Sapete che oggi è l'ultimo giorno che sarò qui!” tuona con la sua voce roca *“Ho bisogno di soldi per arrivare fino a Rugaloc. Non vorrete lasciare questo gioiello ad altri bricconi della vostra risma, no? Fate contente le vostre donne... almeno una volta nella vita!!!”*

Le trattativa non partono, nessuno ha i soldi per acquistare quello splendore. Così il mercante sputa per terra, aggiunge che ha visto gente più ricca quando vendeva escrementi ai topi di fogna e, riposta la

collana nello scrigno, salta sulla cassetta e si allontana.

Dopo di che, i PG possono tornare tranquillamente a casa. Piazzate pure un bell'incontro casuale (casuale?) lungo il cammino... fate notare loro come le eventuali armi nuove funzionino alla perfezione, esattamente come quelle vecchie!!

Fine del Preludio

Questo preludio potrebbe essere giocato anche come mini-avventura separata. Servirà ai PG per acquistare pezzi di equipaggiamento, eventuali nuove armi (la volatilità di idee dei PG nuovi è allarmante ed esasperante, non so se la pensate così anche voi) e per vedere la collana.

Sia che giochiate il preludio come avventura a sé stante che come introduzione al resto del modulo, i PG torneranno a casa dal mercato di Verge. Da quel momento, aspettate una settimana, espressa in tempo di gioco, poi iniziate con l'avventura vera e propria, ovvero con una nuova convocazione di Amarkin.

Nota dell'Autore: Se sapete o temete che i vostri PG abbiano più denaro contante della cifra richiesta dal mercante per la collana, anche se è già ragionevolmente elevata, aumentatela senza esitazioni. Il prezzo, per loro, deve risultare interessante e tuttavia inaccessibile.

CONVOCAZIONE

Amarkan: nuovo contatto

Una settimana circa dopo il loro ritorno dal mercato di Verge, il vecchio Amarkan convoca nuovamente il gruppo, essendosi trovato così bene con loro, nell'ultima avventura giocata (vedi il modulo *CHA8 Una Strage di Corvi*).

Questa volta, la proposta appare estremamente banale. Il mago li incarica di acquistare la collana del grosso mercante Oiliris, promettendo loro una ricompensa di 500 MO, più tutte le spese che dovranno sostenere durante il viaggio.

Nota dell'Autore: Ricordate di impersonare il vecchio mago come un uomo molto debole, fragile e pieno di acciacchi e paure. I giocatori non devono sospettare nemmeno lontanamente chi sia costui in realtà.

Il vecchio sosterrà questa sua smania di possedere la collana sostenendo che alcuni mercanti di passaggio, che l'hanno potuta ammirare, gli hanno parlato della sua bellezza, della sua apparente economicità e del magnetismo che diffondono quei riflessi azzurri e dorati.

“Quest’oggetto potrebbe essere un buon investimento,” sostiene, *“considerando che quando morirò potrò lasciare ai miei nipoti qualcosa di più di valore dell’aria e dell’oro, che sta perdendo valore giorno dopo giorno. Pensate a mia nipote, come sarà contenta di avere quella bella collana...”*

I PG potranno crederci o non crederci (la scusa è infatti volutamente poco convincente) ma ribadite che il guadagno per quel servizio (si tratta di andare a comprare una collana, dopo tutto) è rappresentato da 500 MO sonanti, più i vari extra.

Sappiamo tutti perché Amarkan ha messo gli occhi su quella collana, no? Perché, guarda caso, è proprio la COLLANA DEL MARE, ovvero il secondo dei sette pezzi che lo porteranno, almeno per quel che ne sa lui, all'immortalità.

Il viaggio

L'avventura dei PG parte quindi, ancora una volta, dalla casa del vecchio Amarkan. Da lì in poi, non è però previsto un filone che costringa i PG a seguire un binario ristretto e limitativo, ma spazia largamente, sia in termini geografici che in quelli di possibilità.

Pertanto, in questa sezione dell'avventura verrà fornito solo l'elenco, completo e dettagliato, degli eventi principali che i PG dovranno affrontare nel viaggio.

Nota dell'Autore: E' essenziale che i PG si ricordino che il mercante Oiliris manifestò l'intenzione di recarsi a Rugaloc. Se non se ne ricordano, il DM li agevoli con un test Intelligenza, magari applicando dei bonus. Nell'ambientazione del *Mondo Conosciuto* di *Mystara*, Rugaloc è un paese sito poco prima del confine tra Karameikos e Thyatis. Altrimenti, se il DM utilizza un'ambientazione differente, lo posizioni a circa 6 giorni di viaggio a cavallo dalla città natale dei giocatori.

Sommario

Vengono elencate ora le tappe più importanti del viaggio. Si noti che ad ogni punto corrisponderà, in seguito, un intero paragrafo che fornirà tutti i dettagli per collocare e gestire al meglio l'incontro corrispondente.

- 1) I PG partono per Rugaloc.
- 2) Lungo la tappa, incontrano una nutrita carovana di zingari.
- 3) Giunti in paese, scoprono che Oiliris è partito il giorno prima.
- 4) Riescono a rintracciare Oiliris, ma solo per scoprire che ha venduto la collana a degli zingari.
- 5) I PG partono alla ricerca degli zingari incontrati lungo il viaggio di andata.
- 6) Finalmente trovano i nomadi, che hanno nel frattempo allestito un grosso Luna Park.

Ammettendo che i PG viaggino a cavallo, ad una media di 70 km al giorno (un po' meno all'inizio, su strade strette e sterrate, un po' più alla fine, sulle larghe strade lastricate costiere), facciamo qualche calcolo. La distanza tra la Soglia e Rugaloc è di circa 400 km, quindi dovrebbe impegnare 6 giorni di marcia. Un altro giorno verrà impiegato per cercare Oiliris, altri 2 o 3 giorni sono necessari per rintracciare i nomadi.

In totale, dunque, questa parte dell'avventura, ovvero da casa di Amarkan al campo dei nomadi, dovrebbe durare, in termini di tempo di gioco, dai 9 ai 10 giorni.



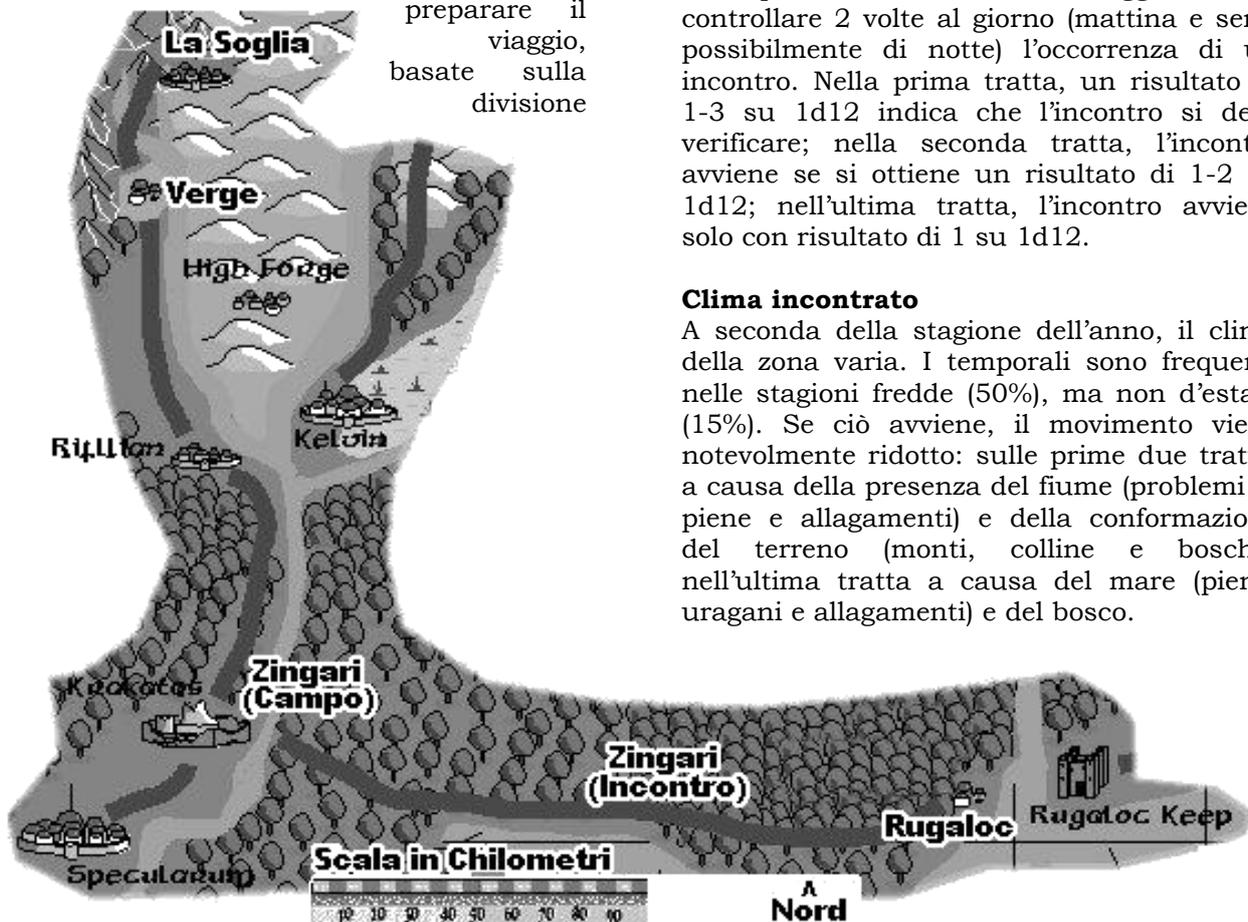
1) Viaggio verso Rugaloc

I PG possono scegliere quando partire, sia la data che l'ora del giorno. Amarkan non farà loro fretta in tal senso, l'unica sua preoccupazione è quella di impossessarsi finalmente della collana.

Tenendo anche conto che la distanza da percorrere è di circa 400 km, anche l'ora della partenza ha poco conto. Di seguito è riportata una tabella con le distanze medie ed approssimative percorribili, giorno per giorno, dai nostri baldi PG e con i luoghi più probabili dove potranno fermarsi.

Giorno	Km giornalieri	Km totali	Campo
1	40	40	Verge
2	60	100	Prima di Rifillan
3	65	165	Prima di Krakatos
4	80	245	Dopo Krakatos
5	80	325	Prima di Rugaloc
6	80	405	Rugaloc

Se decidono di fermarsi in altri luoghi o di continuare nottetempo, il DM si organizzi di conseguenza, modificando la tabella o comportandosi come meglio crede. Utilizzi, se desidera, le seguenti informazioni per preparare il viaggio, basate sulla divisione



simbolica del tragitto in tre tratte:

- Tratta #1: La Soglia – Rifillan
- Tratta #2: Rifillan – Krakatos
- Tratta #3: Krakatos - Rugaloc

Per quasi tutte le prime due tratte la strada è poco battuta e poco prima di Krakatos, le carovane e le pattuglie delle guarnigioni del Duca (la cui sede è Specularum, poco sotto), iniziano a divenire molto frequenti. Nella terza tratta la strada diviene lastricata, pattugliata e popolata da mercanti, carovane e viandanti in generale. Ovviamente, non essendovi grosse città lungo questa dorsale costiera, gli incontri con gruppi di PNG non saranno molto numerosi, tranne nelle immediate vicinanze dei due centri abitati.

