

L'Isola del Teschio

di Stefano "Abi" Olivieri



La quinta avventura della campagna "DEMONJ"



DUNGEONS & DRAGONS

Modulo di avventura – livello Base/Expert

L'ISOLA DEL TESCHIO

Quinta avventura della campagna "Demoni"

SOMMARIO

| | |
|--------------------------------------|----|
| Introduzione alla campagna | 3 |
| Introduzione al modulo | 5 |
| Verso la guerra | 6 |
| Caccia al tesoro | 14 |
| Le grotte del vulcano | 18 |
| Guerra | 24 |

APPENDICI

| | |
|---|----|
| Appendice I – La mappa di Amarkan | 30 |
| Appendice II – Segnatempo | 31 |
| Appendice III – Nuovi mostri | 32 |

MAPPE

| | |
|---|----|
| L'arrivo a Vestland | 8 |
| L'Isola del Teschio | 14 |
| Il villaggio sull'Isola | 16 |
| Le grotte del vulcano – il naso | 18 |
| Le grotte del vulcano – gli occhi | 19 |

| | |
|--|----|
| Elenco delle abbreviazioni usate | 33 |
| Gli Autori | 34 |

Autore:
Stefano "Abi" Olivieri

Illustrazione di copertina:
Adam Beckett

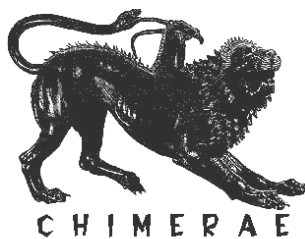
Illustrazioni nel testo:
Stefano "Abi" Olivieri

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.

© 2007 Chimerae Hobby Group



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

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

"L'Isola del Teschio" è un'avventura D&D per 4-6 avventurieri di livello 3-5, con una media di 20 livelli di esperienza.

L'avventura fa riferimento alle regole contenute nella *Rules Cyclopedia*, 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 quinto 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 sgheмба 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

Nota dell'Autore: Lo spunto per questa avventura è tratto dal racconto "Indiana PIPPS e l'ottava nota" pubblicato su Topolino™ n° 2417 (© Disney)

Prefazione per il DM

Questo è il quinto modulo di una campagna che condurrà i PG a raggiungere almeno il 5° livello di esperienza. L'intera campagna è divisa in otto avventure complete, altrimenti giocabili singolarmente. L'ideale è che questa avventura sia giocata dagli stessi PG che hanno completato le prime due, o perlomeno dalla maggioranza di essi.

Riassunto delle avventure precedenti

Nella prima avventura (*CHA 8 Una Strage di Corvi*), i PG sono stati contattati da Amarkan, un mago bramoso di potere ma innocuo, che li ha pregati di recuperare per lui un prezioso vassoio d'argento. L'avventura si è snodata 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 sono riusciti a trovare il vassoio ed a consegnarlo al mago Amarkan.

Nella seconda avventura (*CHA10 Luna Park*), i PG, sempre stipendiati dal mago Amarkan, hanno recuperato una collana di gran valore, ma senza altri poteri apparenti. L'avventura ha implicato un lungo e tormentato viaggio, che ha portato i PG alla ricerca dei nuovi possessori della collana: una tribù nomade di zingari.

Nella terza avventura (*CHA12 Il Castello dei Sokolow*) i PG non si sono nemmeno accorti di aver recuperato per il vecchio Amarkan uno scudo dai poteri magici. Per loro, l'intera avventura si è svolta in un castello abitato da spettrali individui, alla ricerca della via per tornare a casa.

Nella quarta avventura (*CHA13 Aiotto... Aiotto*) i PG hanno recuperato un Elmo. L'impresa li ha portati in una terra lontana e addirittura in una nuova dimensione. Parlando con un "escluso", potrebbero aver anche intuito qualcosa in più sulla verità che li aspetta.

Questa avventura

"L'Isola del Teschio" è un'avventura particolare, nella quale i nostri eroi affronteranno, forse per la prima volta, una battaglia tra due eserciti. Il tutto perché Amarkan li incarica di ritrovare un antico – e ritenuto perso – tesoro, all'interno della leggendaria Isola del Teschio. Il problema è che tale isola giace sulla linea di confine di due stati al momento in guerra tra loro...

Spetterà ai giocatori riuscire ad organizzarsi per completare la missione assegnata loro dall'anziano stregone e forse, perché no, a risolvere la guerra tra le due fazioni, ottenendo ricompense e onori.

Nota dell'Autore: Per gestire l'avventura, il DM è chiamato a fronteggiare uno scontro tra due eserciti. Per far questo, può scegliere di utilizzare le regole ufficiali (reperibili nel *Set Companion*) oppure può far "giocare" la battaglia ai propri giocatori – con un vero campo da gioco e con delle vere pedine – utilizzando il Sistema di Battaglia Alternativo da me proposto e ideato, reperibile all'interno del *CHR2 Dungeons & Dragons Addenda*, già pubblicato dal Chimerae Hobby Group. Inoltre, in questa avventura, sia le azioni dei PG che lo scorrere del tempo, giocano un ruolo forse decisivo sulle sorti della battaglia e... peggio.

VERSO LA GUERRA

Lo Stiletto Infernale

Ormai, la collaborazione tra Amarkan ed i PG è divenuta proficua per entrambi: in quest'ottica, questi dovrebbero accettare senza problemi questo nuovo contatto da parte del vecchio stregone.

La convocazione avviene, come sempre, nella sua dimora fuori città, al limitare del bosco. Questa volta, ad attendere i PG vi sarà un abbondante pasto a base di arrostiti, formaggi, birre e vini. Amarkan ha infatti intuito che nei PG potrebbero destarsi dei sospetti e quindi cerca di buttare questa sua nuova richiesta sul piano dell'amicizia. Amarkan informerà i PG di quanto segue:

“Cari Amici, vi vedo sempre ed ancora con piacere; ma questa volta vi voglio proporre un affare che interesserà me quanto voi...” inizia il vecchio mago, mentre il vostro interesse cresce. *“Si tratta di recuperare un tesoro scomparso da tempo; un tesoro che nessuno ricorda e che si crede ormai una mera leggenda. Tesoro, tuttavia, del quale io sono riuscito a trovare ubicazione e mappa!”*

“Si narra” continua il vecchio *“che il tesoro fu seppellito da temibili pirati su un'isola e che non fu mai più recuperato. Le ricchezze che lo componevano erano superlative: gemme e gioielli, ori e argenti, monete ed armi,”* gli occhi di Amarkan brillano dall'eccitazione *“tutte lì, sepolte nella terra e nel tempo per non essere più ritrovate.”*

“Ma fortunatamente...” a questo punto, il vecchio estrae una logora pergamena. *“I miei affari, come vedete, fruttano bene. Questa è la mappa del tesoro, datami da un amico mercante, un vecchio brigante del nord. Mi è costata parecchio, eh, ma il gioco credo ne varrà la pena.”*

A questo punto, il vecchio fa la sua proposta: a lui, del tesoro, interessa solo un pugnale che si manifesta sotto forma di flauto (ovviamente lo Stiletto Infernale) e la decima parte del resto. Sostiene di essere attratto dalla magia illusoria che permea l'arma e che – da buon mago – è pronto a rinunciare ad una fetta del tesoro per soddisfare la sua sete di conoscenza.

Se i PG non accettano, l'avventura termina praticamente qui: Amarkan non consegnerà mai loro la mappa e, ingaggiato in combattimento, si rivelerà fatale (è un Mago almeno del 16° livello!).

Viceversa, la mappa cambia di mano (è presentata in appendice, in fondo all'avventura). Amarkan fornisce inoltre le seguenti informazioni relative alla strada da percorrere:

- L'isola è un minuscolo atollo che giace sul confine tra i territori di Vestland ed i territori degli Heldann.
- Tali paesi sono molto lontani: più di 1.000 km. di distanza dalla zona di partenza del gruppo. Però, esistono servizi di collegamento via terra (carovane), mare (mercantili) o fiume (chiatte). Maggiori informazioni su come raggiungere questi luoghi sono fornite nel capitolo seguente.
- A quel punto, sarebbe sufficiente noleggiare o utilizzare un'imbarcazione per recarsi sull'isola.

Nota dell'Autore: Il DM tenga presente che la mappa da consegnare ai giocatori è riportata in appendice, in fondo all'avventura. Qui sotto si trova una copia in formato ridotto.



Il viaggio

Indipendentemente dal luogo in cui il DM ambienta l'avventura (Mystara o un altro mondo fantastico), il viaggio è molto lungo: più di 1.000 km (in linea d'aria). Coprire tale distanza non è proprio uno scherzo, soprattutto in un mondo come quello di D&D, ovvero senza treni, auto od aerei!

Esistono quattro possibilità per percorrere questa distanza: unendosi a convogli mercantili via terra, mare o fiume, oppure viaggiando da soli. Queste alternative hanno dei pro e dei contro, così come vengono mostrati in questi paragrafi descrittivi.

Nota dell'Autore: Si ricorda al DM di adattare nomi e luoghi al mondo dove normalmente si svolgono le sue campagne/avventure.

Via terra: carovane

Vi sono molte Carovane che, partendo dal Granducato di Karameikos, sfruttano le vie di comunicazioni verso Thyatis e da qui seguono le piste a nord attraverso Ylaruam, Soderfiord e infine Vestland.

- Pro: I PG possono venire assoldati come soldati mercenari, con la paga di 2 MO al giorno.
- Contro: La velocità di percorrenza è bassa, di circa 30 km al giorno, mentre la strada è piuttosto lunga (1.400 km). Pertanto, i giorni di viaggio necessari sono all'incirca 47 (oltre un mese e mezzo).
- Incontri casuali: Il controllo deve essere effettuato solamente una volta al giorno.

Via mare: navi mercantili

Esistono diverse rotte commerciali percorse da mercantili che partono da Marilenev e seguono un tragitto parallelo ed analogo a quello delle carovane, ovviamente via mare.

- Pro: La velocità di percorrenza è molto alta, ovvero 90 km al giorno. Anche se la strada è più lunga (2.600 km), i giorni di viaggio necessari sono solo 28 (in pratica, meno un di un mese).
- Contro: Il costo dei vari biglietti è decisamente salato, dalle 500 MO in terza classe alle 5.200 MO della prima, ovviamente a testa.
- Incontri casuali: Il controllo deve essere effettuato solamente una volta ogni 2 giorni.

Via fiume: chiatte

Per sfruttare la via fluviale, i PG dovranno recarsi a Darokin – attraversando le Cinque Contee – ed imbarcarsi sulle grosse chiatte che risalgono il fiume Streel fino al confine nord, fiancheggiando prima le Paludi di Malpoggi ad ovest e poi la Foresta di Canolbarth e Alfheim ad est. Giunti a Corunglain, si segua la diramazione est del fiume, attraverso le Terre Brulle e quindi nel Khanato di Ethengar. Giunti a Batgha, si scelga ancora la ramificazione destra, che conduce fino nel Vestland.

- Pro: I PG possono venire assoldati come soldati mercenari, con la paga di 1d2 MO al giorno. Inoltre è il tragitto più breve, con 1.200 km di fiume e 600 km a cavallo (senza possibilità di unirsi a carovane). Pertanto occorreranno, considerando la velocità delle chiatte pari a 50 km al giorno, 24 giorni di viaggio fluviale e 12 via terra.
- Contro: Il viaggio prevede 5/6 giorni di viaggio nelle Terre Brulle, durante i quali gli incontri casuali sono obbligatori, almeno 1 volta al giorno.
- Incontri casuali: Il controllo deve essere effettuato solamente una volta al giorno. Durante l'attraversamento delle Terre Brulle, ogni giorno avviene automaticamente un incontro.

Viaggiare da soli

In pratica, i PG decidono di non affiancarsi a nessun convoglio, ma di intraprendere il viaggio sfruttando uno dei precedenti percorsi, anche se il più ovvio da seguire è quello via terra, utilizzando le proprie cavalcature.

- Pro: Possibilità di forzare l'andatura, riuscendo a tenere un ritmo, indipendentemente dal tipo di terreno (anche impervio o di alta montagna, ad esempio), di 36 km al giorno. Il tragitto potrà essere dunque completato in soli 25 giorni.
- Contro: Viaggiando lontano dalle vie più battute, gli incontri casuali vengono controllati normalmente, ovvero 3 volte al giorno. Questo potrebbe significare, alla lunga, la morte!
- Incontri casuali: Il controllo deve essere effettuato ben tre volte al giorno.

Incontri casuali

È tempo che i PG vaghino attentamente le alternative e quindi scelgano la più adatta ai loro scopi. In ogni caso, indipendentemente dal risultato del dado, si prevede che viaggiando per un mese o più in territori disabitati o lungo vie commerciali, almeno due o tre incontri avvengano. Il DM si basi sulle tabelle normalmente utilizzate per stabilirne eventualmente altri.

Di seguito, vi suggerisco gli incontri casuali obbligatori, a seconda del viaggio scelto. Il DM adatti il numero di mostri alla potenza del gruppo, più quella di eventuali PNG assoldati con loro.

Incontri obbligatori nel viaggio via terra:

Pantera Distorcente
Drago
Gruppo di Briganti

Incontri obbligatori nel viaggio via mare:

Idra Marina
Serpente Marino
Gigante delle Tempeste

Incontri obbligatori nel viaggio via fiume:

Coccodrillo Gigante
Granchio Gigante
Uomo Lucertola

Se i PG decidono di attraversare il territorio umanoide (le Terre Brulle), gli incontri dovrebbero avvenire tutti i giorni, con un nutrito gruppo di predoni umanoidi (ad esempio Troll, Gnoll, Bugbear, Orchi, ecc).

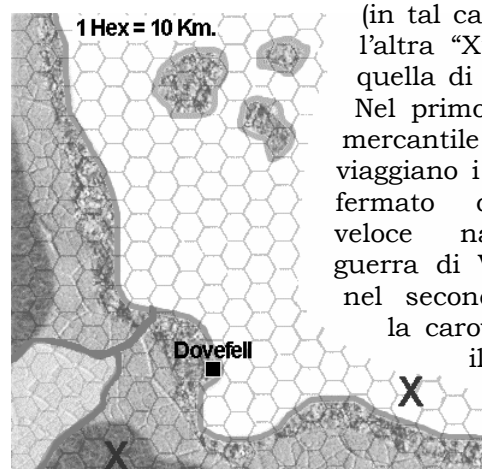
Nota dell'Autore: Il viaggio dovrebbe essere piacevole e ricco di sorprese, ma movimentato con diversi pericoli. Bisognerebbe insomma mostrare ai PG quanto sia rischioso avventurarsi fuori dai territori esplorati. Inoltre, vista la lunghezza del viaggio, sarebbe un'ottima idea inframmezzerlo con qualche breve avventura ben integrata.

L'arrivo

Comunque il gruppo decida di percorrere il lungo, estenuante e pericoloso viaggio, questo terminerà inevitabilmente prima della destinazione finale, in quanto l'avventura lo richiede. Si tenga conto che i PG arriveranno in un paese in guerra, dove anche le carovane apparentemente innocue saranno soggette a controlli e perquisizioni.

Comunque, il viaggio terminerà in uno dei punti (indicati con una vistosa "X" sulla

mappa qui sotto), a seconda, ovviamente, che sia stato compiuto con un'imbarcazione (in questo caso vale la "X" di destra, quella sita in mezzo al mare) oppure via terra e/o fiume



(in tal caso, varrà l'altra "X", ovvero quella di sinistra).

Nel primo caso, il mercantile dove viaggiano i PG sarà fermato da una veloce nave da guerra di Vestland; nel secondo caso, la carovana – o il gruppo di PG se essi hanno

deciso di viaggiare in solitaria – saranno fermati da una nutrita pattuglia di soldati.

In ogni caso, i soldati informeranno il gruppo che non si può in alcun modo procedere oltre, in direzione dei territori di Heldann, in quanto esiste uno stato di belligeranza tra i due stati.

Tutte le strade verso il confine e le acque territoriali dei due stati sono costantemente pattugliate; numerose truppe stanno inoltre ammassandosi verso la linea di confine, in previsione di uno scontro che ormai pare inevitabile. Alla carovana (o mercantile, o chiatte che sia) viene pertanto intimato l'alt incondizionato: sarebbe troppo pericoloso proseguire ed inoltre i soldati hanno avuto ordine di impedire a chiunque – diplomatici esclusi – di varcare il confine.

Il convoglio viene quindi dirottato verso il centro più vicino: Dovefell, descritto più avanti nell'avventura. Prima però, è il caso di fare un po' di chiarezza su quanto è accaduto e quanto accade tuttora da quelle parti.

Stato di guerra

I due stati hanno un passato piuttosto travagliato: nonostante confinino solamente per poco meno di 20 km, hanno alternato momenti di proficua pace a momenti di guerra sanguinaria. Segue una brevissima descrizione dei due stati (generica e adattabile a qualsiasi campagna) e la situazione attuale.

I Liberi Territori di Heldann

I Liberi Territori di Heldann sono un'aggregazione di famiglie indipendenti, riunite generalmente in clan composti da

poche centinaia di persone ognuno, che vivono d'allevamento, pesca ed agricoltura. Lo stile di vita è da considerarsi nomade, se non barbarico. Heldann non è governato da una persona, bensì da una classe guerriera-druidica elitaria (i Cavalieri di Heldann).

Vestland

La popolazione di questo territorio ha cultura ed usi paragonabili a quelli vichinghi. Le popolazioni vivono in città, spesso costiere, e amano il mare. La popolazione ha un indole battagliera e guerrafondaia, nonostante non abbia un capo né una capitale. Normalmente, i suoi alleati più potenti sono Ostland e Soderfjord, due nazioni più o meno affini.

La situazione attuale

Erano ormai quasi cento anni che i due stati vivevano in buona armonia e gli scambi commerciali (legno per pelli e olio nero per armi) erano fiorenti. Da poco più di un anno tuttavia, i rapporti hanno iniziato ad incrinarsi a causa dei sempre più frequenti assalti pirateschi ai danni di mercantili e/o carovane Heldann. Come è infatti risaputo, Ostland (stato alleato di Vestland) tollera – se non addirittura sovvenziona – atti di pirateria, marittima e non.

Subito vi furono le prime richieste di Heldann verso Vestland di intercedere presso i propri alleati, al fine di porre termine a questa pirateria. Vestland rispose che Ostland non centrava affatto con gli atti di saccheggio (e ciò corrispondeva a verità, vedi paragrafo “Orchi e Pirati”). Heldann logicamente non credette a questa spiegazione, ma si limitò a rinforzare le difese senza prendere misure estreme.

La situazione degenerò tuttavia quando un nuovo raid pirata mise a ferro e fuoco la città di Dovefell, in Vestland. Stavolta furono quelli di Vestland a sospettare dei barbari Heldann, ritenendo tale atto una ingiusta ritorsione a quelli di pirateria, di cui però Vestland non era responsabile.

Gli eventi precipitarono: alcuni facinorosi di ambo le nazioni iniziarono una sanguinosa faida con sempre più frequenti raid all'interno dei territori nemici. La guerra fu minacciata più volte, da ambo le parti: Heldann istituì un Consiglio di Guerra e iniziò il reclutamento di truppe barbare sotto la direzione dei prestigiosi Cavalieri di Heldann, mentre Vestland iniziò ad ammassare l'esercito al confine e volontari di Ostland e Soderfjord si unirono alle truppe.

Ad aggravare la situazione – come se ce ne fosse bisogno – le incursioni pirata continuano. Ma chi sono, in realtà, questi pirati? Gente di Ostland? Barbari Heldann?

Orchi e Pirati

Ne l'uno ne l'altro: in realtà, i pirati che hanno dato inizio alla guerra sono per lo più tribù umanoidi (orchi ed orchetti), che provengono dalle isole – altrimenti disabitate – al largo dei due stati e dalle caverne collinose dell'entroterra. Dietro a piani ben congegnati come questi non vi possono essere solamente dei bruti umanoidi ed infatti il loro comandante è un pirata di bassa morale ed assassino senza scrupoli, coadiuvato dal suo manipolo di loschi figure. Il nome dell'uomo è Bjorn Warburg, nativo di Ostland, che venne esiliato con l'infamante nomea di “assassino e nemico del popolo”. Da allora, nessuno ha mai saputo più nulla di lui. In realtà, i suoi movimenti – nell'ombra – avvennero, eccome: riunì intorno a sé i suoi amici più fidati, stringendo quindi alleanza con un temibile cospiratore Thyatiano, accusato di tradimento e tentato omicidio ai danni dell'Imperatore e quindi scappato in esilio. Con il tempo, riuscì a reclutare nuovi adepti alla pirateria e divenne infine capo di diverse tribù umanoidi. I suoi piani sono molto semplici: vuole governare un proprio territorio.

Ovviamente le sue idee sono di divenirne dominatore incontrastato. Per questo si appoggia a feccia e reietti della società e a barbari umanoidi senza scrupoli, affamati di carne umana! Bjorn ha quindi pianificato l'invasione dei territori di confine tra Vestland e Heldann. Per far questo però necessita di fondi, armi ed armature, che puntualmente si procura con razzie e scorrerie piratesche!

Infine, essendo un uomo intelligente oltre che spietato, ed avendo intuito che le sue scorribande hanno inaspettatamente portato i due paesi a meno di mezzo passo dalla guerra, Bjorn Warburg ha deciso di sfruttare la situazione. Una guerra tra le due nazioni le avrebbe indebolite entrambi, agevolando dunque la sua tremenda marcia distruttiva. Sarebbe stato sufficiente, per lui, lanciare un'ultima provocazione, magari una nuova scorribanda, per scatenare la guerra. Dopo di che avrebbe potuto tranquillamente aspettare, pronto a colpire al momento giusto.

Dovefell

Torniamo ai nostri eroi. Si diceva che il loro convoglio viene deviato da una pattuglia verso Dovefell, la città assalita mesi prima dai pirati. Il DM descriva quella che una volta era una piacevole cittadina marittima fortificata come l'ombra di sé stessa: tra cumuli di macerie, resti di edifici e costruzioni ancora intatte, la gente ha eretto tende e ripari di ogni genere. Pantani, sporcizia e rifiuti dominano visivamente il panorama. Pattuglie di militari avanzano costantemente verso ovest, ovvero verso la frontiera. L'unica costruzione che ancora sembra reggere i segni della guerra è la Rocca, una piccola cittadella arroccata su un alto scoglio a strapiombo sul mare e divenuta quartier generale dell'esercito.

In questo clima, i PG possono trovare alloggio ed equipaggiamento, ma con le seguenti regole:

- Le locande sono disponibili, ma a prezzi tutt'altro che modici.
- Si ha il 50% di probabilità di trovare ciascun pezzo d'equipaggiamento (armi escluse).
- Per le armi, la possibilità è del 100% (siamo in guerra) ma i prezzi sono molto, molto alti!

Una volta giunti in città, le guardie lasceranno liberi i PG e la loro carovana. A Dovefell possono apprendere qualche nozione in più relativamente alla guerra e al perché sia scoppiata.

William il Fante (o Alfred il Barbaro)

A tal proposito, i PG incontreranno in una taverna William, che si presenterà loro come "*William, il fante*", un giovane e simpatico soldato. Lascio a voi il compito di caratterizzarlo. Questi spiegherà, in pratica, quanto sta accadendo (riassumete ai giocatori le informazioni nel paragrafo "La Situazione Attuale"), a ovviamente, non saprà affatto dell'esistenza di Bjorn e del suo esercito, come nessun altro, del resto.

Dipingete il fante William come un giovane simpatico e coraggioso, ma che teme che quella che sta per iniziare sarà una guerra inutile e sanguinaria.

Nota dell'Autore: Se decidete di far incontrare i PG con gli Heldann invece che con gli uomini di Vestland, la situazione non cambia. Ricordate soltanto di sostituire "William il Fante" con "Alfred il Barbaro", che viene incontrato se i PG si trovano sul versante Heldann.

Ma non disperdiamoci troppo: il compito del gruppo, a questo punto, non è quello di conoscere nuovi amici, bensì quello di riuscire in qualche modo a raggiungere l'Isola del Teschio, distante solo una decina di miglia nautiche. Il DM tenga conto che i PG sceglieranno probabilmente una delle seguenti possibilità.

Clandestini

I PG possono decidere di varcare il confine di nascosto. La riuscita di questo piano spetta solo al giudizio del DM, ai fini dell'avventura non cambia nulla. Vi ricordo che la guerra è solamente una situazione di contorno e che lo scopo attuale dell'avventura è quello di far approdare i PG all'Isola del Teschio. Se i PG decidono di passare "dall'altra parte" (cioè nei territori degli Heldann), potete scegliere la strategia che ritenete più adeguata: semplificarli la vita, facendogli incontrare un solo piccolo drappello di militari oppure complicargliela, facendoli pedinare da diverse pattuglie armate fino ai denti. Comunque, se i PG sono decisi a varcar la frontiera, fateglielo fare: per noi – e anche per loro – non cambia nulla.

Avvicinamento alla frontiera

Se i PG decidono di spostarsi a ovest/nord-ovest via terra, leggete loro quanto segue:

Non fate in tempo a percorrere poche centinaia di metri fuori dalle ultime, diroccate costruzioni di Dovefell, che una pattuglia armata vi avvicina, intimandovi l'alt. Per il vostro bene, vi consiglia di tornare immediatamente all'agglomerato urbano, abbandonando l'idea di trasgredire questa norma.

La risolutezza negli occhi dei militari è sufficientemente convincente.

Se i PG decidono di spostarsi a ovest/nord-ovest via mare, leggete quanto segue:

All'uscita del porto la vostra imbarcazione viene fermata da un veloce – e ben armato – veliero da guerra. Per il vostro bene, per evitare contatti con i nemici o con i pirati, il comandante vi consiglia di tornare immediatamente in porto, abbandonando l'idea di trasgredire questa norma.

La risolutezza nei suoi occhi è sufficientemente convincente.

In entrambi i casi, i militari che impongono l'alt prenderanno i dati dei PG, ricorrendo a strumenti magici (quali, ad esempio, un filtro della verità o simili).

Sempre e comunque, in ogni caso, i PG saranno da soli in questi tentativi di lasciare la città. Nessuno infatti – carovana, avventuriero, singolo individuo o brutto ceffo da taverna – sarà così folle da disobbedire agli ordini del buon senso: “se la guerra è da una parte, io vado dall'altra”.