Incontri casuali

Il DM organizzi pure gli incontri casuali con mostri erranti, basandosi sulle tabelle ufficiali. Si tenga conto che nella prima tratta la zona è densamente abitata da orde umanoidi; nella terza, invece, la strada attraversa una foresta abitata da Elfi Callarii. Il DM ricordi anche che i PG che sta giostrando sono probabilmente di 1° o 2° livello: piano con draghi, mannari, non morti e cose simili.

Per quanto mi concerne, suggerisco di controllare 2 volte al giorno (mattina e sera, possibilmente di notte) l'occorrenza di un incontro. Nella prima tratta, un risultato di 1-3 su 1d12 indica che l'incontro si deve verificare; nella seconda tratta, l'incontro avviene se si ottiene un risultato di 1-2 su 1d12; nell'ultima tratta, l'incontro avviene solo con risultato di 1 su 1d12.

Clima incontrato

A seconda della stagione dell'anno, il clima della zona varia. I temporali sono frequenti nelle stagioni fredde (50%), ma non d'estate (15%). Se ciò avviene, il movimento viene notevolmente ridotto: sulle prime due tratte, a causa della presenza del fiume (problemi di piene e allagamenti) e della conformazione del terreno (monti, colline e boschi), nell'ultima tratta a causa del mare (piene, uragani e allagamenti) e del bosco.

2) Zingari

Questo incontro avviene verso la fine del viaggio, come indicato dalla dicitura "Zingari (Incontro)" riportata nella piantina alla pagina precedente. Se tutto procede secondo la tabella di viaggio, i PG dovrebbero avvistare gli zingari la sera prima del loro arrivo a Rugaloc, ovvero il quinto giorno di marcia. Se qualcosa è andato diversamente, poco male. L'ora del giorno non è determinante, così come il luogo. La seguente descrizione, da leggere o parafrasare ai PG, si basa sul fatto che tale incontro avvenga al crepuscolo e sulla strada maestra, altrimenti il DM la modifichi a piacimento:

È quasi sera. Durante il giorno non avete incontrato anima viva, se non una nutrita pattuglia del Duca. State pensando di accamparvi quando in lontananza vedete grosse nubi di polvere che si sollevano dal terreno. Dalle loro dimensioni, ritenete che siano dovute alla presenza di numerose persone, forse è un'altra pattuglia del Duca, o forse è una grossa carovana.

Decidete di proseguire. Un'altra mezz'ora di marcia non vi affaticherà molto di più ed è sempre piacevole incontrare qualche volto nuovo, in mezzo ad un territorio incantevole ma quasi disabitato. Inoltre, se fossero mercanti, potrebbero persino vendere qualche novità o qualche cosa di interessante e, per voi, queste cose sono un richiamo irresistibile.

Man mano che vi avvicinate, scartate l'ipotesi di una pattuglia. Ora distinguate chiaramente degli enormi carrozoni scortati da cavalli e dei grossi carri trainati da buoi ed asini. Siete a poco meno di cento metri, quando vi rendete conto che quella colonna di carri, bestie e persone sono zingari.

Il gruppo dei gitani è, in effetti, molto numeroso, un'intera comunità. La carovana è composta infatti da 40 carri, un centinaio tra buoi, asini e cavalli da tiro e circa un centinaio di persone, più o meno equamente ripartite tra uomini, donne e bambini.

Il capo della comunità è un nomade zigano di nome Tartan, di cui vengono riportate le statistiche:

Tartan, Ladro di 8° livello

CA 6 (bonus Ds); DV 8d4 (M); PF 21; THAC0 17; #Att 1; F 1d8+3 spada; TS L8; MV 36 m (12 m); Fr 18, In 13, Sg 11, Ds 18, Co 11, Ca 14; All L; PX 975.

È un uomo di poco meno di 50 anni, Ladro di 8° livello, esiliato dalla sua terra d'origine e

più volte arrestato, in diversi paesi. Il volto è reso ancora più temerario da una vistosa pezza nera sull'occhio di sinistra (anche se impreziosita da una bel rubino) e da una altrettanto vistosa cicatrice, che percorre tutta la guancia sinistra, dall'orecchio fin sotto il mento. È comunque una persona leale ed affidabile, al di là del suo aspetto e della fama di burbero assassino (notizie false, che però lui alimenta per aumentare il timore ed il rispetto dell'intera comunità). È infine un vero patito di trappole, trucchi e trabocchetti (non potrebbe essere diversamente, vista la professione).

A coadiuvarlo nel comando della comunità vi sono la splendida moglie Ailana (45 anni, L4), il figlio Usher (22 anni, L3) ed un vecchio amico, Temag (50 anni, G7).

Temag, Guerriero di 7° livello

CA -1 (Corazza di piastre +2, scudo, bonus Ds); DV 7d8 (M); PF 42; THAC0 15; #Att 1; F 1d8+5 spada +2; TS G7; MV 36 m (12 m); Fr 18, In 9, Sg 11, Ds 14, Co 12, Ca 13; All N; PX 895.

Equipaggiamento: Temag è armato con una **spada +2**, indossa una **corazza di piastre +2** e porta uno scudo.

Il resto della comitiva è composto da 40 zingari maschi (tutti Ladri del 2°-3° livello); da 35 zingari femmine (Ladri del 1°-2°) e da 20 bambini, dai pochi mesi ai 12 anni (uomini normali).

Guidare l'incontro

Tartan saluterà i PG e, nell'insieme, tutti gli zingari saranno cordiali con loro, invitandoli addirittura ad accamparsi tutti assieme. Se i PG accettano potranno gustare un ottimo stufato di montone, patate arrosto, pane con il miele, datteri e dell'ottimo vino. La serata sarà piacevole e nulla accadrà ai PG, sempre che loro non se le vadano a cercare.

Alla fine della cena, Tartan e la famiglia saluteranno e si recheranno nella loro tenda. Molte zingare offriranno i loro servizi (vedi oltre) al gruppo mentre tutti gli altri si riuniranno a suonare e cantare intorno ai fuochi da campo. Qualcuno racconterà ai PG la propria storia (vedi oltre) e la storia della comitiva, qualcun altro chiederà ai PG di raccontare le loro avventure.

Nota dell'Autore: Se i PG dichiarano la loro intenzione di recarsi a Rugaloc, gli zingari riferiranno che l'hanno abbandonata il giorno prima. Consiglieranno loro di non

far caso alla rudezza della gente e di recarsi al mercato, ben fornito e dai prezzi non troppo cari. Se i PG dichiarano loro il motivo della loro visita in città, nessuno farà apprezzamenti o commenti, limitandosi a commentare che una collana bella come quella, a quel prezzo, è praticamente regalata.

Servizi tzigani

Eccovi un elenco di quanto le zingare offrono ai PG. Per ogni servizio sono riportati una breve descrizione ed il costo.

- **Lettura della Mano (1 MO):** la zingara in questione fornisce qualche dettaglio sul passato del PG (non dev'essere molto difficile inventarveli) e qualche oscuro presagio, tipo "*Vedo labirinti, gallerie e specchi.*", "*Non ti sarà facile ottenere quello che cerchi.*" e cose del genere.
- **Cure (50 MO):** il loro effetto è simile all'incantesimo *Cura Ferite Leggere*, ovvero guariranno 1d6+1 PF; la zingara applicherà però delle erbe e degli unguenti, pronunciando strane parole e agitando speciali bubboli e campanelli.
- **Amuleti Portafortuna (15 MO):** offrono il 5% di probabilità di far ripetere al loro proprietario, una volta al giorno, un tiro di dado non soddisfacente. Quando il PG decide di sfruttare tale amuleto, il DM tira 1d110; se ottiene 5 o meno, il PG può tirare nuovamente il dado. In tal caso, il risultato valido sarà il secondo.
- **Filtri d'amore (50 MO):** se fatti ingerire ad una persona, quest'ultima piomberà in un sonno pesante dalla durata di qualche turno (1d4). Appena si sveglierà, si innamorerà della prima persona che i suoi occhi vedranno.
- **Protezioni (30 MO):** sono delle speciali preghiere che durano 2d4 giorni e forniscono, in pratica, un bonus di +1 ai TS contro le maledizioni lanciate ai danni del PG protetto.

Storia della comitiva

La comitiva di zingari ha un nobile scopo: divertirsi e far divertire la gente. Il tutto nasce da un'idea del loro leader, Tartan, dipinto come un uomo buono ma temibile, onesto ma imperturbabile. La comitiva si sposta continuamente, organizzando spettacoli teatrali e campi di divertimenti nei vari paesi disposti ad accettarli. Gli tzigani invitano volentieri i PG ad andarli a trovare quando saranno accampati stabilmente ed il parco divertimenti sarà attivo, ma purtroppo

non possono sapere, né tanto meno comunicare loro, in che città questo accadrà. Diversi paesi, infatti, forse temendo la presenza di così tante persone dalla fama non certamente qualificata, hanno rifiutato il permesso di soggiorno e persino quello di transito.

Saluti finali

La mattina successiva, gli zingari offriranno nuovamente i loro servizi ai PG e saranno anche disposti a vendere, a prezzi ragionevoli, delle razioni alimentari, acqua, vino e birra comprese. Prima della partenza, saluteranno i PG augurando loro ogni fortuna. Anche Tartan in persona andrà a salutare il gruppo, benedicendolo, prima di accomiarsi.

Nota dell'Autore: Tale benedizione fornirà ad ogni PG un bonus di +1 ai TS ed alla CA per l'intera giornata.



3) Rugaloc

Dopo sei giorni di viaggio, i PG sono finalmente giunti alla loro meta. Durante l'ultimo giorno di viaggio, il DM si ricordi di comunicare che, da vie secondarie, si riversano sulla strada maestra una gran quantità di gente, mercanti e carovane dirette proprio nella direzione dei PG. Sono anche

frequenti gli incontri con pattuglie armate e ronde militari. È probabile che i PG arrivino in vista della città nel tardo pomeriggio, giungendo alle sue mura sul far della sera.

La città è piccola (8.000 persone) ma ben fortificata. A pochi chilometri infatti vi è la Fortezza di Rugaloc, primo avamposto del Granducato di Karameikos verso il confine con l'impero di Thyatis. La fortezza ospita infatti quasi 1.500 soldati (di cui 500 cavalieri), molti dei quali si occupano anche dell'ordine e della difesa dell'omonima cittadella.

Le formalità per entrare in paese saranno le solite. Le guardie chiederanno e annoteranno sul registro cittadino le generalità ed il motivo della visita. Accertato che i PG sono lì per visitare il mercato, li faranno passare senza problemi (il balzello d'ingresso è di 5 MA a persona, più 3 MA per i cavalli), avvisandoli che il mercato, data l'ora della sera, è finito e che riprenderà la mattina successiva.