I PG, ovviamente, potrebbero essere – come sempre – un caso a parte dalla logica...

Nel caso in cui i PG dovessero insistere, la pattuglia non si limiterà a bloccarli, ma li arresterà, conducendoli nella Rocca di Dovefell, dove verranno giudicati da un tribunale militare che non ascolterà ragioni e quindi allontanati dal paese come “persone non gradite”.

La pattuglia che li scorta verso sud-est sarà composta dal triplo dei membri del gruppo, tutti guerrieri di 2° livello e guidati da un Tenente (guerriero di 3° Livello). A quel punto, i nostri dovranno entrare clandestinamente nella nazione oppure trovare un modo alternativo di raggiungere l'Isola. In ogni caso, le pattuglie nautiche saranno sempre molto all'erta.

Per la descrizione del viaggio verso l'isola, si rimanda al paragrafo “Verso l'Isola...”.

Arruolamento

I PG si possono arruolare, in ogni momento, magari convinti da William il Fante. Per farlo, è sufficiente presentarsi verso la Rocca, ovvero il presidio militare di Dovefell. La paga sarà di 1 MO al giorno per i soldati; 2 MO per Chierici e Maghi; 3 MO per i semiumani. Tuttavia, visto che i PG possono vantare alcuni trascorsi, la loro paga potrebbe essere aumentata di 1d2 MO al giorno, magari dopo un test sul Carisma, con penalità variabili a seconda del caso.

In caso di arruolamento, la situazione per i PG offrirebbe pro e contro: da un lato sarebbero più liberi di muoversi, potendo disporre di una divisa e di una certa autorità (sempre dovuta alla loro brillante carriera) ma avrebbero anche degli ordini da rispettare; ordini che li potrebbero spedire in fretta e furia al fronte, in mezzo ad un sanguinosissimo scontro.

Nota dell'Autore: Nel caso si verifichi questa situazione, si rimanda il DM alla consultazione del capitolo “Guerra”.

Verso l'Isola...

A questo punto è essenziale tirare le fila di quanto detto e, soprattutto, è il caso di spiegare la strategia che noi DM dobbiamo tenere per governare questa avventura ad ampio raggio.

Nota dell'Autore: La cosa più importante è quella di tenere un'accurata traccia del passaggio del tempo. Per far questo, in un'appendice in fondo all'avventura, è riportato un apposito “segnatempo”.

Ricordiamoci innanzitutto lo scopo dei PG: recuperare il tesoro! Purtroppo per loro, sono finiti in mezzo ad una guerra imminente. Come anticipato, il tempo si rivela un fattore determinante – i PG possono infatti trovare situazioni radicalmente diverse a distanza di un solo giorno.

Per raggiungere l'isola è necessaria una qualunque imbarcazione, anche piccola. La distanza infatti non è eccessiva (9,5 miglia nautiche, pari a 17,6 km) e le correnti, non troppo violente, sono addirittura a favore. La Tabella delle Imbarcazioni (riportata alla pagina seguente) indica diverse cose, per ora interessiamoci solo delle prime due colonne: i km percorsi giornalmente dai vari tipi di imbarcazione disponibili a Dovefell ed il numero di ore necessarie per il viaggio. Come si può notare, anche con una semplice zattera non ci vuole più di un giorno e mezzo! Il problema, semmai, è quello di reperire l'imbarcazione: nessuno infatti, tra i molti barcaioli e pescatori locali avranno il coraggio di accompagnare i PG all'isola, causa l'embargo imposto dai militari ed il terrore di assalti pirati o delle truppe avversarie. I PG fatteranno anche per trovare qualcuno disposto a vendere o noleggiare loro un natante, i rischi di non rivedere più l'imbarcazione sono infatti altissimi. Altre due colonne della tabella indicano, tuttavia, i costi per l'acquisto e per il noleggio (giornaliero).

Il DM potrebbe decidere di ambientare tali trattative in una taverna o in posti ambigui (boschi, cantine, fognature, ecc.) e magari in modo clandestino, preferibilmente di notte.

La zattera merita un discorso a parte, in quanto dovranno essere i PG stessi, se vogliono, a realizzarla utilizzando il legname accatastato nelle vie oppure qualche albero adatto all'uopo.

TABELLA DELLE IMBARCAZIONI

| Imbarcazione | Km/Gg | Ore | Vendita | Noleggio | Capacità |
|----------------|-------|-----|----------|-----------|------------|
| Barca a Vela | 72 | 6 | 4.500 MO | 300 MO/Gg | 20.000 mon |
| Barca da Fiume | 36 | 12 | 9.000 MO | 600 MO/Gg | 40.000 mon |
| Canoa | 18 | 24 | 1.000 MO | 80 MO/Gg | 6.000 mon |
| Scialuppa | 18 | 24 | 3.000 MO | 200 MO/Gg | 15.000 mon |
| Zattera | 12 | 35 | - | - | 10.000 mon |

La colonna capacità indica la portata della barca. Supponiamo per definizione che un PG pesi 1.000 monete (facendo la media tra un guerriero in armatura ed un mago in mantello). È ovvio che se il gruppo è composto da sette persone, non possono navigare su una canoa, a meno che non si tolgano le armature. Comunque sia, una volta in possesso di un'imbarcazione, i PG possono partire.

In viaggio verso il Teschio

Il viaggio dei PG è soggetto ad alcune regole che il DM può scegliere di applicare o meno. La probabilità base di essere visti dalle pattuglie è il **60%**. Si considerino però i seguenti modificatori:

- **-15%** se i PG utilizzano incantesimi occultativi (ad esempio, *Invisibilità nel raggio di 3 metri*).
- **-10%** se i PG partono di notte o con brutto tempo.
- **-7%** se i PG partono con mare mosso.
- **-5%** se i PG prendono precauzioni alternative (ad esempio, camuffando l'imbarcazione da relitto).
- **-5%** se i PG partono su una canoa o zattera (sono più difficili da scoprire).
- **-x%** se i PG creano dei diversivi (ad esempio, attendendo un'altro scontro marino o altro. Il DM valuti e assegni un valore percentuale).
- **+5%** se i PG partono con una barca (a vela o da fiume).
- **+7%** se i PG partono con mare calmo.
- **+10%** se i PG non prendono alcuna precauzione.
- **+15%** se i PG partono di giorno.

Si ricordi che questi modificatori influiscono solo sulle possibilità di essere scoperti da una pattuglia. Il DM applichi quelli validi e lanci 1d100 per determinare se il gruppo viene scoperto.

Ad esempio, se i PG partono di notte (-10%) su una barca a vela (+5%) senza prendere precauzioni (+10%) e con mare calmo (+7%),

saranno scoperti nel 72% (60-10+5+10+7) dei casi.

Invece, se i PG partono di notte (-10%), su una zattera (-5%) camuffata con alghe (-5%) e con mare mosso (-7%), saranno scoperti nel 37% (60-10-5-5-7) dei casi.

Nel caso in cui i PG vengano scoperti, il DM si ricordi di far accadere l'incontro con la pattuglia all'inizio del viaggio, diciamo entro 2 miglia nautiche dalla costa, ovvero il limite delle acque monitorate (si veda il paragrafo successivo, "Scoperti!").

Ora, se il viaggio prosegue, vediamo se i personaggi arrivano a destinazione. La probabilità base di farcela è dell'**80%**. Tuttavia, si considerino i seguenti modificatori:

- **+10%** se i PG partono con buona visibilità.
- **+10%** se i PG partono con mare calmo.
- **+10%** se i PG partono su barche (a vela o da fiume).
- **+5%** se i PG partono di giorno.
- **-5%** se i PG partono di notte.
- **-10%** se i PG viaggiano su canoe o scialuppe.
- **-15%** se i PG viaggiano su zattere.
- **-20%** se i PG partono con mare molto mosso.
- **-25%** se i PG partono con visibilità nulla.

Ad esempio, se i PG partono di notte (-5%) con visibilità nulla (-25%) e mare calmo (+10%), su una barca a vela (+10%), arriveranno all'isola nel 70% (60-5-25+10+10) dei casi.

Invece, se i PG partono di giorno (+5%), con buona visibilità (+10%) e mare mosso (-20%), su una zattera (-15%), arriveranno all'isola nel 60% (60+5+10-20-15) dei casi.

Ancora una volta, il DM applichi i modificatori appropriati e lanci 1d100, per verificare se i PG riescono a giungere all'isola.

Nota dell'Autore: Il DM può far verificare qualche incontro casuale, utilizzando la tabella del manuale Expert (Mare/Oceano).

Scoperti!

Ma cosa accade quando (e se) i PG vengono scoperti da una pattuglia costiera? Il veliero dei soldati affianca l'imbarcazione del gruppo ed impone l'alt.

Se i PG si fermano, vale quanto descritto al precedente paragrafo "Avvicinamento alla frontiera", ovvero vengono registrate le loro generalità e sono scortati nuovamente al porto di Dovefell.

Se, viceversa, i PG intendono scappare o (peggio ancora) combattere, il DM agisca di conseguenza. Di seguito sono riportate le statistiche dei soldati:

Veliero

Equipaggio: 10 Marinai, 25 Soldati.

Movimento: 90 km/giorno.

Punti Scafo: 82

CA: 8

Capitano (Guerriero di 5° livello)

CA 3; DV 5 (M); PF 28; THACO 15; #Att 1 spadone; F 1d10+2; TS G5; MV 36 m (12 m); ML 11; In 12; All N; PX 175.

Equipaggiamento: il capitano è armato con un spadone a due mani e indossa una corazza di piastre.

Note: il capitano si considera avere una Forza eccezionale e gode di un bonus di +2 a TpC e per infliggere ferite, già incluso nelle statistiche.

Soldati (24 Guerrieri di 2° livello)

CA 4; DV 2 (M); PF 11; THACO 19; #Att 1 spada; F 1d8; TS G2; MV 36 m (12 m); ML 11; In 12; All N; PX 125.

Equipaggiamento: ogni soldato è armato con una spada, indossa una cotta di maglia e porta lo scudo.

Marinai (10)

CA 9; DV 1 (M); PF 4; THACO 20; #Att 1 arma improvvisata; F 1d4; TS UC; MV 36 m (12 m); ML 8; In 8; All N; PX 25.

Come potete facilmente immaginare, lo scontro sarà impari, ovunque esso avvenga. Quindi, nello sciagurato caso in cui i PG decidano di fuggire, siate clementi! Fate vivere ai vostri giocatori una appassionante fuga, ma poi decretate la cattura degli avventurieri: essi verranno affiancati dalla veloce e potente imbarcazione militare e catturati – eventualmente dopo uno scontro, tuttavia non letale: non è auspicabile la morte di alcun PG, almeno non ora!

La pattuglia però, in caso di fuga e successivo arresto del gruppo, non si limiterà semplicemente ad annotare le loro generalità e ad imporgli di tornare a terra, come descritto in precedenza. In questo caso, invece, li arresterà direttamente (come se fossero recidivi) conducendoli nella Rocca di Dovefell, dove verranno giudicati dal già descritto tribunale militare. Inutile dire che saranno allontanati dal paese, come "persone non gradite".

Nota dell'Autore: Il DM tenga conto che, a causa del tentativo di fuga dei personaggi, i soldati saranno più pronti a trattarli rudemente e a testimoniare contro di loro al processo (i PG saranno infatti visti come spie, disertori o peggio ancora).

Conclusione

Insomma, il compito di trovare una barca non deve essere facile, ma deve costare ai PG tempo, fatica e soldi. E magari qualche scontro, forse con dei PNG malintenzionati. E nemmeno il viaggio verso l'isola del Teschio ed il tanto agognato tesoro dovrà essere tutto rose e fiori.

CACCIA AL TESORO

L'Isola del Teschio

Perfetto. Se stiamo leggendo qui, significa che i PG sono riusciti a sfuggire all'arrembante guardia costiera e ad approdare sull'isola del Teschio.

Questo è un piccolo isolotto di origine vulcanica, largo quasi un chilometro e lungo poco più di uno e mezzo. Deve il nome alla presenza di tre caverne site sulla parete meridionale del vulcano presente sull'isola. L'apertura più piccola, in basso e quelle più grandi superiori, sembrano le narici e le orbite vuote di un teschio. A questo si aggiunga la forma naturale delle falde del monte, molto arrotondata e del tutto simile ad un cranio, sormontato da una parte più aguzza, che termina nella bocca principale del vulcano.

La figura presente nella pagina vi aiuterà certamente a capire meglio la fisionomia dell'isolotto. Al di là della presenza del vulcano, si deve dire che l'isola è collinosa e densamente coperta d'alberi, che lasciano liberi solo pochi metri di spiaggia sabbiosa e qualche costa più frastagliata, specialmente a nord-est.

E qui dobbiamo anche svelare una errata credenza popolare: il tesoro leggendario custodito nell'isola è davvero appartenuto a pericolosi pirati, ma non come una tale affermazione può far credere. Viceversa, il tesoro è stato accumulato nel corso di diversi anni e di diverse incursioni pirata.

Questi ultimi, attratti dalla caratteristica forma dell'isola, già di per se sufficiente ad incutere timore, sbarcarono convinti di seppellire il proprio tesoro in un posto sicuro. Ma si sbagliavano.