Se il gruppo decide di accamparsi fuori dalle mura, le guardie consiglieranno loro di farlo fuori dalla loro portata visiva, in quanto non sono permessi vagabondaggi e campi non autorizzati. Sugeriscono però che la città ha diverse locande, dai prezzi contenuti (1 MO a persona in una camera da quattro o per un cavallo in una stalla, 5 MA per un buon pasto e 2 MA per un'abbondante colazione) e non del tutto restii verso i viandanti in generale.

Mercato

Il mercato di Rugaloc è poco più grande di quello visto dai PG a Verge ed anch'esso ha luogo su una grossa piazza, che si riempie di bancarelle e carrozzoni ambulanti fin dalle prime ore dell'alba. I prezzi dell'equipaggiamento (si può trovare praticamente di tutto) sono maggiorati del 10% rispetto a quanto riportato sul manuale del giocatore. I PG raggiungeranno il mercato quando qualche bancarella sarà già presente. Il DM disbrighi con calma la loro situazione, prestando attenzione che la gente di quei posti non brilla certo per cordialità e disponibilità.

Se i PG vogliono delle informazioni devono, in pratica, contrattarle, se non proprio comprarle.

Parlando con la gente comune, apprenderanno che, almeno fino al giorno prima, vi era la bancarella di un ambulante corrispondente alla descrizione di Oiliris, ma poco di più. Se vogliono scoprire dov'era

posizionato, la gente risponderà approssimativamente o in maniera imprecisa.

Per cavare qualche ragno dal buco, devono parlare con i mercanti, magari ungendoli con qualche moneta di buon calibro (anche l'acquisto della merce è sufficiente). Quando i PG chiederanno ai mercanti "unti" qualche informazione, il DM tiri 1d12 e consulti questa tabella, tenendo presente che alcune di queste affermazioni sono palesemente false:

- 1) *"Fino a ieri era qui. La mattina era di fronte a me, a qualche bancarella di distanza, il pomeriggio non l'ho più visto."*
- 2) *"No, non ho proprio idea di chi sia. Non ho mai visto un uomo o una bancarella così."*
- 3) *"Sì, gli ho parlato ieri sera. Mi ha detto che oggi sarebbe venuto un po' in ritardo..."*
(Falso)
- 4) *"L'ho intravisto qualche volta, ma non gli ho mai parlato."*
- 5) *"Ieri ho comperato da lui questa spada. Non che sia eccezionale come dicono, ma mi è costata molto meno che comprarla in un negozio."*
- 6) *"Sì, lo conosco. Le sue armi sono stupendi pezzi, forgiati nelle fucine degli dei."*
(Falso)
- 7) *"Quell'uomo enorme con il vocione? Ieri era di fianco a me, diceva che sarebbe partito alla fine del mercato."*
- 8) *"L'ho incontrato poco fa, dice che oggi non viene... tanto, per la paccottiglia che vende..."*
- 9) *"Ah... adesso ricordo. Ieri lo sentivo dire che oggi sarebbe andato alla Fortezza."*
(Falso)
- 10) *"Forse ho capito a chi vi riferite... era un tizio grosso con due buoi enormi? No... purtroppo oggi non l'ho ancora visto e non gli ho mai parlato."*
- 11) *"Certo che ho capito chi è... mica sono citrullo. L'ho visto partire con il suo carro questa mattina, poco prima del fare dell'alba."*
- 12) *"Quello non è un uomo normale: è un emissario dei demoni, inviato di Alpathia."*
(Falso)

Il DM può anche disporre delle informazioni qui elencate in modo diverso, per esempio un mercante potrebbe rivelarne alcune dopo un servizio dei PG (tipo inseguire un ladro per recuperare il bottino). Un'altra soluzione è quella di far girare i PG da una bancarella all'altra (tirando 1d12 per le informazioni ricevute), poi si trovi qualche espediente (vedi

appunto il maltolto recuperato) per avere un "credito" con qualche commerciante che, per ripagarlo, potrebbe appunto dire le cose come stanno.

Conclusioni

Finito il giro dell'oca, i PG avranno chiaro il concetto che Oiliris non si è fatto vedere al mercato in quanto non è più in città. Il metodo migliore per chiarirgli definitivamente le idee che posso suggerire al DM consiste nel consigliare ai PG, in modo velato e solo se non ci arrivano, di recarsi a controllare il registro compilato dalle guardie delle porte della città.

La città dispone di due porte. quella Ovest (da dove, in teoria, sono entrati i PG) e quella Est, che sia apre sulla strada per la Fortezza e quindi per Thyatis. In entrambi i casi, i registri sono redatti dalle guardie di picchetto e sono liberamente consultabili. Contengono i dati dei visitatori, completi di data e ora d'ingresso e d'uscita (nel caso di mercanti, contiene anche una lista della merce transitata). Sul registro della porta Est è schedato il nome del mercante, che risulta essere uscito poco dopo l'alba. Quello di controllare i registri è l'unico modo che i PG hanno di sapere con certezza come e quando Oiliris abbia lasciato la città.

Il mio consiglio è che il gruppo scopra tutto questo, al massimo verso il primo pomeriggio, in modo da avere uno svantaggio contenuto nelle poche ore, facilmente recuperabili grazie alla maggiore velocità. La descrizione dell'avventura prosegue basandosi su queste ipotesi.

4) Oliris

Il gruppo, quindi, lascia la città di Rugaloc diretto ad Est. Data la quantità di persone in transito sulla strada, è impossibile pensare di seguire le tracce del carro. Non è però impossibile chiedere.

Se chiedono informazioni alle prime persone che vedono fuori dalle mura, questi diranno di aver incrociato un tizio mastodontico con carri e buoi ancora più grossi solo un paio di ore prima. Se i PG agiscono bene, facendo domande pertinenti, riflettendo sulle informazioni (ad esempio, le due ore di cui sopra significa quattro ore di vantaggio), il DM agevoli il loro compito.

Si tenga però presente il vero problema, cioè che i PG stanno cercando un uomo che, seppur si muove a velocità dimezzata rispetto alla loro, ha sempre una mezza giornata di vantaggio ed inoltre non sanno nemmeno

dove è diretto e che strada ha preso. Sanno solo che risulta uscito da quella porta, quella mattina, circa quattro ore prima di loro.

Quando lo riterrete più opportuno (ore o giorni dopo la loro partenza), fategli dunque incontrare il mercante, leggendo o parafrasando il paragrafo successivo:

Il paesaggio continua monotono, minuto dopo minuto, collina dopo collina. Forse, però, abbiamo parlato troppo presto. Davanti a voi, un denso filo di fumo nero si leva da dietro un'ennesima collina. Qualcosa, indubbiamente, sta bruciando. Serrate la presa sulle briglie e spronate i cavalli. Dopo giorni di viaggio, finalmente un po' d'azione! E si... finalmente l'azione. Infatti, poche centinaia di metri davanti a loro, il grosso Oiliris è caduto vittima di una trappola, abilmente architettata da qualche affamato umanoide.

Troll (2)

CA 4; DV 6+3* (G); PF 33; THACO 13; #Att 2 artigli/1 morso; F 1d6/1d6/1d10; TS G6; MV 36 m (12 m); ML: 10 o 8; Int: 6; All C; DS: rigenera 3 PF/round; VS: non può rigenerare i danni da fuoco e acido; PX 650.

Orchi (4)

CA 5; DV 4+1 (G); PF 21; THACO 15; #Att 1 clava; F 1d10+2; TS G4; MV 27 m (9 m); ML: 10; Int: 6; All C; PX 125.



Fortunatamente per i PG, Oiliris sarà impegnato in combattimento con i due Troll; a loro, però, resterà la battaglia con i 4 Orchi, attualmente impegnati a squartare uno dei grossi bovini. Il gruppo gode dunque del primo attacco di sorpresa, sebbene non alle spalle. Tenete conto che quando due Orchi saranno morti e gli altri due feriti, questi abbandoneranno la battaglia, scappando.

Alla fine della battaglia, Oiliris sarà ferito ma non in maniera grave; uno dei Troll sarà morto (realmente), l'altro ferito e fuggito (se sono ancora vivi, insieme ai due Orchi). Dei due enormi buoi, uno solo sarà ferito ma ancora vivo, l'altro è stato squartato e mezzo mangiato dagli umanoidi.

Tra i loro cadaveri, i PG potranno trovare un totale di 19 MO ed un Carbuncolo (100 MO). Oiliris li ringrazierà, anche se in modo burbero e lamentandosi per la perdita del bue, li inviterà comunque a soffermarsi un poco con lui. Dirà loro che, inizialmente, un solo Orco era balzato fuori da dietro una roccia, colpendo una delle sue bestie e scappando subito dopo. Lui, preso dalla rabbia e di sorpresa, lo stava inseguendo quando ha sentito dei rumori provenire dal carro. Tornato sui suoi passi, ha visto i mostri intenti a colpire le due bestie e si è quindi buttato a capofitto nella battaglia.

Per sdebitarsi del loro intervento, Oiliris donerà ai PG uno dei seguenti oggetti a testa:

- **Corazza di cuoio +1**
- **Mazza ferrata +1**
- **Pugnale +1**
- **Scudo +1**
- **Scudo Lama +1** (uno scudo sul cui fronte è innestata una lama, utilizzabile anche per colpire l'avversario con un normale TpC, che causa 1d4 PF di danno).
- **Spada +1**

Tali oggetti non sono modificabili ed ogni PG ne può scegliere solamente uno. Vi faccio presente, nel caso i PG abbiano la sciagurata idea di attaccare il grosso mercante, le sue statistiche sono:

Oiliris, Guerriero di 9° livello

CA -2 (Corazza di piastre +2, scudo +1, bonus Ds); DV 9d8 (M); PF 53 (attualmente 40 perché ferito); THACO 15; #Att 1 scimitarra +3; F 2d8+6; TS G9; MV 36 m (12 m); Fr 18, In 15, Sg 11, Ds 13, Co 11, Ca 12; All N; PX 1.250.

Equipaggiamento: è armato con una **scimitarra +3**, indossa una **corazza di piastre +2** e porta uno **scudo +1**.

Speciale: Oiliris è Esperto nell'utilizzo della scimitarra (secondo le regole sulla padronanza nelle armi) e per questo causa 2d8 PF di danno invece del normale 1d8. Inoltre il suo THACO, grazie alla Forza ed all'arma magica, è solamente di 9.

Nel caso improbabile in cui i PG riescano ad avere la meglio, non potranno rubare le armi sul carro senza subire 1d6 PF di danno da elettricità. Infine, tutte le armi sul carro sono normali, le uniche armi magiche in possesso di Oiliris sono quelle offerte loro come ricompensa.

Quando i PG andranno sul discorso relativo alla collana, Oiliris dirà che, purtroppo, non è più con lui.

“Amici miei, cascate male,” nonostante siate in sua compagnia da qualche ora, non vi siete ancora abituati alla voce baritonale “la collana in questione l’ho venduta qualche giorno fa, ad uno zingaro.”