Indigeni

Sull'isola esiste infatti un villaggio – ora abbandonato – che una volta era popolato da una tribù di indigeni cannibali. Figuratevi la gioia di questi ultimi nel veder arrivare, con una certa regolarità, intere navi piene di cibo... ehm, di pirati!

Le varie ondate pirata che si avvicendarono sull'isola si imbattono nelle letali imboscate indigene. Inutile dire che tutti i predoni persero la vita, oltre che il bottino, che venne accatastato in un tesoro sempre più consistente – divenuto infine leggendario – dalla popolazione autoctona che lo stipò in un luogo segreto ed inaccessibile, in una grotta sotterranea. Ma di questo parleremo tra breve.

Gli indigeni cannibali che tanti problemi causarono ai pirati non esistono più, perché pochi anni prima dell'arrivo dei PG, il vulcano iniziò a fumare e ad eruttare lapilli incandescenti. I locali, spaventati dal pericolo di una imminente eruzione, abbandonarono l'isola in fretta e furia, convinti di tornarvi quando tutto fosse tornato alla normalità. Purtroppo, le loro imbarcazioni non ressero il



mare aperto ed essi naufragarono al largo delle coste di Heldann.

Ovviamente, il vulcano non ha mai eruttato veramente, ne mai

lo farà nel corso di questa avventura. I PG

stiano tranquilli: il vulcano è dormiente e gli indigeni sono tutti affondati! Anche se non proprio tutti...

Esplorazione

I PG giungeranno all'isola da sud. Se palesano l'intenzione di circumnavigarla, scopriranno che nell'ansa indicata con una "X" si trovano i resti del villaggio indigeno, ormai abbandonato da diversi anni. I punti migliori per l'attracco sono tutto il promontorio del villaggio ed il lato sud, ovvero proprio di fronte al versante a forma di teschio del vulcano. Un altro buon punto è una piccola spiaggia nello spigolo nord-est (sulla mappa, proprio sotto la N che indica il settentrione), dove le coste non sono montuose.

Nota dell'Autore: Consiglio al DM di annotare se i PG nascondono l'imbarcazione o meno!

Date le dimensioni dell'isola, è probabile che in un paio di giorni i PG l'abbiano esplorata completamente, scoprendo così il villaggio e le grotte ricavate all'interno delle orbite e del naso del teschio. Essendo l'isola ricca di piante da frutto e ospitando una fauna ed una selvaggina piuttosto abbondanti, i PG potranno cibarsi per tutta la loro permanenza senza toccare le loro razioni alimentari. Durante la loro esplorazione, possono verificarsi – ed è consigliato che si verifichino – alcuni incontri casuali. Il controllo va effettuato due volte al giorno, lanciando 1d6, e l'incontro avviene con il risultato di 1. Il DM scelga l'incontro più adatto tra quelli riportati nella lista a fianco.

Il villaggio indigeno

Il villaggio indigeno si trova sul lato nord del promontorio sito nella parte ovest dell'isola del Teschio. Sulla mappa alla pagina seguente è rappresentato in prospettiva tre quarti, cioè visto dal mare. Si noti che i personaggi vi possono arrivare da nord per via mare o, se attraccano in un'altra parte dell'isola, da sud per via terra. Da dove i PG arrivino è tuttavia ininfluente.

Comunque essi arrivino, si faranno l'idea che il villaggio è stato abbandonato, anche con una certa fretta. Lungo le stradine e le piazze infatti, sono sparpagliati diversi oggetti (vestiti in paglia, armi ed oggetti di legno, ecc.) – ricordatevi di farlo notare diverse volte al gruppo. Vediamo ora in dettaglio le zone più interessanti.

Bruciature

Le costruzioni più a nord del villaggio sono bruciate, così come gli alberi con esso confinanti. Il DM dovrebbe descrivere tali bruciature riferendo di un'abitazione con il tetto bruciato e parzialmente ceduto qui, un paio di piante carbonizzate là, e via dicendo. Ricordate infatti che tali incendi sono stati dovuti solo a qualche isolato tizzone ardente e non ad una vera e propria colata lavica. Solo un accenno di eruzione che però è stato sufficiente ad alimentare il terrore negli abitanti locali!

Abitazioni

Sulla mappa sono mostrati come costruzioni squadrate, di varie dimensioni. Sono quasi tutte realizzate con mattoni vegetali essiccati, con il tetto piatto isolato da fronde di alberi ricoperte dagli stessi mattoni. Contengono pochi oggetti, a discrezione del DM, e armi piuttosto rudimentali, quali machete, fruste e

INCONTRI CASUALI SULL'ISOLA

Babbuini delle Rocce (6)

CA 6; DV 2 (M); PF 10; THACO 18; #Att 1 morso; F 1d3; TS G2; MV 36 m (12 m); ML 8; In 2; All N; PX 20.

Gigante delle Colline

CA 4; DV 8 (G); PF 42; THACO 12; #Att 1; F 2d8; TS G8; MV 36 m (12 m); ML 8; In 7; All C; AS può scagliare pietre (gittata 9/18/30; danno 3d6); PX 650.

Gorilla Albini (3)

CA 6; DV 4 (M); PF 24; THACO 16; #Att 2 artigli o 1 pietra; F 1d4/1d4 o 1d6; TS G2; MV 36 m (12 m); ML 7; In 2; All N; PX 75.

Granchi Giganti (5)

CA 2; DV 3 (G); PF 10; THACO 17; #Att 2 chele; F 2d6/2d6; TS G2; MV 18 m (9 m); ML 7; In 2; All N; PX 35.

Pantere (2)

CA 4; DV 4 (M); PF 22; THACO 16; #Att 2 artigli/1 morso; F 1d4/1d4/1d8; TS G2; MV 72 m (24 m); ML 8; In 2; All N; PX 75.

Roc Piccolo

CA 4; DV 6 (G); PF 32; THACO 14; #Att 2 artigli/1 beccata; F 1d4+1/1d4+1/2d6; TS G3; MV 18 m (9 m), 144 m (48 m); ML 8; In 2; All L; PX 275.

Rugginofaghi (2)

CA 2; DV 5* (G); PF 17; THACO 15; #Att 1; F speciale; TS G3; MV 36 m (12 m); ML 7; In 2; All N; PX 300.

Scorpioni Giganti (3)

CA 2; DV 4 (G); PF 13; THACO 16; #Att 2 artigli/1 pungiglione; F 1d10/1d10/1d4+veleno; TS G2; MV 45 m (15 m); ML 11; In 0; All N; AS veleno (TS contro Veleno o morte); PX 125.

pugnali, più utili per disboscare la vegetazione che altro.

Abitazione dello Sciamano

È un'abitazione che il DM può piazzare dove vuole, è sufficiente che la descriva diversa

dalle altre, magari dicendo che fuori vi sono impalati dei teschi, che vi sono raffigurati segni tribali o porta appese ghirlande di ossa, e via così. L'interno, tuttavia, non è dissimile dalle altre case del villaggio; l'unica differenza è dovuta alla presenza di una specie di area di preghiera

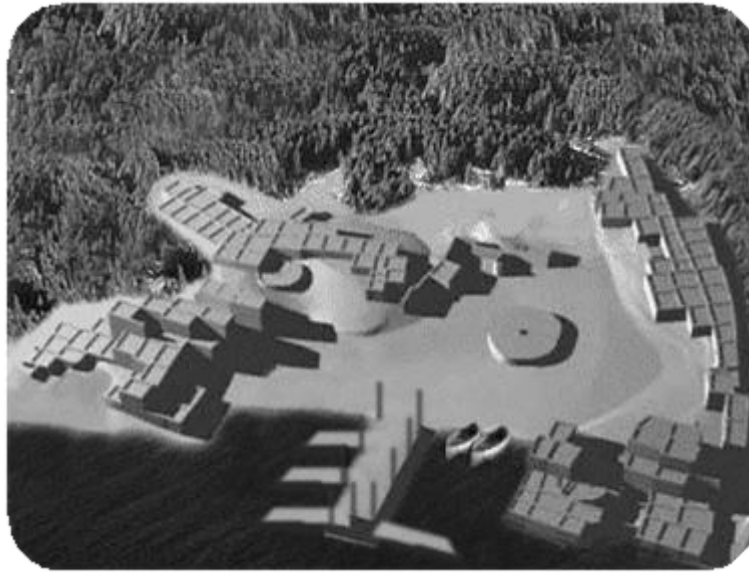
caratterizzata da svariate boccette (contenente fluidi corporei), sacchi con frammenti essiccati di membra umane ed un Tridente (essenziale per l'attivazione del Totem). Inoltre, quest'arma è anche un **tridente +1 dell'individuazione**, che può lanciare l'incantesimo *Individuazione dei passaggi segreti* tre volte al giorno.

Piazzetta elevata

È quella piazza con tanto di basamento circolare sita sulla collinetta (sulla mappa, direttamente a nord delle barche). Sul basamento vi è un grosso calderone, ampio a sufficienza per "ospitarvi" un paio di persone. In questa piazza, venivano cucinati e mangiati – come in una festa di paese – i vari prigionieri. I PG potranno rinvenire tracce di sangue essiccate e svariati mucchi di ossa (pensate che tutta la collinetta è così realizzata), insieme a logori abiti, chiaramente da pirata.

Piazza centrale e totem

È l'enorme spiazzo in mezzo al villaggio, dominato visivamente dalla pedana forata. Quella, e più precisamente il foro centrale, è la base su cui si ergeva il totem. Quest'ultimo, sito in posizione elevata rispetto alla piazza, incuteva timore e rispetto alla popolazione e poteva essere avvicinato solo dallo sciamano locale, che conosceva come attivarne i poteri. Il totem, mostrato qui a lato, raffigura una divinità indigena con in una mano uno scudo rotto – simile ad un ventaglio – e l'altra chiusa a pugno. Osservandola con attenzione, i PG possono vedervi un foro,



come se potesse stringere qualcosa di stretto come, ad esempio... un tridente!

Al momento dell'arrivo dei PG però, il totem non c'è e non si vede da nessuna parte!

Molo

Il DM descriva la scena come segue:

Il molo è una struttura in legno, con delle intelaiature che originariamente sostenevano un pergolato di foglie e paglia, ora marcito. Per terra, tra i resti delle macerie, vi sono ancora degli effetti personali degli indigeni, forse abbandonati o più probabilmente persi per via della foga con la quale sono scappati. Quello che più vi colpisce sono una graziosa bambola ed una collana in legno – oggetti di poco conto e nessun valore, se non affettivo. Attraccate al molo, vicino alla spiaggia, vi sono due piccole imbarcazioni in legno, evidentemente abbandonate dagli indigeni durante la fuga.

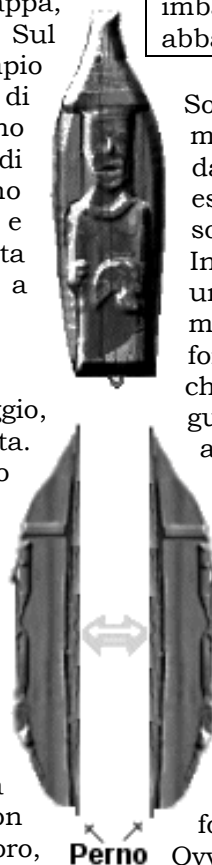
Sono solo delle piccole scialuppe (lunghe meno di 2,5 metri), vagamente consunte dal tempo e dalle intemperie, ma estremamente importanti perché, in realtà, sono... il totem!

Infatti, se le due barche vengono prese ed unite lasciando la chiglia all'esterno (come mostrato nello schema in questa pagina), formeranno la struttura totemica. Le loro chiglie, inoltre, riportano inciso proprio il guerriero presente sul totem. Infine, i due anelli (uno per barca) che servono a fissare le cime d'ormeggio, si uniscono formando il perno che si incastra nel foro centrale della pedana.

Assemblaggio del totem

Quindi, tutto quello che i PG devono fare è di trascinare le barche a terra e montarle in modo da assemblare il totem (i bordi delle barche sono fatti in modo da garantire un certo incastro), possibilmente nella apposita pedana forata!

Ovviamente, i PG devono prima scoprire che



le barche ed il totem sono la stessa cosa!

Ma come possono fare? O ci riescono da soli – ed in tal caso premiateli con un extra di 300 PX o più – oppure risolveranno il mistero con un vostro piccolissimo aiuto. Quale? Ecco un esempio.

Prima, tuttavia, consiglio di far brancolare i personaggi un po' nel buio: i PG dovrebbero prima scoprire – una visita alle grotte è sufficiente – che il totem è la chiave per aprire le porte del tesoro. A quel punto, quando torneranno al villaggio in cerca di qualsiasi cosa, attirate la loro attenzione sulle case raffigurate in basso a destra nella mappa. Ebbene, quelle sono delle palafitte, ovvero case realizzate sull'acqua, rette da spessi e resistenti pali ben piantati nel roccioso fondo marino.

Anche se i pali sono ben piantati e resistenti, non è detto che anche il pavimento sia ugualmente solido. Ed infatti fatelo cedere quando i PG si avventurano.

I PG presenti nell'abitazione devono effettuare un test sulla Destrezza, con penalità di -4; chi fallisce cade in acqua. A questi PG fate effettuare un TS contro Raggio della Morte. Chi riesce ad effettuarlo nota, tornando a galla, che il fondo delle barche li ancorate presenta degli intagli. Un ulteriore test sulla Saggezza permetterà di ricordare che tale intaglio è presente anche sulla mappa data loro da Amarkan.