“Era una persona di poche parole, burbero e selvatico, con una grossa cicatrice ed una pezza su di un occhio. Sapete come sono fatti quegli individui, no? Amano la vita nomade, vagabondare da un posto all’altro vivendo di scorriere e sordidi trucchi...”

“Pensate,” continua l’omone “li ho incontrati per strada, fuori dalle porte di Rugaloc. Loro erano più di cento, con tanto di buoi, asini e carrozzoni. Io da solo, con il mio carretto ed i miei due buoi... pace all’anima sua, ora ne ho solo uno... ho tenuto banco tutta la sera, vendendo diversi oggetti ed armi e anche quella collana. Ricordo di aver pensato che forse avevo venduto le armi ad un esercito in formazione, visto il loro numero...”

Se questo non dovesse bastare ai PG per capire che Oiliris sta parlando di Tartan (il capo degli zingari), fategli aggiungere qualche altra frase più dettagliata. Altrimenti, sono pronti a partire per l'ultima tappa del loro viaggio.

Nota dell'Autore: Se i PG sono demoralizzati, in quanto convinti che ora che la collana ha cambiato mani non hanno più la possibilità di acquistarla, almeno a quel prezzo, Oiliris li sosterrà moralmente, affermando che gli zingari sono rozzi e maldisposti, ma che sanno che un debito o un impegno vanno rispettati.

“In fin dei conti,” sosterrà, *“gli zingari sono uomini d’onore.”* Pertanto, inciterà i PG a cercarli, per spiegargli la situazione *“Sono convinto che capiranno.”* Consiglierà inoltre di metterla sul piano dell’onore e della parola data.

5) Ancora zingari

Guardando la piantina di pagina 9, ci si rende conto che gli zingari sono giunti a Krakatos. Se tutto è andato come doveva, infatti, i PG hanno lasciato gli zingari il giorno prima di entrare a Rugaloc ed hanno impiegato un giorno per cercare Oiliris. In due giorni, il corteo tzigano ha compiuto il percorso fino a Krakatos e, ricevuti i permessi per preparare il loro parco, si è accampato.

Ora, nessuno tra i PG sa dove essi erano diretti. Se ricordate, effettivamente, gli zingari avevano detto loro che non sapevano dove si sarebbero acuartierati, proprio per via della difficoltà di ottenere i permessi. Anche Oiliris ignora la loro meta e nessuno, almeno in quelle zone, a più di 200 km di distanza da Krakatos, ha idea di dove essi siano finiti, sempre che sappiano di chi si sta parlando.

Non sarà difficile, però, ripercorrere le tracce lasciate da un corteo immenso come quello, visto che centinaia di persone, carri ed animali lasciano un certo segno e, soprattutto, fanno parlare. Lo stesso mercante ha avuto il sospetto che si trattasse di un esercito in marcia e forse l’hanno avuto anche i giocatori.

Inoltre, c’è un altro ragionamento da fare: una carovana così grossa non potrà certo accamparsi in un paese di poche anime. Non avrebbe infatti alcun senso tirare in piedi un parco di divertimenti, una compagnia teatrale ed un accampamento di quelle dimensioni per richiamare solo poche decine di visitatori, o nemmeno quelle. I PG possono dunque anche ragionare su questo (premiare tali elucubrazioni con qualche elargizione in PX) e concludere che, dato che gli zingari erano diretti ad ovest, la prima grossa città che avrebbero incontrato era proprio Krakatos.

Inoltre, durante il viaggio, capiterà ai PG di scambiare quattro chiacchiere con mercanti o viandanti. Alcuni di essi potranno tranquillamente riferire loro di aver visto una grossa comunità gitana accampata (o in marcia verso, a seconda di quando risale l’incontro) fuori da Krakatos.

In marcia, allora...

La posizione attuale degli avventurieri è a circa 200 km da Krakatos. Spingendo i cavalli al massimo, i PG possono anche farcela in due giorni e mezzo (se mantengono un’andatura normale, i giorni sono 3). Durante questo lasso di tempo, il DM potrebbe piazzare ancora qualche incontro casuale, riferendosi a quanto esposto nel paragrafo “Incontri Casuali” del paragrafo “Viaggio verso Rugaloc”.

PARCO GIOCHI

Avvistamento

È sera, ma ormai sapete che né gli zingari né la città di Krakatos sono distanti. Chiedete un ultimo sforzo a voi ed ai vostri cavalli, e vi gettate ancora velocemente sulla strada, con gli alberi che sembrano sfrecciare intorno a voi. Finalmente, la foresta di apre sulla vallata sottostante e davanti ai vostri occhi si para un universo di luci e scintille. La città di Krakatos, affacciata sull'altro lato del fiume, svetta maestosa.

Ma c'è qualcos'altro che colpisce la vostra attenzione. Sotto il pendio sul quale state, è sorta un'altra cittadina, provvisoria, fatta di tendoni e carrozzoni: sono gli zingari.

Gli zingari stanno organizzando il loro parco dei divertimenti, che dovrebbe restare stabile in loco per un periodo di circa tre mesi. Il febbrile lavoro nel quale si sono impegnati ha consentito loro di realizzare già una buona parte del progetto originario in soli due o tre giorni. Il campo nomade è così strutturato: sul lato a ridosso delle colline (dove stanno i PG, ovvero il lato Est) si erge la baraccopoli, costituita da carrozzoni, tende e capanne. A ridosso del fiume, invece, recintato da una staccionata non ancora completata, vi è il famoso parco dei divertimenti.

Quando i PG arriveranno in prossimità del campo, alcune delle vedette nomadi li riconosceranno e li inviteranno ad unirsi a loro. Il resto dei gitani, quelli non impegnati nei lavori di realizzazione del parco, offrirà loro una gustosa cena ed un caldo letto.

Vita da campo

Se vorranno, i PG potranno cimentarsi in tutte le attrattive del parco giochi al momento già erette, ovvero la ruota ed il tiro a segno. I nomadi li informeranno che per le altre strutture, più grosse e complesse, ci vorranno almeno altri tre o quattro giorni di lavoro. Se vogliono, però, i PG potranno riposarsi, curarsi le ferite o svolgere le normali attività da campo, con le quali dovrebbero avere già una certa dimestichezza.

Il DM potrà intrattenerli con combattimenti al primo sangue con altri zingari, ansiosi di cimentarsi in duello con dei veri combattenti, o con varie prove di abilità, quali tiro con l'arco, prove di forza o incontri di lotta (per le quali si consiglia di sfruttare le regole opzionali del Lottare).

Veniamo al dunque

Prima o poi, i PG dovranno affrontare la questione della collana con Tartan, spiegandogli lo scopo finale della loro missione: recuperarla.

Fortunatamente per loro, Tartan non è al corrente dei poteri magici della collana. In effetti, egli l'aveva acquistata con l'intento di regalarla alla moglie Ailana, sfortunatamente, però, il gioiello non si è rivelato di suo gusto. La collana è quindi finita nel forziere personale di Tartan che, tra l'altro, non ha certo bisogno di quel pezzo, anche se di indubbio valore, per definirsi ricco.

Inoltre, il mercante Oiliris aveva pienamente ragione nell'affermare che gli zingari vivono basandosi sull'onore personale. Per loro, un impegno è sempre un impegno e la parola data va rispettata. Se i PG dipingono il loro impegno preso con il mago Amarkan come una questione di onore, fiducia e rispetto, i nomadi si schiereranno senza dubbio a loro favore.

Di contro, Tartan si troverà di fronte ad un dubbio amletico: cedendo la collana ai PG rischierebbe di perdere la stima e l'ammirazione dei suoi uomini, che sarebbero indotti a pensare che si è fatto ingannare – o peggio ancora, intimorire – da un pugno di giovani bricconi. Dall'altra parte, non cedendo loro la collana, passerebbe per un essere cinico ed attaccato al danaro, senza cuore ne scrupoli nel imporre a delle persone di infrangere così un impegno d'onore. Che fare?

Nota dell'Autore: I PG potranno anche proporre di pagare la collana. Questo leverebbe dagli impicci Tartan, che potrebbe ricavare dei soldi e non perdere né la faccia né l'onore. Il problema sta nel prezzo: anche se il mercante Oiliris la vendeva a 7.500 MO, quella collana ha un valore effettivo (escludendo la componente magica, ovvero valutandone solo il materiale e la lavorazione) di 25.000 MO. Calcolando il rapporto tra nomadi e PG, la questione d'onore che è il perno della situazione, e via discorrendo, Tartan non potrebbe venderla a meno di 15.000/18.000 MO. Somma che è molto superiore all'effettiva portata dei PG.

La soluzione

Alla fine, Tartan opererà per la classica soluzione equa: un colpo al cerchio ed uno alla botte. Convocherà l'intera comunità (nomade e PG) spiegando loro la situazione e dirà che il gruppo di avventurieri dimostra interesse verso una collana di sua proprietà per mantenere un impegno preso in precedenza. Nella sua massima autorità, dichiarerà di voler soddisfare tale esigenza ma ad un prezzo: i PG devono dimostrare di guadagnarsela e per questo li metterà alla prova.

All'interno del suo luna park vi sono infatti alcune strutture fatte apposta per misurare il coraggio, l'abilità e la forza dei temerari che desiderino cimentarsi. Opportunamente modificate, tali "attrattive" potranno diventare dei veri e propri dungeon. Sto parlando di attrazioni quali "Il Castello delle Streghe", "La Casa degli Specchi" ed "Il Labirinto". Tartan cederà loro la collana se i PG affronteranno le tre prove in "maniera vittoriosa" e, con questa frase, Tartan intende dire che almeno un membro del gruppo deve sopravvivere.

Nota dell'Autore: I PG possono scegliere di entrare nelle tre attrazioni nell'ordine che vogliono, anche in giornate diverse, portandosi tutto l'equipaggiamento, in loro possesso, che desiderino. La condizione ultima ed inoppugnabile è che, comunque, le visitino tutte e tre.

Il Castello delle Streghe

È forse la più classica attrattiva di un luna park e consiste in una struttura generalmente ad uno o due piani, che il visitatore percorre seguendo un tragitto forzato e totalmente privo di illuminazione, pieno però di trucchi e marchingegni in grado di fornire impressioni quali tele di ragno, mani spettrali, rotazione dell'intero labirinto e cose del genere. Nella variante qui presentata, il castello offre pericoli più palpabili e trucchi più interessanti. Procediamo con ordine ed iniziamo con l'esaminare la mappa qui riprodotta. Nel castello vi è un ingresso (**area #1**) ed un'uscita (**area #15**). In mezzo, vi sono altre stanze da esplorare, ognuna con caratteristiche diverse e pericolose.

Descrizione delle stanze

È necessaria una premessa: l'interno del Castello è e resterà completamente buio, anche se i PG produrranno fonti luminose

alternative, magiche o non. Le stanze illuminate, così come il tipo di illuminazione presente, verranno menzionate nella seguente descrizione.

Inoltre, lo spazio tra una sala e l'altra è formato da una porta ad arco, larga due metri, che può essere attraversata al massimo da due persone contemporaneamente. Tutte le pareti, infine, sono di legno, liscio e finito, dove specificato, queste possono essere di materiale diverso o imbottite.

1) Atrio

È una stanza di 10x4 metri. La porta d'accesso è in ferro, volutamente anticata e presenta un rilievo raffigurante il volto ossuto di una strega. Quando tutti i PG entrano nella stanza, la porta si chiude di botto, ammantando di tenebra l'intero edificio.

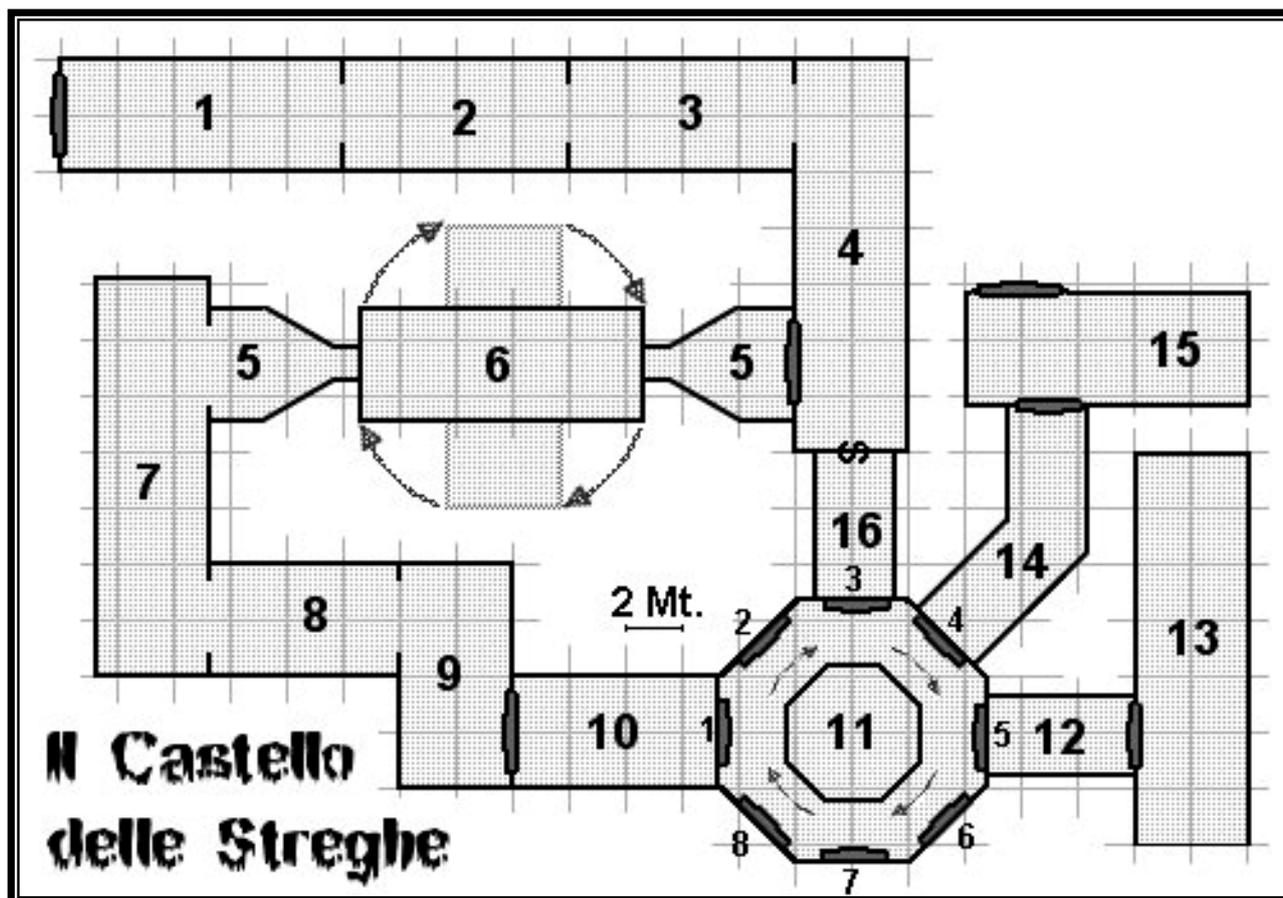
2 - 3) Serpenti

Nota dell'Autore: Prima di entrare nella stanza, fatevi dire e segnatevi da qualche parte l'ordine esatto di marcia e la posizione dei singoli membri del gruppo.

La stanza (8x4 metri) è completamente buia. Dite ai PG che hanno la netta sensazione che il terreno sotto i loro piedi sia molliccio e scivoloso, come se stessero camminando su un tappeto di gelatina o di lombrichi. Dopo qualche istante di sconcerto, leggete quanto segue:

Non vi siete ancora abituati a questa sgradevole sensazione di viscidità, quando le vostre orecchie odono un debole sibilo, seguito da un altro ed un altro ancora... nello stesso tempo, sentite qualcosa di molle strisciarsi contro le gambe e le braccia. Ora che la stanza sembra un vero e proprio nido di serpenti, riuscite ad immaginare molto bene su cosa poggiano i vostri piedi.

In realtà, non è vero nulla. Il suolo è coperto da un tappeto di materiale simile a gomma, realizzato in modo da formare la sensazione di camminare sui serpenti, mentre i sibili sono dovuti a dei macchinari che "soffiano" dell'aria all'interno di tubature di varie dimensioni e che muovono altre appendici di gomma, in grado di creare l'illusione che i serpenti stiano strisciando contro i visitatori. Ogni PG deve effettuare un test sulla Forza di Volontà (pari alla somma di Intelligenza e Saggezza), cioè lanciando 2d20 deve ottenere un punteggio uguale o inferiore alla forza di



volontà. Chi fallisce cade in preda al panico ed è costretto a brandire la spada (o un'arma a scelta) turbinandola nell'aria nel tentativo di scacciare od ammazzare i presunti serpenti. Ad ogni round, il personaggio in quelle condizioni effettua 2 attacchi che ovviamente possono essere rivolti contro gli altri membri del gruppo, quelli a lui più vicini.

Un PG impaurito dovrà effettuare un test sulla Forza di Volontà ad ogni round; quando avrà successo, tornerà alla condizione normale. Se i compagni (quelli non impauriti) cercano di farlo ragionare, assegnategli dei bonus al test.

4) Sabbia

Questo lungo corridoio (14x4 metri) ha il pavimento più basso di un metro rispetto alle altre zone del Castello delle Streghe. Lo spazio mancante è stato riempito con della sabbia, bagnata con abbondante acqua. Man mano che i PG avanzano, sprofonderanno sempre più nella sabbia. Di per se, l'effetto non è pericoloso (tranne che per halfling, gnomi e nani, per ovvie ragioni di statura), ma rallenta moltissimo la marcia. I 14 metri possono essere infatti percorsi all'assurda velocità di 1 metri per round, ovvero in 14

round. Al di là della lentezza, questa stanza che cosa comporta? Questo:

- Ogni oggetto appeso alla cintura dei PG ha il 15% a round di andare perso (spade, pugnali, ecc.).
- Ogni oggetto che entra in contatto con la sabbia bagnata potrebbe avere spiacevoli conseguenze (ad esempio, una pozione potrebbe non essere sigillata bene e quindi andare persa, oppure il meccanismo di tiro di una balestra potrebbe essere inceppato, ecc.).

Inoltre, il DM cattivo può anche azionare un ventilatore, in grado di gettare violenti schizzi di sabbia e fango, magari indurito, sul volto dei PG, causando (con un 50% di probabilità) 1 PF di danno per round.

5) Strettoie

Ve ne sono due, ma sono uguali: quella di destra collega le aree #4 e #6; l'altra la #6 e la #7.

Sono due imbuti, che conducono, sul lato stretto, ad un piccolo passaggio (ovvero verso l'area #6).

6) Giriamo

La stanza è debolmente illuminata da una tenue luce azzurra, diffusa e proveniente dal nulla. Come indicato dalla mappa, è montata

su un perno centrale che le consente di ruotare nel senso mostrato dalle frecce. Questo può comportare diverse cose, a scelta del DM:

- 1) La stanza ruota lentamente, in maniera totalmente silenziosa ed i PG non si accorgono quindi di nulla. Questo comporta che la stanza ruoti di 180°, in modo tale che quando i PG arriveranno all'uscita, si troveranno, di fatto, nuovamente nella **stanza #5** che conduce all'**area #4**. Se il DM opta per questa opzione, la stanza deve essere attraversata in maniera molto lenta, almeno in 5 round, per consentire al meccanismo di compiere una rotazione di 180°.
- 2) La stanza ruota velocemente, in maniera tragica. I PG si accorgono del movimento, tant'è che non riusciranno a stare in piedi e potranno cadere a terra o sbattere contro le pareti. È un po' come stare all'interno della lavatrice durante una centrifuga! Ogni PG ha il 50% di probabilità di cadere e, se questo accade, dovrà effettuare un TS vs. Raggio della Morte per non subire 1d2 PF di danno dall'urto contro una parete. Se il PG riesce a stare in piedi, potrà avanzare di una casella, ossia di 2 metri.
- 3) Il DM può unire le due cose: la prima volta che i PG vi entrano, può infatti attuare la soluzione #1; la seconda volta la #2.

Come si fa ad uscire dalla stanza, indipendentemente da quale soluzione si attui? Scegliete voi. Personalmente, ritengo che un bel pulsante (camuffato) presente sul soffitto nel centro alla stanza sia la soluzione migliore. Infatti, nell'ipotesi #1, i PG non lo noteranno nemmeno, in quanto la stanza, per loro, non presenta alcun pericolo o trappola, mentre nell'ipotesi #2, invece, lo noteranno in quanto cercheranno disperatamente un modo per fermare la centrifuga. Il bello però, è che devono arrivarci...

7 - 8) Stanza vuota

Lasciamo respirare un po' quei poveri ragazzi...

9) Scorpioni

Dopo i serpenti, ecco gli scorpioni! Il pavimento della stanza è letteralmente ricoperto di speciali "krapfen" (consentitemi il termine) costituiti da un involucro croccante e da un ripieno viscido. Quando un

bombolone verrà calpestato da un PG produrrà il classico rumore di scarafaggio spiatellato. A quel punto, accadranno due cose:

- 1) Il pavimento inizierà a vibrare in maniera impercettibile per il gruppo, ma sufficiente a far saltellare e muovere gli scorpioni/krapfen.
- 2) Da dei minuscoli fori, presenti su tutte le pareti ad altezza delle caviglie, usciranno delle punte simili a forchette, imbevute di una sostanza blandamente irritante.

Il tutto sarà sufficiente a fare in modo che i PG saranno costantemente colpiti da queste punte (1 PF per round, indipendentemente da quante volte sono colpiti, ma il danno può essere evitato effettuando con successo un TS vs. Raggio della Morte). Questo evento potrebbe scatenare un nuovo attacco di panico, in tutto simile a quello descritto nelle **aree #2-3**.