Un'altra possibile soluzione è di far attaccare

i PG da mostri che li costringono ad entrare in acqua. Oppure far verificare una nuova eruzione vulcanica – ovviamente in scala ridotta – che spingerà il gruppo verso le barche. A quel punto, l'imbranataggine di qualche PG (dopo un test sulla Destrezza non riuscito), causerà il ribaltamento della barca e... voilà, il gioco è fatto. Se avete idee migliori (cosa di cui non dubito affatto) utilizzatele senza problemi!

Una volta montato il totem, resta solo da incastrare il tridente nel foro della mano destra.

Anche questo non è banale, ma il gruppo dovrebbe aver capito l'antifona. Avrà realizzato che la pergamena è importante e quindi la studierà attentamente; avrà anche notato il foro sul pugno del totem e questo spiegherà molte cose. Se i PG non hanno ancora trovato il tridente, dovranno esplorare meglio il villaggio e le capanne fino a trovarlo. Finalmente, il gruppo riuscirà anche ad attivare il totem, incastrandogli il tridente in mano. A quel punto non accade nulla: nessun suono, nessuna luce, nessun «CLICK» e persino nessun «TACK». Almeno... non accade nulla laddove dove sono i PG. In realtà, a qualche centinaio di metri di distanza, e precisamente sotto il vulcano, la serratura che chiude la stanza del tesoro (area #10 del capitolo seguente, "Le Grotte del Vulcano") scatta, aprendo così la strada alla conquista dello Stiletto Infernale e al resto del tesoro!

LE GROTTES DEL VULCANO

Per esplorare le grotte (ovvero i fori "scheletrici"), i PG devono prima arrivarci, scalando le pendici del vulcano per un dislivello totale di più di cento metri. Il tragitto di per sé non sarebbe impegnativo, vista la presenza di un sentiero, originariamente utilizzato anche dagli indigeni. La presenza di un grosso ghiaione però, lo rende piuttosto complesso.

In realtà, il ghiaione è un'antica colata di lava solidificata e stratificata, sminuzzata dalle continue, e talvolta violente, vibrazioni del terreno vulcanico. L'ultima, quella che ha causato la partenza degli indigeni, ha anche praticamente celato il sentiero, ora non più visibile. I PG lo potranno notare cento metri più in alto, ovvero alla fine del ghiaione. Per superarlo senza incidenti, i PG devono riuscire in un test sulla Destrezza con modificatore variabile, assegnato in base all'armatura indossata e all'equipaggiamento trasportato, come descritto di seguito:

Corazza

Nessuna

Corpetto di Cuoio

Corazza a Scaglie

Cotta di Maglia

Corazza a Bande

Corazza di Piastre

Modificatore

Bonus +2

Nessuno

Penalità -1

Penalità -2

Penalità -3

Penalità -4

Regola supplementare

Se il DM vuole, può applicare una penalità (cumulativa) di -1 ogni 300 mon d'ingombro (arrotondato per difetto). Ad esempio, se un PG indossa una corazza di bande e trasporta 1.040 mon di peso, avrà una penalità di -6 al test (-3 per la corazza, -3 per il peso).

Se un PG fallisce il test sulla Destrezza, significa che metterà un piede in fallo su un masso e scivolerà lungo il ghiaione, fermandosi solo in fondo ed infliggendosi 1 PF ogni 10 metri di caduta. Essendo il ghiaione lungo 100 metri, il DM tiri 1d100 per stabilire a che punto avviene la caduta, per poter così stabilire i danni subiti (ovviamente, il massimo danno è di 10 PF).

La cosa più grave, tuttavia è che durante la caduta diversi oggetti si possono rompere (sempre che nella vostra campagna utilizzate tale regola opzionale). In tal caso, effettuate i TS del caso.

Superato il ghiaione, i PG possono seguire nuovamente il sentiero che li conduce fino alle grotte, di seguito descritte a partire dal basso, ovvero dalle cavità nasali.

Il naso

Nel naso non vi è nulla di trascendentale: tre caverne, di cui una [area #1] è l'entrata. Infatti non perderò nemmeno troppo tempo nel descriverle, essendo in pratica solo dei magazzini. Sfruttando la

mancanza di umidità del luogo, gli indigeni accumulavano qui il cibo per l'inverno, utilizzando tali grotte

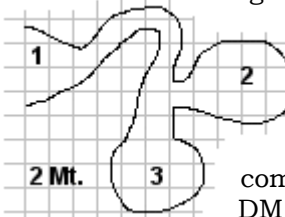
come magazzini naturali. Il DM le descriva come luoghi asciutti, dove non vi è umidità né muffa; tanto meno stalattiti e stalagmiti. Inoltre, l'ansa naturale del corridoio impedisce anche alla luce di giungere fino alle aree #2 e #3. Evidentemente, la presenza dei caldi vapori del vulcano, mai del tutto addormentato ma fortunatamente nemmeno sveglio, ha seccato l'aria all'interno, rendendolo un luogo fresco ed asciutto.

Nell'area #2 si trovano sacchi di granaglie e mucchi di carne essicata, scorte praticamente inutilizzabili (sono vecchie di oltre quindici anni) e barili contenenti acqua e liquido simile a vino.

Nell'area #3 si trovano invece coperte, utensili e altri macchinari utili o potenzialmente utili alla piccola ma attrezzata comunità indigena. Per ogni oggetto, vi è il 75% di probabilità che sia conservato bene se di legno o metallo, e il 50% se in corda o tessuto.

Gli occhi

In queste grotte, alle quali si accede dalle orbite del teschio, vi sono diverse stanze, tutte ricavate da un abile lavoro di scavo nella montagna. Come nel caso delle altre grotte descritte in precedenza, anche queste sono asciutte, salvo ove diversamente indicato. Inoltre, la presenza di una porta tra due aree è anch'essa espressamente riportata; in caso contrario, vi sono solamente dei passaggi aperti, ad arco o a forma di porta. Come si può notare dalla mappa (alla pagina seguente), le grotte descrivono un percorso circolare, in quanto in centro vi è il cono del vulcano.



Il DM tenga presente che tutti i corridoi componenti il sistema di caverne verso sud (ovvero le aree **#1**, **#5**, **#6**, **#7**, **#8**, **#9** e **#10**) digradano bruscamente verso il basso.

Resta da fare un'ultima considerazione: la grotta è piena di trabocchetti e pericoli! Ovviamente, gli indigeni avevano un "lasciapassare", ossia un teschio umano magico che consentiva di annullare tali trappole e raggiungere così incolumi la sala del tesoro (area **#9**).

1) L'ingresso

In entrambe le grotte (sia l'orbita di destra che quella di sinistra) la zona è molto buia, nonostante la luce del sole sia a soli pochi metri di distanza. I PG hanno solo il 25% di probabilità di notare lo stretto, contorto e celato passaggio che porta al resto del sistema di caverne! Ovviamente, se essi dichiarano l'intenzione di cercare, lo troveranno nell'80% dei casi.

2) La sala degli affreschi

Questa stanza è una grossa caverna dalla pareti rudemente lisciate, sulle quali sono affrescati alcuni ritratti di personaggi simili a quello intagliato sul totem. In alcuni casi, questo si vede con il tridente in mano, in altri no. Con un test sulla Saggiezza effettuato con successo, un PG può capire che nei ritratti dove vi è il tridente, il personaggio sta entrando in una porta, negli altri si trova di fronte ad una porta chiusa. Questo potrebbe essere un buon suggerimento per i giocatori.

3) La sala bollente

Il soffitto della stanza è molto poroso e da esso spesso fuoriescono densi fiotti di vapore bollente, che giungono a meno di due metri dal suolo. Il pavimento, estremamente scivoloso grazie al vapore, è costellato di grosse pietre, forse franate dal soffitto. L'interno è terribilmente caldo ed umido, al punto che i PG suderanno non appena vi entrano. Gli avventurieri con armatura metallica dovranno togliersela oppure, a partire dal 4° round, subiranno 1 PF di danno per round, evitabile nel caso in cui effettuino un TS contro Soffio del Drago. Il suolo è umido al punto che i PG dovranno effettuare un test sulla Destrezza ogni qualvolta si spostano, per evitare di cadere, fortunatamente senza subire danni.

La sezione centrale (quella evidenziata sulla mappa da una linea tratteggiata) è una trappola a pressione: quando è premuta da un peso superiore ai 200 kg. (ovvero quello di circa tre persone), fa abbassare delle spesse paratie metalliche (3x3 metri) sopra le porte, ostruendole completamente in 2 round. Uscirne può essere un problema, visto che le piastre sono arroventate e toccarle senza una protezione infligge 1d3 PF di danno da calore. Il modo più semplice è quello di evitare la piastra a pressione oppure di disattivare la trappola (in entrambi i casi, un PG ladro o affine è l'ideale). Tuttavia, se questa scatta, non tutto è perso; i PG possono sfuggire sfruttando il pavimento così sdruciolevole, scivolando loro stessi sotto le paratie prima che si chiudano (previo test sulla Destrezza) oppure facendovi scivolare sotto un masso (cosa che richiede un test sulla Destrezza e un test sulla Forza con qualche penalità) per incastrarlo al posto giusto.

Le paratie si solleveranno dopo 15 round. Il DM tenga conto che i PG rimasti intrappolati subiranno 15 PF di danno totale, stavolta senza possibilità di TS per via del calore opprimente causato dalle porte chiuse.

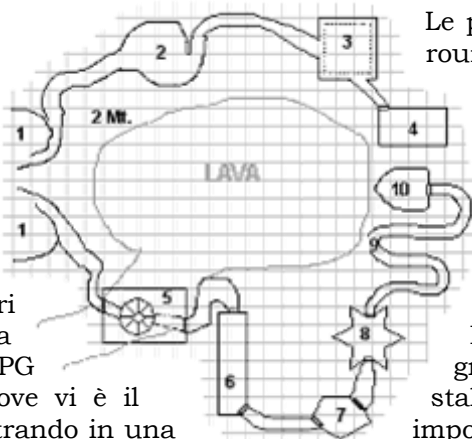
4) La stanza gelata

L'interno della stanza è una grotta ghiacciata: stalattiti e stalagmiti di ghiaccio, così come imponenti colonne, la riempiono quasi completamente, lasciando poco spazio ai PG per muoversi. All'interno delle colonne più grosse, i PG potranno notare dei corpi umani congelati. I PG potranno ritenere che questi siano dei pirati, "congelati" dai nativi in attesa di essere mangiati, forse in tempi di magra! I PG nella stanza, soffrono ogni round 1 PF di danno da freddo, evitabile con un TS contro Paralisi effettuato con successo. Se invece sono protetti magicamente (anelli, pozioni, ecc.) o anche solo normalmente (mantelli, pellicce, abiti pesanti, ecc.), sono automaticamente immuni a questo danno.

Nota dell'Autore: Questa stanza è importante, in quanto contiene la chiave per uscire dalla stanza **#8**.

5) La sala del trabocchetto

Subito dopo la porta, vi è uno stretto passaggio sospeso nel vuoto che conduce ad una piattaforma circolare, poggianti su



un'unica, grossa stalagmite. Al di là delle apparenze, la struttura è sufficientemente solida. La porta d'uscita (quella verso la stanza #6) è sulla parete est, a circa 4 m dalla pedana e non vi è modo – almeno all'apparenza – di raggiungerla. Se i PG guardano nel baratro, vedranno, molti metri più in basso, un torrente di lava zampillante. Questo fenomeno è consultabile anche sulla mappa. Si noti come l'enorme pozza di lava sottostante lambisca le zone di sinistra del corridoio #9 e dell'area #10.

Osservando la pedana, si può notare che è divisa in otto spicchi ed una sezione centrale, quasi interamente occupata da una grossa bilancia formata da un piatto poggiato su una grossa molla e bloccato da un gancio. La molla scompare nel buio sottostante alla pedana. Sempre sul settore centrale vi sono una ventina di sacchi pieni ed una vistosa incisione sul pavimento che recita così:

**Completa la serie, per capire quanti
sacchi vanno sulla bilancia
5 - 2 - 9 - 8 - 4 - 6 - 3 - 1 - ...**

Per far scattare la bilancia, i PG devono mettere un certo numero di sacchi sul piatto e quindi rimuovere il fermo che libera la molla. La risposta giusta è 0, ovvero nessun sacco. Infatti la serie di numeri è disposta in ordine alfabetico (5=C, 2=D, 9=N, 8=O, 4=Q, 6=S, 3=T, 1=U) e quello che completa la sequenza è proprio 0 (ovvero Z).

Nota dell'Autore: È importante che il DM aggiorni sulla mappa la posizione di ciascun personaggio.

Dopo un turno dall'ingresso nella sala, il passaggio che conduce verso l'uscita (stanza #1) si inabissierà, scomparendo nel fiume di lava nell'arco di pochi round. In tal modo, i PG saranno costretti a rimanere sulla pedana o a trovare la soluzione.

Se i PG posizionano sui piatti un qualsiasi numero di sacchi, due spicchi che costituiscono la pedana crollano (tirare 1d8 per decidere casualmente quali sono). I PG che vi sono sopra (ecco perché serve segnare la loro posizione) devono effettuare un TS contro Raggio della Morte per evitare di cadere nel vuoto e quindi nella lava, incontro a morte certa. Se il DM vuole aiutare il gruppo, può concedere ai PG dei bonus al TS oppure può far effettuare un test sulla Destrezza al compagno più vicino, che in

caso di successo riuscirà ad afferrare la vittima prima della caduta fatale.

6) La stanza rettangolare

Questa stanza è chiusa da una porta di bronzo, a dir poco inquietante. Il bassorilievo che vi è inciso raffigura un insieme di tronchi e volti umani, sofferenti, agonizzanti o urlanti. Contandoli, si può arrivare tranquillamente a più di un centinaio! Un'infinità di arti e mani tese verso una salvezza che mai, a giudicare dalle espressioni, è giunta. La porta si apre dolcemente, spingendola.

L'interno non è dissimile: il pavimento, le pareti ed il soffitto sono costellate da sculture simili a quelle della porta che, pare impossibile... eppur si muovono, cercando di afferrare i malcapitati PG!

Chi entra nella camera deve, dopo aver superato un tiro sorpresa iniziale, effettuare ad ogni round un test sulla Destrezza. Se il PG ha successo riesce ad avanzare, ma di una sola casella sulla mappa. Viceversa, se il controllo fallisce, il PG in questione rimane invischiato e non avanza.

Il compito delle mani, tuttavia, non è quello di infliggere danni, ma solo di rallentare il gruppo. Dal 2° round, due esseri mostruosi si andranno formando negli angoli sud del soffitto. Il processo di evocazione, che durerà 5 round, prevede la fusione di diversi organi dei bassorilievi (braccia, gambe, tronchi, teste, ecc.) in due unici ammassi di forma vagamente umanoide. Nel 7° round, questi due mostri saranno completi e scenderanno dal soffitto per affrontare i PG rimasti.

I mostri avranno 4 DV e CA 0. Per quanto riguarda i PF e il numero di attacchi, utilizzate questa regola: ogni mostro si formerà con 4d2 (4-8) arti, che indicheranno quanti attacchi avrà a disposizione (ovvero da 4 ad 8). Per ogni arto, un mostro avrà 5 PF (per un totale variabile da 20 a 40). Ogni 5 PF di danno subito, il mostro perderà un arto e quindi un attacco.

Blob (2)

CA 0; DV 4 (G); PF speciale; THAC0 16; #Att speciale; F 1d3 per attacco; TS G4; MV 36 m (12 m); ML 12; In 2; All C; PX 350.

Quando un Blob viene sconfitto, si divide nuovamente in frammenti di corpo che tornano a formare il pavimento e le pareti della stanza.

8) La stanza a stella

In questa stanza si accede tramite una porta di legno, su cui è incisa una grossa stella fosforescente, color azzurro tenue. Osservandola, si vede che la fluorescenza è dovuta a microscopiche spore. Anche il lato interno della porta presenta una stella, di cui si vede solo il contorno.

L'interno della stanza non è buio, ma è rischiarato da una tenue luce azzurrognola, proveniente da alcuni funghi a forma di stella che crescono sul pavimento. La stranezza è che tali funghi sono disposti a formare delle stelle perfette, che riproducono la foggia della stanza in miniatura. Tuttavia, questa caratteristica propria dei funghi, non è magica né misteriosa, ma i PG non possono saperlo. Inoltre, per terra tra i vari funghi vi è un sottile strato di polverina azzurra e fluorescente.

I funghi – così come le spore – possono essere strappati ed utilizzati come torcia; in tal caso, la loro luce durerà circa un'ora (6 turni) prima di spegnersi. Sono inoltre commestibili e anzi, ognuno di essi, se ingerito, consente di recuperare 1d3 PF. Ogni PG può consumare un massimo di tre funghi al giorno.

La porta che conduce alla stanza successiva (area #9) è occultata alla vista e può essere individuata solo con incantesimi tipo *Vista rilevante* o simili. Tuttavia, con un test sull'Intelligenza riuscito, i PG possono capire che le stradine intorno alle "stelle di funghi" conducono, apparentemente, in quel punto. Per poterla vedere senza questo trucco, i PG devono raccogliere delle spore e spalmarle sulla stella presente sulla porta d'ingresso. Una volta finito, da essa partirà un fioco raggio di luce che punterà direttamente sulla parete opposta, rivelando i contorni di una porta in pietra, sulla quale vi è incisa la seguente scritta:

Solo chi ha molto fegato può passare!

Questo può sembrare un monito, scritto per avvertire i PG del pericolo oltre la porta. Invece è un enigma e va inteso in senso letterale: solo chi ha molto fegato può uscire. E per fegato, intendo l'organo anatomico del corpo umano, come quello che ho io, che avete voi, che hanno i PG e che hanno anche... i cadaveri nella stanza gelata (area #4). Ricapitolando, la porta si aprirà solo se chi la spinge avrà in mano almeno un fegato umano (non animale).

9) Il corridoio

Questo corridoio è in forte pendenza ed è ricavato nella roccia: è lungo, tortuoso, stretto e scivoloso, e conduce ad una porta riccamente intagliata, che si apre nella camera del tesoro.

Nel punto più a sinistra (ovvero dove vi è in numero 9 sulla mappa), i PG sentiranno un fortissimo calore, dovuto alla presenza della lava (ricordate che tutto il sistema di caverne, e specialmente questo corridoio, sono in notevole pendenza). I PG vedranno il calore salire tremolando e suderanno copiosamente, ma non subiranno danni – evidentemente, la roccia che li separa dal magma regge a sufficienza!

Oltre a questo, segnalate la presenza di nicchie lungo le pareti, alcune delle quali contenenti degli scheletri. Alcuni di questi sono animati ed attaccheranno i PG. Scegli la DM la posizione precisa e l'atmosfera adatta, evocando però un clima di terrore.

Scheletri Spinati (5)

CA 6; DV 3 (M); PF 15; THAC0 17; #Att 1d3 spine; F 1d2 per attacco; TS G4; MV 36 m (12 m); ML 12; In 1; All C; PX 125.

Come il DM avrà certamente notato, questi scheletri sono particolarmente ostici! Pertanto, in caso il gruppo sia malridotto, si consiglia di ridurre il numero dei mostri.

La mossa strategica ideale è di provare inizialmente con tre Scheletri (magari due di fronte e uno alle spalle del gruppo) e poi di aggiungerne altri, all'occorrenza.

La porta

Questa è la famosa porta, protetta da una inviolabile serratura, progettata dagli indigeni per resistere a tutti i tentativi di scassinamento – normale e magico – e persino di forzatura!

In fondo al corridoio c'è una massiccia porta in pietra granitica bianca, su cui è inciso il totem con in mano il tridente, sotto il quale sono riprodotti una montagna di oro, gioielli ed armi.

Questo dovrebbe servire ai PG per capire come si apre la porta e cosa contiene la stanza.

I PG non hanno alcun modo di aprire la porta, qualunque cosa essi provino. L'unico modo è quello di tornare al villaggio ed infilare il tridente nella mano del totem. Quando lo faranno, la porta si spalancherà

automaticamente, infilandosi in un'apposita fessura sul soffitto della caverna e scomparendo. A questo punto, i PG potranno tornare a questo punto del sotterraneo ed entrare nella stanza del tesoro.

10) La stanza del tesoro

Purtroppo per i PG, del leggendario tesoro è rimasto ben poco. Il DM legga quanto segue:

La porta che vi impediva di entrare nella stanza è scomparsa, mostrando uno scenario mozzafiato. La stanza originariamente era rettangolare, all'incirca sei metri per quattro. Ora, però, la parete di fronte a voi è crollata, forse per colpa dell'enorme calore sprigionato dal vulcano. Almeno a giudicare dalla pendenza delle grotte, infatti, dovrete trovarvi molto vicino alla lava viva!

La parete che il calore ha sciolto si è solidificata in una sorta di scivolo informe e poroso. L'aria all'interno della stanza è tremolante dal calore e la vostra visione è estremamente confusa.

Purtroppo per voi, buona parte dell'oro è andata perduta nel processo di fusione. Molto, ma non tutto! Dinnanzi a voi si apre la vista di una montagna di monete, gioielli ed armi!

In effetti, l'interno della stanza presenta il seguente, ricchissimo inventario:

- 10.000 MO
- 30.000 ME
- 22.000 MA
- Manto in ermellino (valore 400 MO, ingombro 30 mon)
- Corona in oro e zaffiri (valore 350 MO, ingombro 20 mon)
- 2 catene in oro (valore 90 MO ognuna, ingombro 5 mon ognuna)
- 3 spille in oro, con pietra preziosa (valore 50 MO ognuna, ingombro 1 mon ognuna)
- Pelle di pantera rovinata (valore 50 MO, ingombro 150 mon)
- Pettorale in oro equivalente a una corazza di piastre da parata (CA 3, valore 3.500 MO, ingombro 300 mon)
- **Spada +3**
- **Arco lungo +1, +4 contro i non morti**
- **5 Frecce +1 charmanti**
- **Pozione di controllo non morti**
- **Pergamena con incantesimi arcani: Luce magica (I livello); Occhio dello stregone (IV livello)**
- **Pergamena con l'incantesimo clericale Animazione dei morti (IV livello)**
- Un flauto, ovvero lo **Stiletto Infernale**

Aspettate, però, ad esclamare qualche mormorio di disapprovazione!

Infatti, ogni volta che un PG prende un oggetto metallico (monete, spille, catene, corone, pettorale e spada), si infligge 1d6 PF da calore. Se gli avventurieri utilizzano una protezione normale (ad esempio, dei guanti spessi) i danni calano a 1d4 PF. Con adeguate protezioni magiche, ha a disposizione un TS contro Soffio del Drago per dimezzare il danno subito. Inoltre, ognuno di questi oggetti ha il 35% di probabilità di deformarsi per via del calore, divenendo così inutilizzabile. Non so se alla fine resterà molto oro attaccato alle mani del gruppo. Tenete conto che i controlli, così come i danni, si applicano a tutti gli oggetti metallici, quindi anche per ogni singola moneta!

Lo Stiletto Infernale fa eccezione a questa regola, e non subirà alcun danno dal calore.

Invece gli oggetti non metallici (manto e pelle) sono solo un po' spelacchiati, dato che giacevano vicini all'ingresso, e sono pertanto recuperabili senza problemi, così come quelli di legno (arco e frecce).

Per le pergamene e la pozione, decida il DM. Personalmente, ritengo che la probabilità di cadere sbriciolate al contatto non siano inferiori al 25%.

Inoltre, i PG che restano nella stanza devono effettuare, ogni 3 round, un TS contro. Paralisi che, se fallito, li fa svenire per il calore. Il DM tenga conto che non vi è alcun pericolo che la parete o il soffitto della stanza franino e che la lava infierisca sui nostri eroi: essi possono abbandonare il sistema di caverne senza pericoli, semplicemente portandosi appresso quanto riescono a prelevare dal tesoro.

Comitato di addio

Come anticipato all'inizio dell'avventura, le nutrite bande di umanoidi e pirati capitanate dal terribile Bjorn Warburg vivono e frequentano le isole al largo delle coste di Vestland ed Heldann. Il caso vuole che alcuni di essi osino spingersi sino all'Isola del Teschio, evitata per via dell'aspetto lugubre, proprio quando i PG stanno andandosene. Non potendo prevedere le intenzioni dei giocatori, l'avventura offrirà solamente alcuni spunti:

- L'accampamento prevede la presenza di 100-200 pirati in tutto, l'80% dei quali umanoidi (orchetti e goblin, qualche orco), il resto umani (guerrieri e ladri del

2-3° livello). Includete anche qualche ufficiale (G4) e il comandante (G6).

- Piazzate l'accampamento vicino all'imbarcazione del gruppo:
Se i PG non l'hanno nascosta, i pirati l'avranno vista e rubata e li staranno cercando: in tal caso, fate incontrare ai PG, prima che questi vedano l'accampamento, qualche orchetto.
Viceversa, se l'hanno nascosta, i PG vedranno l'accampamento e potranno decidere un piano d'azione.
- Se i PG decidono di spiare l'accampamento, potranno facilmente ascoltare stralci di comunicazione tra gli ufficiali, dai quali possono dedurre le cause della guerra tra gli stati di Vestland ed Heldann. Riusciranno, in pratica, a dedurre i piani di Bjorn e della sua pericolosa armata.
- Se i PG decidono di presentarsi amichevolmente all'accampamento, saranno disarmati ed imprigionati. Visto che saranno uccisi il giorno successivo, fate in modo che i vostri giocatori escogitino qualcosa in fretta!

Quando i PG decidono di abbandonare l'isola, occhio ai pesi. Ricordate la regola 1 PG = 1.000 mon; calcolate quindi la capacità residua della loro imbarcazione. D'altronde, 20.000 monete (di qualunque materiale) pesano sempre 20.000 mon! Se la barca non le regge, non c'è modo di portarsele dietro, a meno che non riescano a rubare ai pirati una barca più grossa. Il DM decida!

Rimando il DM alla lettura del paragrafo "In viaggio verso il Teschio" (pag. 12) per stabilire durata, modalità, rischi ed incontri casuali del viaggio di ritorno.