10) Anticamera

Anche questa stanza è vuota ed illuminata.

11) L'ottagono

Questa stanza di forma ottagonale ha otto porte, completamente uguali, disposte una su ogni parete, altrettanto uguali. Come mostrato in figura, la stanza è composta da due pedane: una esterna ed una interna. Quando tutti i PG saranno entrati, la pedana interna inizierà a girare in senso orario, quella esterna all'incontrario. La loro velocità sarà abbastanza sostenuta. Questo non comporta però cadute o sbilanciamenti per i PG, solo un notevole senso di disorientamento. Infatti, quando i PG decideranno di scendere dalla pedana, non sapranno quale porta apriranno. Per determinarlo, tirate 1d8 e confrontatelo con i numeri più piccoli, riportati a lato delle porte sulla mappa.

Nota dell'Autore: Se il risultato del dado è un 4, comunicate al gruppo che la porta non si apre (e non c'è modo di aprirla, se non dopo aver visitato la **stanza #13**, ovvero la porta #5).

Nota dell'Autore: Se vedete che dopo 27 tentativi o giù di lì, i dadi continuano ad indicare porte murate (2, 6, 7 ed 8) o la porta che conduce all'**area #10** (porta 1), abbiate un po' di buon cuore e concedete ai PG di aprire o la porta 3 o la porta 5.

12) Corridoio

Il corridoio è vuoto, buio, immobile ed innocuo.

13) Le streghe

Finalmente siamo arrivati nell'antro delle streghe. Ovviamente, le streghe sono solo dei pupazzi. Descrivete la stanza (di 14x4 metri) come piena di cianfrusaglie, alambicchi, pozioni, pergamene, anelli, bastoni e armi. In pratica, in quella stanza vi è tutto quello di magico che è contemplato sui manuali di gioco. I PG possono prendere quello che vogliono e quanto vogliono (per lo meno quanto riescono a trasportare). La stanza è debolmente illuminata ed i PG non possono accorgersi che il soffitto, simile a roccia, presenta un'infinità di fori di varie dimensioni. Le streghe presenti nella stanza sono quattro ed ognuna ha appesa al collo una chiave d'ottone. Una chiave serve per aprire la porta #4 dell'**area 11** (stanza ottagonale); le altre tre hanno effetti particolari. Quale sarà quella vera? Vediamolo insieme:

- Strega #1: togliendo la chiave dalla strega, dai fori del soffitto cade una violenta pioggia di colla liquida ma appiccicosa.
- Strega #2: togliendo la chiave dalla strega, dai fori del soffitto cade una violenta pioggia di piume e penne di oca, galline e pollame in generale.
- Strega #3: togliendo la chiave dalla strega, dai fori del soffitto cade una violenta pioggia di sabbia e terra.
- Strega #4: questa è la chiave che apre la porta #4 dell'**area 11**, e non accade nulla di dannoso agli avventurieri.

Notate che, non essendovi ripari nella stanza, tutti i PG saranno investiti da queste curiose piogge. Come dovete muovervi, voi DM? Citando il titolo di un noto libro nonché film, "andate dove vi porta il cuore!". Se volete divertirvi, i PG sceglieranno nell'ordine la strega che farà piovere colla, poi quella che farà piovere penne e piume, quindi quella terra e sabbia ed infine quella della chiave.

Se volete essere buoni, potete saltare le prime tre e passare direttamente a quella della chiave.

Nota dell'Autore: Quando i PG torneranno nella stanza ottagonale con in mano la chiave, la stanza avrà smesso di ruotare e sarà tornata nella posizione riportata nella figura. Sarà dunque sufficiente che i PG, uscendo dalla stanza

delle streghe, aprano la porta immediatamente alla loro destra per proseguire. Questo però non lo possono sapere ed è probabile che ne proveranno alcune...

Si era detto dei tesori. Certo, sono tantissimi e tutti magici. Peccato che siano solamente delle illusioni. Quando i PG usciranno dal Castello delle Streghe (**area 15**, di seguito), tutti svaniranno. Tutti tranne uno. Come fare ad assegnarlo? Semplice: fate compilare la lista degli oggetti presi da ogni PG nella stanza della strega. Una volta che i PG usciranno dal Castello, scegliete a caso (ricorrendo ai dadi o puntando una matita alla cieca sull'elenco) quale è quello che resta. Quindi, in base alla tipologia, affidatevi nuovamente al caso (o alla vostra discrezione), per renderlo magico, sfruttando una delle tabelle dei tesori magici.

Ad esempio, se un PG sceglie 8 anelli, 15 pozioni, 23 pergamene, 3 spade e 2 scudi (sono stato ottimista), quando esce, voi decidete (casualmente o volutamente) che l'unico oggetto reale era un anello. Aprite il manuale di D&D e decidete (sempre casualmente o volutamente) che tale anello è un Anello di Protezione +1. Tutti gli altri oggetti, ora sono aria.

14) Corridoio

Il corridoio è vuoto, buio, immobile ed innocuo.

15) Uscita

Ad attendere i PG nella stanza, illuminata sia da torce che dalla porta nord aperta, vi è Tartan.

16) Passaggio Segreto

Questo corridoio conduce all'**area #4**, quella piena di sabbia. Il passaggio è ovviamente unidirezionale: quando un PG si trova nella **stanza #4**, non può tornare nella **#16**, se non facendo tutto il giro.

La Casa degli Specchi

È anch'essa una classica attrattiva di un luna park e consiste o in un labirinto composto da specchi e/o vetri o in una grossa stanza, con le pareti piene di specchi deformanti. Nel nostro caso, entrambe le definizioni sono errate. È un corridoio a forma di doppia "S" dalle pareti piene di specchi, come mostrato nella mappa alla pagina seguente.

Tutti gli specchi hanno le consuete caratteristiche: uno ingrassa la figura, uno la snellisce, uno la deforma, uno la rende serpentiforme, uno la rende tozza e cose del genere. Di seguito è riportata una tabella per aiutare il DM nel assegnare ad ogni specchio una caratteristica. Alcuni tra questi, quelli indicati con i simboli *, + e O, hanno delle caratteristiche particolari. Prima di indicarle, però, è necessario fare una precisazione: la porta d'uscita dal labirinto (quella in basso a sinistra) non si aprirà se i PG non si saranno fermati davanti ad ogni specchio.

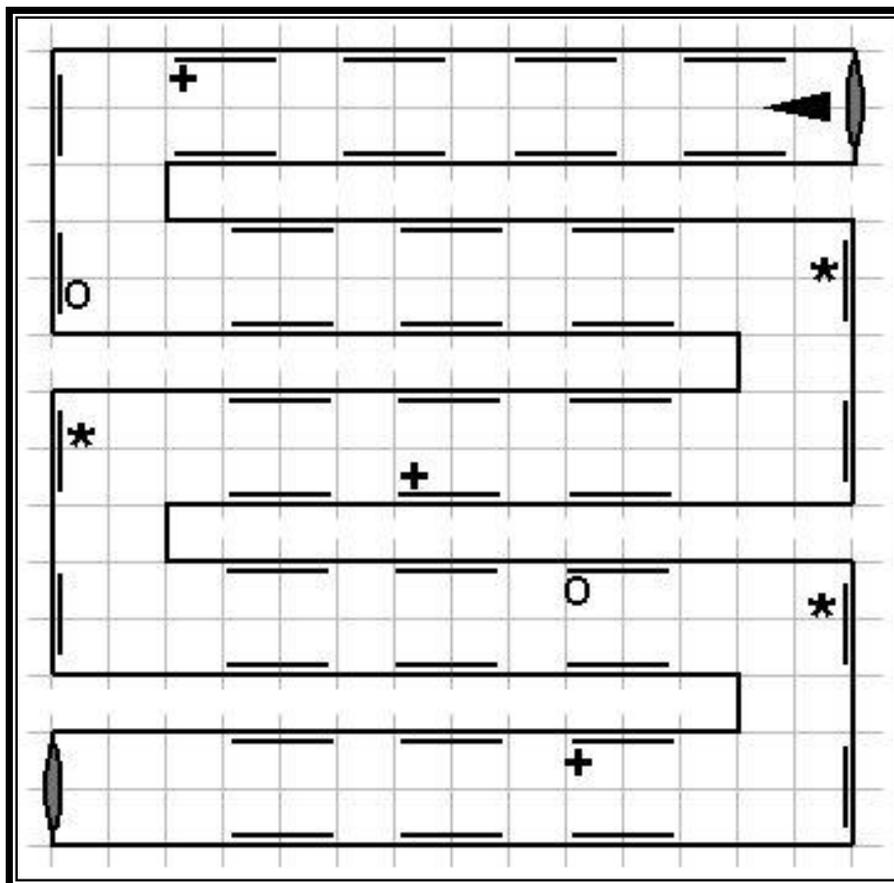
Passiamo ora ad analizzare gli specchi particolari:

Specchi "+": sono degli specchi trasformanti. Semplicemente, rendono le persone esattamente come compare la loro immagine riflessa (si faccia riferimento alla tabella seguente per assegnare una caratteristica). Si noti che tale deformazione è permanente, salvo che si ricorra ad un Desiderio (anche limitato) o che il buon cuore del DM non faccia incappare i PG in uno specchio trasformante dalle caratteristiche opposte a quello che li ha, in qualche modo, deformati.

1d10	Caratteristica
1	Ingrassante
2	Snellente
3	Deformante
4	Serpentiforme
5	Rimpicciolente
6	Ingrandente
7	Schiacciante
8	Allungante
9	Allargante
10	Stringente

Specchi "O": sono, in pratica, dei portali. I PG che si fermano davanti ad essi (ovvero tutti) vengono teletrasportati in un posto diverso, dove incontreranno un mostro più o meno particolare o pericoloso (a decisione del DM) e solo nel momento della sua morte potranno fare automaticamente ritorno nello stesso punto della Casa degli Specchi.

Nota dell'Autore: anche i PG eventualmente morti in tali combattimenti saranno teletrasportati indietro, così come eventuali oggetti o tesori del nemico che i PG abbiano fatto in tempo ad afferrare durante il combattimento.



Specchi “”:** Sono i più cattivelli. All'interno dello specchio infatti, i PG vedono la loro immagine riflessa normalmente, senza distorsioni, ma con alle spalle un mostro tremendo, dotato di lunghi artigli. L'istinto dei PG, se tutto il mondo è paese, sarà quello di voltarsi, brandendo armi, oggetti e scudi. Questo è quanto il mostro attende. Infatti, il mostro in realtà vive nello specchio. Quando i PG si girano non vedranno, ovviamente, nessuno. Il mostro, a quel punto, balzerà fuori dallo specchio colpendo alle spalle i PG più vicini. Darà due artigliate (Thac0 15, F: 1d4+1/1d4+1) e poi tornerà nello specchio, il tutto in un round. Quando i PG si volteranno di nuovo verso lo specchio, l'immagine del mostro sarà sparita.

Il Labirinto

Anche il labirinto è uno dei più fortunati richiami di un luna park. La descrizione è superflua, visto che consiste in un dedalo di viuzze e di passaggi, spesso angusti e separati da siepi, che possono essere attraversati in un unico modo per raggiungere il punto di uscita. La cartina è inutile, così com'è inutile che i PG disegnino la mappa. Se proprio vogliono realizzarla, inventate il labirinto di sana pianta. I punti salienti del nostro labirinto, comunque, sono esposti di seguito.

Consiglio al DM di non badare troppo a crearsi un labirinto o a popolarlo. Limitatevi a dire ogni tanto ai vostri PG frasi del tipo “C'è un bivio. Da che parte andate? Destra o sinistra?”. Quando voi o loro siete stufi del labirinto, ecco che alla prossima curva si intravede l'uscita.

Ovviamente, però, se per qualche misteriosa ragione avete già un labirinto bello e pronto, potete utilizzarlo quanto volete.

Abbiate però l'accortezza di inserire nel vostro labirinto (reale od immaginario) alcuni o tutti i seguenti... “luoghi di interesse”, mostrati nell'ordine di apparizione ideale.

Un'ultima considerazione: il labirinto è un quadrato di circa 70 metri di lato; i vialetti, salvo ove diversamente specificato, sono larghi poco più di 1,5 metri e sono separati tra loro da arbusti e siepi, che a volte si congiungono ad arco a qualche metro d'altezza. Se la giornata è serena, la

scampagnata nel labirinto potrebbe rivelarsi persino piacevole.

La Statua

L'angusto passaggio sbuca in uno spazio quadrato, di lato circa 4 metri, in mezzo al quale si erge una grossa statua di marmo, raffigurante una donna triste, vestita con una semplice veste bianca.

Se i PG si limitano a guardare la statua, non scopriranno altro. Se osservano con attenzione, potranno invece scoprire alcuni dettagli interessanti: sulla veste della donna, più o meno sotto il nodo della fuscacca, vi è un'apertura che, a prima vista, sembra una tasca (il dettaglio è visibile anche nella figura a centro pagina), ma se si esaminano le ombreggiature e le curve della veste, ci si accorge che, in realtà, questa apertura non è altro che l'imboccatura del fodero di una spada corta.

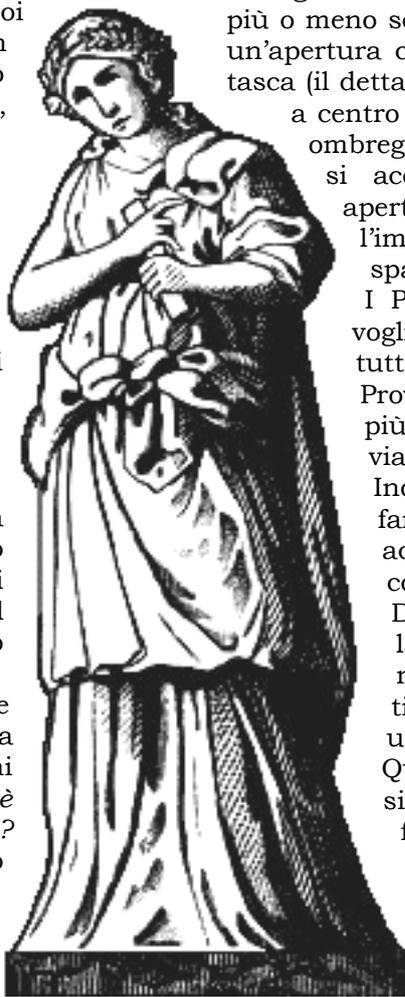
I PG possono sbizzarrirsi quanto vogliono ad infilare nel pertugio tutte le armi a loro disposizione. Proveranno, ovviamente, le armi più simili al tipo di fodero e poi, via via, tutte le altre. Indipendentemente da quello che faranno, nulla sembrerà accadere. Ed infatti, è proprio così: non accade proprio nulla.

Dove sta il trucco? Semplice. Nel labirinto, da qualche parte, è nascosta una daga (è l'arma tipica della Roma imperiale, ed è un tipo di spada corta) di pietra. Quella, e solo quella, è l'arma che si innesta perfettamente nel fodero marmoreo della statua.

Fino a quando i PG non troveranno quell'arma, la statua continuerà ad avere l'espressione triste e a stringere in mano quel

rotolo di pergamena (ovviamente sempre di marmo).

Quando, e se, il gruppo si imbatte nella spada di marmo, potrà rimetterla al suo posto. La spada si fonderà con la statua e l'espressione del volto della donna muterà in un sorriso. Nell'arco di qualche secondo, la pergamena diverrà di carta e cadrà dalle sue mani. I PG potranno raccoglierla ed analizzarla, ma, in pratica, è solamente una mappa indicante la strada per uscire dal labirinto a partire proprio dalla piazza della statua.



Ovviamente, vi è dell'altro, ma pochi PG, impegnati come saranno a sperimentare il fodero, se ne accorgeranno. Il basamento della statua – statua compresa – ruota. Nella botola sottostante, Tartan, il capo dei nomadi, ha nascosto parte del suo tesoro: 500 MP, 1.850 MO, 2 collane d'oro (del valore di 500 MO e 800 MO rispettivamente), ed un **Anello dei Desideri**.

La Spada

La spada di marmo appartenente alla statua triste è nascosta da qualche parte, nel labirinto. Se seguite l'ordine con il quale sono riportati gli eventi, i PG sapranno già cosa devono cercare, quindi quando la vedranno il collegamento verrà spontaneo. A guardia della spada vi sono, ovviamente, alcuni esseri poco ben intenzionati verso i malcapitati eroi.

Goblin (6)

CA 6; DV 1-1 (P); PF 3; THACO 19; #Att 1; F 1d6 (spadino); TS UC; MV 27 m (9 m); ML: 7; Int: 9; All C; PX 5.

Tra i cadaveri dei sei Goblin, è possibile trovare un tesoro totale di 4 MO e 13 MA. Tenete infine conto che il combattimento si disputa in un passaggio largo poco meno di due metri.

Il tappeto

Dite ai giocatori che, poco lontano, vedono il tetto in frasche di una costruzione.

Il gruppo può provare a raggiungerla utilizzandone il tetto come ago di una bussola o punto di riferimento; voi limitatevi a farli girare un po' in tondo, alternando strade che puntano dritto sulla casa e vicoli ciechi. Quando decidete che i giocatori siano sulla buona strada, ma prima che vogliate che giungano all'abitazione, leggete il seguente paragrafo:

I cespugli che delimitano gli stretti sentieri del labirinto paiono ora più curati, grazie alla presenza di siepi modellate a forma d'uccello, fiore o animaletto; inoltre deliziosi graticci e bersò si intrecciano sopra le vostre teste, facendo pendere vitigni, fiori multicolori e rami d'edera.

Dopo un po', quando vorrete smettere di giocare come il gatto con il topo, ovvero quando decidete che siano giunti in prossimità della costruzione, leggete quanto segue.

Finalmente, sotto il tetto di foglie e fiori che vi ha guidato fino a qui, compare anche il resto della costruzione.

Vi separa da lei solo l'ultimo breve rettilineo. La casupola è realizzata con legno e frasche, esattamente come la sua sommità. Un'unica porta, aperta sul lato della facciata, sembra invitarvi ad entrare.

La luce filtra all'interno della casupola in maniera sufficiente per consentire di vedere che l'unico locale che la compone è completamente vuoto, eccezion fatta per un grosso tappeto (riportato nella figura qui sotto), appeso ad una parete.



I PG potranno pensare che il tappeto sia lì per qualche motivo oppure che non abbia alcuno scopo pratico ed esista solamente solo perché qualcuno l'ha realizzato e l'ha appeso alla parete. In entrambi i casi hanno ragione!

Nota dell'Autore: Starete pensando che io sia impazzito, ma vi posso assicurare che non è affatto così: state a sentire.

- Caso 1: senza un perché. In questo caso il tappeto esiste solo ed esclusivamente per bellezza. Non vi è legato alcun mistero, tesoro od enigma da risolvere.
- Caso 2: con un perché. In questo caso invece, il tappeto è, a tutti gli effetti, la complessa chiave di un enigma la cui risoluzione porta ad un altro pezzo del tesoro di Tartan.

La valutazione su quale caso applicare è lasciata a voi... anzi, ai vostri PG. Se ritenete che le loro impressioni siano solamente quelle di un pezzo di artigianato, appoggiato lì per ravvivare la stanza spoglia, il caso che fa per voi è il #1. Se il gruppo ritiene invece che quel tappeto in quella casa sia qualcosa di più importante, allora il caso più appropriato è il #2.

Nel caso di pareri discordi tra i membri del gruppo, accordate la precedenza al PG più simpatico o alla maggioranza. In ogni caso, la prima idea è quella valida e non esistono ripensamenti o cose del genere. Se i PG prima dicono "Ehi, che bel tappeto!" e dopo qualche round, turno o ora "Ma non è che nasconde qualcosa?" la risposta è no, non nasconde nulla, in quanto la loro prima frase ha dato vita al caso #1 sopra esposto.

Nel secondo caso (tappeto inteso come chiave di un tesoro), la soluzione è data dalla mano centrale, quella con due freccette ai lati. Lasciate che i PG si sbizzarriscano come credono (scusate se non riporto esempi ma la casistica è quanto mai varia ed ampia); lasciategli fare qualunque cosa vogliano, persino bruciare, distruggere o deturpare il tappeto e l'intera casa; infatti, come dicevo prima, la soluzione è "DATA" dalla mano, non è "DENTRO" il tappeto.

Ma qual è questa soluzione? Ovviamente, come indica chiaramente la mano con le due freccette, la soluzione è "Mano tra due Rose". Infatti, se vi ricordate, gli ultimi pezzi di labirinto prima della casa, erano adornati ed ingentiliti da siepi potate in modo da ricordare animali, uccelli e fiori. Tra le quali infatti, spiccano due graziosi cespugli modellati a forma di rosa che sovrastano in altezza la normale siepe. Un PG ha facoltà di ricordarsi quel particolare solo in due casi: se ha intelligenza superiore a 16 o se ha un'abilità secondaria attinente alla botanica o alla floricoltura. In entrambi i casi, però, deve riuscire in un test sull'Intelligenza, effettuato però tirando 4d6 invece che 1d20 come al solito.

Ora, una volta capita la soluzione e rintracciati i cespugli in questione, è sufficiente infilare la mano in mezzo alla siepe che li separa per trovare i lembi di un grosso sacco che contiene i seguenti oggetti: 250 MO, 2.000 MA, un fermaglio in oro bianco e giallo (1.200 MO), un cammeo rovinato (6 MO), una **pozione del volare** ed un'**ascia +1 ritornante**.

Alberi viventi. . .

Passiamo ora ad esaminare l'ultimo degli eventi programmati che potrebbero verificarsi nel labirinto. In una zona a caso, quando più ne avete voglia, informate i PG che tra le siepi che normalmente separano i viali del labirinto iniziano a comparire anche cespugli e piccoli alberi.