La probabilità di incontrare una pattuglia navale aumenta del 15% se si è già verificato l'evento "C" e del 30% se è già accaduto l'evento "D". Per gli eventi, si rimanda al "Segnatempo", in appendice.

Arrivo

Quando il viaggio terminerà, i PG verranno accolti dalla solita pattuglia. Tuttavia, se alla partenza erano fuggiti, i militari non saranno certo contenti e li scorteranno alla Rocca confiscando, ovviamente, tutto quanto in loro possesso. Sarà dura, per loro, ottenerlo nuovamente.

Come vedete, l'operato dei PG nel corso dell'avventura si ripercuote molto sul loro futuro! Se, viceversa, i PG sono rimasti nell'anonimato, la pattuglia li accompagnerà a Dovefell.

GUERRA

Storie... parallele!

Come la prima volta, all'inizio dell'avventura, i nostri PG arriveranno nuovamente a Dovefell. Tenete conto che, mentre sull'isola i PG hanno fatto, più o meno, quello che hanno voluto, ora si troveranno in una situazione particolare, mutata a seconda di quanto tempo è passato e, soprattutto, di come giungono nella cittadina.

Lo specchietto qui sotto indica tutte le alternative possibili, per ognuna di esse è riportata tra parentesi il nome del paragrafo da giocare:

1. I PG giungono in città da uomini liberi. In questo caso, avremo due possibilità:

I. Sono a conoscenza dei segreti di Bjorn e dei suoi pirati. Anche qui, due alternative:

a. Vogliono impedire la guerra (vedi "Diplomazia").

b. Non gli interessa impedire la guerra (vedi "Coinvolti").

II. Non sono a conoscenza dei segreti di Bjorn e dei suoi pirati. Anche qui, due alternative:

c. Vogliono comunque combattere (vedi "In guerra!").

d. Non gli interessa partecipare alla guerra (vedi "Coinvolti").

2. I PG sono giunti da prigionieri. Anche in questo caso avranno due possibilità:

I. Sono a conoscenza dei segreti di Bjorn e dei suoi pirati (vedi "Diplomazia").

II. Non sono a conoscenza dei segreti di Bjorn e dei suoi pirati (vedi "Arruolati").

Arruolati

Questa situazione si verifica solo se i PG sono prigionieri e non sanno dell'esistenza di Bjorn. In questo caso saranno condotti alla Rocca, processati e giudicati colpevoli. In condizioni normali, questo significa essere allontanati dal paese; in caso di guerra invece significa essere decapitati. Tuttavia i giudici, intravedendo nei PG abili soldati, saranno disposti ad annullare la pena se i nostri decidono di arruolarsi. In tal caso, non solo avranno salva la vita, ma potranno anche rientrare in possesso, alla fine della

guerra, di tutto l'equipaggiamento (ed il tesoro) che avevano al momento dell'arresto. A questo punto, ai PG non resta che combattere (vedi "Battaglia del Confine").

Coinvolti

Questa situazione si verifica solo se i PG non intendono partecipare alla guerra e sono in città come uomini liberi. Essi saranno interessati solo a tornare a casa, consegnare lo Stiletto ad Amarkan e finire l'avventura. È tuttavia l'avventura stessa (ovvero noi DM) a non volerlo e a non consentirlo.

Sarà il loro amico, William il fante / Alfred il barbaro, che li tirerà dentro la battaglia. Inizialmente proverà a convincerli, dicendo loro che gli onori per i vincitori saranno altissimi. Se proprio i PG non accettano, William/Alfred – che si è accorto della loro forza e del loro prestigio – parlerà di loro ai suoi capi, che riferiranno ai loro e così via. In men che non si dica, i nomi PG saranno arrivati agli alti generali, che manderanno una pattuglia ad... "arruolarli". A questo punto, ai PG non resta che combattere (vedi "Battaglia del Confine").

| |
|---|
| Nota dell'Autore: Si tenga conto che in qualunque momento, se i PG sono a conoscenza dei piani di Bjorn, si può ricadere negli eventi descritti al paragrafo "Diplomazia", descritto di seguito. |
|---|

Diplomazia

Questa situazione si verifica solo se i PG sono a conoscenza di Bjorn, sia che vogliano impedire la guerra o che siano prigionieri. In ogni caso, la soluzione ideale è che i PG chiedano udienza alla Rocca, asserendo di essere a conoscenza dei piani di Bjorn e dei suoi pirati. Dovranno, in qualche modo, convincere i militari di quanto asseriscono, magari con una visita all'Isola del Teschio. Controllate il Segnatempo: se non si è ancora verificato l'evento "F", i militari invaderanno l'accampamento pirata radendolo al suolo, interrogheranno i superstiti ed i PG saranno creduti. Altrimenti troveranno solo i resti dell'accampamento, ma non potranno ancora credere ciecamente ai PG.

Se i PG riescono a persuadere i militari (anche in altri modi, a discrezione del DM), la guerra avrà praticamente termine: le due fazioni firmeranno la pace, alleandosi contro

L'Isola del Teschio

i pirati di Bjorn (vedi “Madre di tutte le Battaglie”).

Se i PG erano prigionieri, saranno liberati e verrà riconsegnato loro tutto l'equipaggiamento e il tesoro che avevano al momento dell'arresto. Alla fine della guerra, in ogni caso, sarà celebrata un'enorme festa (vedi “Festeggiamenti”).

In guerra!

In pratica, come avrete potuto vedere, tutte le strade si riconducono – dopo alterne vicende – a quella che conduce i PG dritti verso la guerra. Tenete conto che gli avventurieri, però, non sono stati gli unici ad essersi mossi nel corso dell'avventura. Gli eventi sono evoluti e anche gli eserciti (compreso quello dei pirati di Bjorn) hanno agito. In fondo alla pagina viene riportata la barra Segnatempo, presente anche in appendice. In pratica elenca quando un evento accade e cosa questo comporta:

- A)** Questa è la data nella quale i PG partono alla volta dell'Isola del Teschio. Il DM inizi da questo momento a segnare una casella per ogni giorno trascorso.
- B)** I pirati di Bjorn annientano una pattuglia militare di Heldann. Utilizzando le divise sottratte alle loro vittime, compiono un'incursione in un piccolo paese dell'entroterra di Vestland, radendolo praticamente al suolo e trucidandone gli abitanti. Per completare la messinscena – la famosa goccia che fa traboccare il vaso – uccidono un proprio uomo, lasciando così un'inequivocabile traccia che incolpi gli Heldann (ricordate la divisa?).
- C)** Anche a causa di quanto avvenuto il giorno precedente, iniziano le prime ostilità tra i due eserciti.
- D)** La guerra viene ufficialmente annunciata.
- E)** Gli scontri si infittiscono in maniera violenta e sanguinaria. Importante “Battaglia del Confine”.
- F)** I pirati accampati sull'Isola del Teschio salpano per unirsi al grosso delle truppe di Bjorn. Se i PG conducono l'esercito sull'Isola oltre tale data, l'accampamento vuoto non dimostrerà nulla ai soldati!

G) Le truppe di Bjorn iniziano ad ammassarsi, sbarcando dal mare e arrivando dall'entroterra.

H) “Madre di tutte le Battaglie”. Uno scontro epico tra le truppe di Bjorn e gli eserciti. Questo evento potrebbe segnare in modo tragico il destino della guerra.

Nota dell'Autore: Normalmente, i PG impiegheranno meno di sette giorni per andare all'isola e tornare. Tuttavia è bene notare che gli eventi **E**, **F**, **G** ed **H** sono vitali. È importante che il gruppo torni sulla terraferma in meno di 10 giorni dal momento della partenza da Dovefell.

Analisi del conflitto

Perché si diceva degli incontri **E**, **F**, **G** ed **H**? Perché questi influiranno notevolmente con l'esito finale della guerra e con l'avventura stessa. E forse anche con la sorte dei PG.

L'evento **E**, ad esempio, sancisce una sanguinosa battaglia, descritta nel paragrafo “Battaglia del Confine”. Se i PG vi partecipano potranno – rischiando tuttavia la morte – assistere allo splendore di due armate epiche condotte in battaglia in uno scenario mozzafiato.

L'evento **F** stabilisce invece la partenza dei pirati dall'Isola del Teschio, come già spiegato.

Gli eventi **G** ed **H**, infine, implicano la “Madre di tutte le Battaglie”, ovvero lo scontro tra i superstiti dei due eserciti umani (quelli di Vestland ed Heldann) e l'immane armata di Bjorn.

I PG hanno il potere di cambiare tale evento, e forse la storia! Come? Con le loro scelte:

- Se i PG non sanno nulla (o non riferiscono) dell'ammassarsi dell'esercito di Bjorn, tutto andrà come doveva andare: Heldann e Vestland verranno distrutti! Bjorn fonderà al loro posto un nuovo stato di briganti che si unirà ai territori umanoidi poco distanti, dando vita ad un regno sanguinario per tutti i territori circostanti. Anche il demone Xaboo potrà prendere parte a tale immenso orrore!

SEGNATEMPO

| Giorno | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
|--------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Evento | A | | | B | C | | | D | | | E | | F | | | G | H | | | | |

- Se i PG si uniscono ad una fazione, potranno partecipare alla Battaglia del Confine, facendo pendere – forse – l'ago della bilancia dalla loro parte. Ovviamente, quando scenderà in campo Bjorn, tutto tornerà come nel punto precedente e anche i loro sforzi saranno vani! Se sanno di Bjorn, potrebbe anche darsi che si rendano conto del fatto che, quando questi attaccherà, si troverà di fronte due eserciti provati e quasi decimati. Potrebbero quindi decidere di parlare, sempre che sappiano.
- Se i PG impediscono la guerra tra le due fazioni (evitando la “Battaglia del Confine” e gli altri scontri), l'esercito di Bjorn si troverà ad affrontare, nell'evento **H** (“Madre di tutte le Battaglie”) un unico esercito forte ed agguerrito, al massimo dell'efficienza e, probabilmente, in grado di tendere un'imboscata. Insomma, Bjorn potrebbe anche perdere.

Prima di scendere in dettaglio e vedere le due battaglie principali della guerra (quella del Confine e la Madre di tutte le Battaglie), vorrei ricordare che il DM – ed i PG – hanno tre scelte per viverle:

- Utilizzare le regole ufficiali di battaglia di *D&D*, descritte nel *Set Companion*.
- Utilizzare il Sistema di Battaglia Alternativo da me proposto (senza alcuna presunzione), reperibile all'interno del *CHR2 Dungeons & Dragons Addenda*, già pubblicato dal Chimerae Hobby Group.
- Ignorare completamente l'evento: il DM decide di far vincere una fazione piuttosto che l'altra e, al tempo stesso, può far giocare ai PG alcuni combattimenti corpo a corpo.

Nota dell'Autore: Al DM la scelta. Personalmente ho adottato le mie regole e sono rimasto molto contento di come i PG si siano divertiti a diventare tutti generali! Pertanto, nel seguito dell'avventura troverete i dati degli eserciti pronti per tali regole; sarà eventualmente compito del DM l'adattarle a quelle da effettivamente utilizzate.

Battaglia del Confine

La Battaglia del Confine (evento **E**, che avviene nel giorno 10) è un sanguinoso scontro combattuto dalle due fazioni e che prevede l'impiego di diverse migliaia di uomini. Nel caso i PG vi partecipino, leggete loro quanto segue:

È l'alba di una nuova giornata. I cavalli avanzano lentamente sulla ripida collina sulla quale state marciando. Qualche giovane comandante, intorno a voi, ordina ai propri soldati di serrare le righe, di non rompere il passo e di tenere la distanza. Vi girate a guardare l'immensa distesa di persone intorno a voi: molte centinaia di uomini, forse più di duemila soldati, marciano reggendo le loro lance ed i loro vessilli multicolori.

Improvvisamente sbucate sulla sommità della collina, mentre un refolo di vento vi fa scorrere i brividi lungo la schiena; forse è il freddo del giorno non ancora sorto, forse è la vista di un esercito speculare al vostro, sulla linea dell'orizzonte, a pochi minuti di corsa da voi. Le stesse bandiere, diverse per colori e per forma, ma rette da mani simili alle vostre.

I comandanti impartiscono gli ultimi ordini alle proprie linee, poi attendono in silenzio, con il sudore che fa appiccicare i capelli alla fronte. Intorno a voi qualcuno piange, altri cantano o mormorano preghiere. Iniziano a squillare le trombe e a rullare dei tamburi. Improvvisamente, i corpi dei vostri avversari si animano, sventolando le armi al cielo. Pochi istanti dopo vi giunge anche il loro urlo: un feroce grido di battaglia. Poi l'orda scatta in avanti.

Il tempo di un accenno di preghiera, poi giunge anche l'ordine roco del vostro generale. È tempo di combattere, tempo di morire. Con questo pensiero gridate la vostra rabbia e balzate in avanti.

Buona battaglia! Fate scegliere ai giocatori come giocare: se muovere l'intero esercito o se vivere delle azioni in prima persona, magari una schermaglia contro una pattuglia avversaria o l'assalto ad una postazione su cui è attestata una micidiale catapulta. Oppure, se vogliono, entrambe le cose!

Nel caso i PG non partecipino alla battaglia (per scelta, perché non sono ancora tornati dall'isola o per qualsiasi altro motivo), “combattete” la battaglia in questo modo: scegliete i vincitori (gli eserciti sono piuttosto simili), che rimarranno, all'incirca, con il 51% delle unità originarie. I perdenti ne avranno solamente il 37%.