Questi cespugli ed alberi sono esseri viventi ed appositamente coltivati dagli zingari con l'intento di sviare ulteriormente i visitatori del loro labirinto. Originariamente, gli alberi dovevano solamente muoversi e spostarsi, chiudendo od aprendo nuove vie, per rendere il labirinto ancor più intricato per l'ignaro visitatore. Per l'occasione, però, queste piante sono state adattate all'occorrenza, divenendo veri e propri incubi che, oltre a modificare la planimetria del labirinto, ora attaccano.

La situazione dovrebbe essere la seguente: i PG si inoltrano sempre più nel labirinto abitato da nuove piante e cespugli, fino ad esserne, in pratica, accerchiati. A quel punto, come per incanto, i loro nuovi amici vegetali inizieranno a bombardarli (vedi la descrizione dei nuovi mostri in appendice) ed a punzecchiarli. Ecco la flora a disposizione del DM:

Alberi Bombardieri (3)

CA 3; DV 4 (G); PF 19; THACO 16; #Att 2 pigne; F 1d4/1d4; TS G4; MV 3 m (1 m); ML: 12; Int: 0; All N; AS: sorpresa; DS: linfa collosa; PX 125.

Arbusti Costrittori (6)

CA 5; DV 2 (G); PF 12; THACO 18; #Att 4 rami; F 1d4/1d4/1d4/1d4; TS G2; MV 3 m (1 m); ML: 12; Int: 0; All N; PX 50.

Nota dell'Autore: Il mio consiglio al DM è di prepararsi una strategia di combattimento per questi vegetali, sia per rendere più credibile l'intero avvenimento che per rendere più stimolante la battaglia.

Una volta che il combattimento è concluso, i PG non troveranno alcun tesoro in quanto i mostri da essi sconfitti non ne possiedono - ovviamente!

Note sul Labirinto

È previsto che il viaggio nel labirinto dei PG duri forse più di un giorno. Se questo dovesse avvenire, il DM può tranquillamente controllare l'occorrenza di un incontro casuale notturno.

Questo si verifica con il risultato di 1 su 1d6 (se preferite lanciare 1d12, con il risultato di 1 o 2). La tipologia dell'avversario è a vostra scelta, ma viene consigliato un animale (tipo lupi, serpenti, pipistrelli, topi o cose del genere) che meglio si integrano in un labirinto vegetale.

Ricordo che gli incontri sono tutti a discrezione del DM, che può benissimo ignorarli, adattarli o sostituirli con altri di sua invenzione.

Conclusione delle Tre Prove

Dopo le tre prove, Tartan consegnerà ai superstiti la collana. Nel caso in cui uno o più PG siano morti (o nel caso peggiore, dove siano tutti morti) i nomadi li recupereranno (indipendentemente da dove essi siano, Castello delle Streghe, Casa degli Specchi o Labirinto) e li riporteranno in vita.

Ovviamente, in quest'ultimo caso, Tartan non consegnerà loro la collana, ma proporrà invece di ritentare la prova... Si consideri tuttavia che un PG risorto partirà con 1 PF solamente e che, per lo meno seguendo le regole, deve restare a riposo per almeno due settimane.

Ritorno da Amarkan

Una volta superate le tre prove, il gruppo potrà far ritorno dal vecchio mago con la collana tanto bramata, consegnandola al vecchio, e percepirà in cambio le 500 MO pattuite più un extra, rappresentato da una coppia di specchi e da 100 MO a testa.

“Gli specchi,” esordirà il mago, *“sono magici, ma solo se si conosce la parola per attivarne i poteri. In quel caso, è sufficiente pensare alla persona che impugna l'altro specchio e questa comparirà nel vostro, avvertita della vostra chiamata da una vibrazione. In tal modo è possibile comunicare, anche se per un periodo di tempo limitato.”*

In pratica, questi specchi sono delle specie di videotelefonii portatili, con le seguenti caratteristiche: la parola di comando è “RIFLESSO” ed il tempo di utilizzo è di 5 round al giorno.

Ovviamente, il vecchio mago tralascerà di dire che un terzo specchio è nelle sue mani e che forse un giorno (forse molto presto) potrà utilizzarlo per contattare i PG durante le future avventure della serie...

APPENDICE – NUOVI MOSTRI

Albero Bombardiere

Classe d'Armatura:	3
Dadi Vita:	4 (G)
Movimento:	3 m (1 m)
Attacchi:	2 pigne
Ferite:	1d4/1d4
N° di mostri:	0 (2d10)
Tiro Salvezza:	G4
Morale:	12
Tipo di tesori:	Nessuno
Intelligenza:	0
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	125
<i>Tipo di mostro:</i>	<i>Mostro (Raro)</i>

Sembrano, a prima vista, dei normali alberelli, dall'altezza inferiore ai tre metri e con rami muniti di foglie filiformi sempreverdi e una notevole quantità di pigne. La caratteristica è che tali pigne possono essere lanciate, al ritmo di 2 al round, fino ad una distanza di 5 metri. Durante il primo attacco, i Bombardieri ricevono un bonus di +4 per la sorpresa e per l'attacco alle spalle (infatti, aspettano sempre che le vittime li oltrepassino, prima di lasciar cadere le loro pigne). L'altra particolarità è che le pigne, esplodono al contatto in una miriade di schegge appuntite (da qui il danno inflitto).

Infine, quando un arma da taglio o da penetrazione (ad esempio, spade o frecce, ma non mazze o bastoni) colpisce il mostro, può essere catturata dalla loro linfa collosa. È infatti necessario effettuare con successo un TS vs. Raggio della Morte per riuscire a recuperare l'arma così incollata.

Arbusto Costrittore

Classe d'Armatura:	5
Dadi Vita:	2 (G) (12 PF)
Movimento:	3 m (1 m)
Attacchi:	4 rami
Ferite:	1d4/1d4/1d4/1d4
N° di mostri:	0 (2d10)
Tiro Salvezza:	G2
Morale:	12
Tipo di tesori:	Nessuno
Intelligenza:	0
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	50
<i>Tipo di mostro:</i>	<i>Mostro (Raro)</i>

Appaiono come dei semplici cespugli, larghi poco più di un metro ed alti poco meno. In realtà, sono costituiti solo da quattro rami, avvolti e ripiegati disordinatamente in modo da conferire loro l'aspetto di ordinari arbusti. Normalmente utilizzano i rami come mezzo di locomozione, ma nessuno vieta loro di frustare o immobilizzare le vittime, servendosi come fossero delle fruste.

Questi Arbusti hanno sempre 12 PF e si tenga conto che, per ogni 3 PF persi, uno dei rami viene reciso dal corpo e, di conseguenza, cala anche il numero di attacchi.

ELENCO DELLE ABBREVIAZIONI USATE

#Att	Numero di attacchi per round
(G)	Taglia Grande
(M)	Taglia Media
(P)	Taglia Piccola
All	Allineamento
AS	Attacchi Speciali
C	Caotico
Ca	Carisma
CA	Classe d'Armatura
Ch	Chierico
Co	Costituzione
d	Dado (tipo di)
DM	Dungeon Master
Ds	Destrezza
DS	Difese Speciali
DV	Dadi Vita
E	Elfo
F	Ferite inflitte
Fr	Forza
G	Guerriero
H	Halfling
In	Intelligenza
L	Legale
La	Ladro
Liv	Livello
M	Mago
MA	Moneta d'Argento
ME	Moneta di Electrum
ML	Morale
MO	Moneta d'Oro
MP	Moneta di Platino
MR	Moneta di Rame
MS	Muoversi in Silenzio
MV	Movimento
N	Neutrale
Na	Nano
NA	Non Applicabile
NO	Nascondersi nelle Ombre
PF	Punti Ferita
PG	Personaggio Giocante
PNG	Personaggio Non Giocante
PX	Punti Esperienza
QS	Qualità Speciali
RaM	Resistenza alla Magia
RT	Rimuovere Trappole
Sg	Saggezza
SP	Scalare Pareti
SR	Sentire Rumori
SS	Scassinare Serrature
STr	Scoprire Trappole
SvT	Svuotare Tasche
Tg	Taglia
THACO.	Tiro per Colpire Classe d'Armatura 0
TpC	Tiro per Colpire
TS	Tiro Salvezza
UC	Uomo Comune
VS	Vulnerabilità Speciali

GLI AUTORI

Ideazione e stesura:

Stefano "Abi" Olivieri Stefano.Olivieri@siemens.com

Illustrazione di copertina:

Chelsea Phaneuf http://www.geocities.com/safa_avenda/Title.html

Illustrazioni nel testo:

Cory Dobbin (p. 5, 13, 15) <http://elfwood.lysator.liu.se/loth/r/o/rocybidbon/rocybidbon.html>

Chelsea Phaneuf (p. 10) http://www.geocities.com/safa_avenda/Title.html

Stefano "Abi" Olivieri Stefano.Olivieri@siemens.com

Mappe:

Stefano "Abi" Olivieri Stefano.Olivieri@siemens.com

Impaginazione e realizzazione file PDF a cura del **Chimerae Hobby Group**.

Copyright © 2006 CHIMERAЕ HOBBY GROUP

Tutti i diritti riservati



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHA10 – 1ª Edizione – Maggio 2006

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE ALTRUI

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questo manuale, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail chimeraehobbygroup@yahoo.it. Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore del presente manuale "Luna Park".

Il copyright del testo è di Stefano Olivieri. Le immagini sono copyright dei rispettivi autori, e sono utilizzate con il permesso scritto degli stessi. La compilazione del presente manuale è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale - integralmente o parzialmente - in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note all'autore.

Il manuale "Luna Park" può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versione modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale "Luna Park" implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

D&D e Dungeons & Dragons sono marchi registrati della *Wizards of the Coast Inc.*, una controllata *Hasbro, Inc.*, ed il loro utilizzo **NON** intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questo manuale **NON** è materiale D&D ufficialmente approvato.

Questo manuale è scaricabile **gratuitamente** dal sito del **Chimerae Hobby Group**

www.chimerae.it

Luna Park

Stefano "Abi" Olivieri

La seconda avventura della campagna "DEMONI"

Questo è il secondo modulo di una campagna divisa in otto avventure complete, giocabili singolarmente o come una coinvolgente storia unitaria.

Siete stati ingaggiati dal vecchio Amarkan per acquistare una collana di grande pregio da un mercante che cerca di svenderla a buon prezzo.

Ma raggiungere il mercante e comperare la collana si rivela un compito tutt'altro che facile. Dovrete affrontare un lungo viaggio nelle terre del Granducato di Karameikos, incontrare una misteriosa compagnia di girovaghi ed addentrarvi tra le insidiose e letali attrazioni del loro stravagante Luna Park.

Riuscirete a conquistarvi il diritto ad ottenere la collana, per riconsegnarla al vostro mentore e riscuotere una generosa ricompensa, o rimarrete prigionieri delle insidie nascoste e dei pericoli mortali che si celano nell'inquietante Luna Park?

Scopritelo nel secondo, avvincente capitolo della campagna "DEMONI"!



CHIMERA E