A questi sopravvissuti, entrambi le fazioni possono aggiungere le linee di riserva, che non sono più di 500+2d100 uomini per esercito, suddivise tra Fanteria e Tiratori (nessun Cavaliere o unità Speciale).

L'Isola del Teschio

Vediamo ora, con le regole da me proposte, come risultano suddivisi i soldati delle due

fazioni ed i loro effettivi fattori di combattimento, da riportare sulle pedine:

HELDANN (2.900 effettivi)

| Divisioni | Unità | ATT | DIF | MVM | GIT | Battaglioni (numero di soldati) |
|-------------|-------------|-----|-----|-----|-----|---------------------------------|
| Fanteria: | 1.450 (50%) | 3 | 6 | 1 | - | 6 x 200, 1 x 250 |
| Cavalleria: | 435 (15%) | 5 | 9 | 2½ | - | 1 x 435 |
| Tiratori: | 870 (30%) | 2 | 5 | 1½ | 2½ | 3 x 200, 1 x 270 |
| Speciali: | 145 (5%) | - | - | - | - | |

VESTLAND (2.800 effettivi)

| Divisioni | Unità | ATT | DIF | MVM | GIT | Battaglioni (numero di soldati) |
|-------------|-------------|-----|-----|-----|-----|---------------------------------|
| Fanteria: | 1.240 (50%) | 3 | 7 | 1 | - | 4 x 200, 1 x 240 |
| Cavalleria: | 420 (15%) | 3 | 8 | 2½ | - | 2 x 210 |
| Tiratori: | 1.000 (30%) | 2 | 7 | 1 | 2½ | 10 x 100 |
| Speciali: | 140 (5%) | - | - | - | - | |

Madre di tutte le Battaglie

Questo scontro sarà epico: presentatelo al meglio delle vostre possibilità, in quanto è uno scontro decisivo, che i giocatori e voi stessi, se amanti degli eserciti medioevali, non potrete non immaginare senza un brivido d'emozione!

Dato però l'ampia scala dell'avventura, questo evento può presentarsi in modi diversi:

1) Tutti contro tutti

Questo avviene se i PG non hanno avvertito – per inettitudine, inconsapevolezza o stupidità – l'esercito della loro fazione dell'esistenza di Bjorn e dei suoi piani. In questa circostanza, quanto rimane dei due eserciti dopo la "Battaglia del Confine" si sta fronteggiando nuovamente sul campo di battaglia, quando entrambi gli schieramenti vengono attaccati dall'immenso esercito di Bjorn – la disfatta per le due fazioni è imminente e sarà totale! Essendo i PG per forza presenti, leggete loro quanto segue:

Ancora una volta, le bandiere ed i vessilli sventolano nelle prime luci dell'alba. La brezza proveniente dal mare poco distante è carica di salsedine ed ha un gusto piacevole. Ma è l'unica cosa a rallegrarvi. Di fronte a voi, a qualche centinaio di metri, i vostri avversari sono già schierati con le loro bandiere ed i loro comandanti intenti a ricordare gli ultimi ordini.

L'entusiasmo non è più alle stelle: l'esperienza dell'ultima grande Battaglia del Confine ha segnato il morale – e non solo quello – dei soldati, di ambo le fazioni.

Proprio di fianco a voi, un gruppo di fanti non ha un soldato sul quale non si veda una fasciatura o una medicazione. Poi, improvviso come un temporale estivo, un sordo tremore scuote il terreno, mentre quello che sembra l'eco distante di un tuono prolungato vi avvolge da tutte le parti. L'agitazione prende il sopravvento, e tutti vi voltate verso le colline dell'entroterra.

Una moltitudine di uomini e cavalcature sorge come uno sciame di cavallette sull'ondulato orizzonte collinoso. Sono migliaia, con un'unica bandiera nera, nel centro della quale troneggia un teschio.

"Guardate verso il mare!", qualcuno grida alle vostre spalle. Vi girate, inebetiti da quella vista, per scoprire che un nuovo esercito, più grosso e potente, formato da orchi, umanoidi e animali sbrantanti e sibilanti vi minaccia e vi aggredisce da sotto il loro vessillo piratesco.

Improvvisi, i nuovi arrivati caricano, avventandosi con un urlo disumano su di voi. In un batter d'occhio realizzate – voi e i vostri avversari originari – che è finita, e non c'è più nulla da salvare, se non l'onore di una coraggiosa morte in battaglia. Urlate la vostra rabbia e vi scagliate contro il vostro nemico comune!



L'Isola del Teschio

Prima di tutto vediamo come sono suddivisi i soldati di Bjorn ed i loro effettivi fattori di

combattimento, con le regole da me proposte, da riportare sulle pedine:

ESERCITO DI BJORN (7.500 effettivi)

| Divisioni | Unità | ATT | DIF | MVM | GIT | Battaglioni (numero di soldati) |
|----------------------|-------------|-----|-----|-----|-----|---------------------------------|
| Fanteria (Umani): | 2.350 (31%) | 4 | 5 | 1 | - | 8 x 250, 1 x 350 |
| Fanteria (Mostri): | 3.000 (40%) | 3 | 4 | 1½ | - | 8 x 300, 1 x 600 |
| Cavalleria (Umani): | 250 (4%) | 4 | 6 | 2½ | - | 1 x 250 |
| Cavalleria (Mostri): | 200 (3%) | 3 | 5 | 2½ | - | 1 x 200 |
| Tiratori (Umani): | 1.000 (13%) | 2 | 4 | 1 | 2 | 5 x 200 |
| Tiratori (Mostri): | 500 (6%) | 2 | 4 | 1½ | 2 | 3 x 100, 1 x 200 |
| Speciali: | 200 (3%) | - | - | - | - | |

L'esercito è composto da due forze: Umani e Mostri. Approfittando del conflitto in atto tra le due nazioni, Bjorn ha avuto il tempo di dividere l'esercito e accerchiare i due schieramenti, lasciando terra bruciata al proprio passaggio nelle due contee. Anche se, come potete notare, non è un esercito troppo specializzato (pochi cavalieri e pochissime truppe speciali), la sua forza è costituita dal numero di unità e dalla forza di impatto (guardate la fanteria!).

Il vero problema è che gli eserciti di Vestland e Heldann risulteranno decimati dalle altre battaglie e, anche se rinforzati dai rincalzi, tra l'altro poco specializzati, non raggiungeranno, in totale, più di 4.900 uomini! Inoltre, non saranno coordinati tra loro e non potranno combattere né al massimo della loro forza né insieme, essendo fisicamente distanti! Risulterà una strage che, come già accennato, comporterà la formazione di un nuovo stato pirata, con tutto quello che ne consegue.

2) Uniti contro Bjorn

Questo evento avviene se i PG hanno avvertito l'esercito della loro fazione delle intenzioni di Bjorn. Tuttavia, vi sono due possibilità: o i PG hanno avvertito il loro esercito prima della "Battaglia del Confine" o l'hanno fatto dopo. Leggete di seguito la descrizione più consona alla situazione reale.

Prima della "Battaglia del Confine"

Ancora una volta, le bandiere ed i vessilli sventolano nelle prime luci dell'alba. La brezza proveniente dal mare è carica di salsedine ed ha un gusto piacevole. La trappola è pronta a scattare: voi ed i vostri vecchi avversari, attuali alleati, siete schierati con fronte a mare, con le seconde linee giù dalle colline alle vostre spalle e la cavalleria

nascosta, in agguato, pronta a chiudere ai fianchi Bjorn ed il suo tremendo esercito.

Dopo la "Battaglia del Confine"

Vi siete uniti, voi ed i vostri vecchi avversari. Insieme, unendo i resti dell'esercito e rinforzandoli con l'arrivo dei rincalzi e degli ultimi contadini volontari, siete schierati con fronte a mare. Il vostro fronte è compatto, a cuneo: le ali leggermente arretrate aspettano l'ordine di cercare di chiudere l'enorme esercito del pirata Bjorn.

Cosa è successo? In ogni caso, la diplomazia ha fatto il suo corso. I generali delle due fazioni si sono incontrati e, sfruttando il vostro suggerimento – dopo l'eventuale visita all'isola per convincerli oltre ogni dubbio – hanno pianificato una accorta strategia d'attacco, impedendo così a Bjorn di riuscire ad organizzare l'accerchiamento ai danni delle truppe dei PG, che sarebbe risultato fatale (vedi "Tutti contro tutti"). Bjorn ed i suoi uomini si sono quindi dovuti radunare lungo le coste ed ora puntano contro il nemico, nell'entroterra.

Continuate a leggere la seguente descrizione, valida in entrambi i casi:

"Guardate davanti a voi. Guardate verso il mare!" improvvisamente, qualcuno grida alle vostre spalle. Una moltitudine di uomini, mostri, umanoidi e cavalcature sorge come uno sciame di cavallette sull'ondulato orizzonte collinoso. Sono migliaia, con un'unica bandiera nera, nel centro della quale troneggia un teschio. Si fermano a poche centinaia di metri da voi, gridando e fissandovi con odio!

Poi, come un fulmine a ciel sereno, i nuovi arrivati caricano, avventandosi con un urlo sordo e disumano su di voi.

In un batter d'occhio, i vostri comandanti muovono le proprie contromosse. Anche voi urlate la vostra rabbia e vi scagliate contro il vostro destino serpeggiante!

Per la composizione dell'esercito di Bjorn ed i suoi effettivi fattori di combattimento, si rimanda al paragrafo precedente, "Tutti contro tutti". In questo caso, ovviamente, i due contingenti di Umani e Mostri combatteranno fianco a fianco e non accerchieranno gli umani!

Per quanto riguarda invece, gli eserciti delle due fazioni, prendete come riferimento i valori presentati nel paragrafo "Battaglia del Confine" e poi, valutate il caso:

- Nel caso in cui i PG abbiano riferito dei piani di Bjorn prima della Battaglia del Confine, aggiungete a ciascuna fazione 500+2d100 uomini, ripartiti tra Fanteria e Tiratori.
- Nel caso in cui i PG abbiano riferito dei piani di Bjorn dopo la Battaglia del Confine, sottraete le perdite dovute a tale scontro (49% in meno per i vincitori, 63% per gli sconfitti), e a questo punto aggiungete 500+2d100 uomini a ciascuna fazione, ripartiti tra Fanteria e Tiratori.

Ancora una volta, buona battaglia! Fate scegliere ai vostri giocatori se preferiscono fare i generali, ovvero muovere l'intero esercito, o se preferiscono vivere delle azioni in prima persona, magari un duello contro una pattuglia avversaria o l'assalto ad una postazione su cui è attestata una micidiale catapulte. Oppure, se vogliono, entrambe le cose!

Nota importante: Nel caso in cui le orde di Bjorn abbiano la meglio, si prospetta la formazione di un nuovo stato pirata, che soppianderà quelli di Vestland ed Heldann, sconvolgendo sia la geografia che gli equilibri del Mondo Conosciuto.

Se il DM non vuole apportare sconvolgimenti troppo grandi e dalle conseguenze imprevedibili alla propria campagna di gioco, potrebbe decidere di concedere vita breve a questo nuovo regno, facendo sì che gli alleati degli stati sconfitti e altri popoli formino una coalizione contro i pirati, inviando i propri uomini a ristabilire l'ordine.

Questa situazione potrebbe portare a succulente opportunità per nuove avventure anche per i PG, sempre che siano sopravvissuti alla battaglia...

Festeggiamenti

I festeggiamenti avverranno solamente in un'unica occasione: dopo la sconfitta di Bjorn e del suo esercito. Il DM riservi la fine che merita a quel lurido pirata, che sarà magari giustiziato durante questa festa. I PG, indipendentemente da come si sono comportati in passato con le nazioni coinvolte nella guerra, verranno osannati come i salvatori dello stato.

Questo è il primo importante riconoscimento che otterranno, in ambito internazionale!

Se in passato i PG erano stati arrestati (per trasgressione all'embargo o per altro motivo), saranno liberati e gli sarà riconsegnato tutto l'equipaggiamento sequestrato, compreso il tesoro recuperato sull'Isola del Teschio.

Inoltre, a ciascun membro del gruppo verrà consegnato un anello, con lo stemma delle due nazioni (Vestland ed Heldann). Questi riconoscimenti consentono ai PG di essere visti come Amici del Popolo e Consiglieri del Reame, consentendo loro di essere ricevuti a palazzo in ogni momento. Rappresentano inoltre un "pagherò": entrambi i regnanti, infatti, si sentiranno debitori verso il gruppo. Infine, ogni anello è un **anello di protezione +2**.

A casa

Dopo i festeggiamenti, i PG potranno quindi tornare alle proprie dimore. Dopo tutto, devono ancora consegnare lo stiletto al vecchio Amarkan! Fortunatamente per i nostri eroi, i maghi di quei territori si offriranno di teletrasportarli dove vogliono, annullando completamente i tempi ed i rischi del periglioso e lungo viaggio.

Una volta giunti da Amarkan, questi sarà molto ben contento di vedere lo stiletto ed offrirà ai PG un ulteriore premio di 200 MO a testa ed un oggetto magico a loro scelta. Il DM, tuttavia, ponga un veto a richieste eccessive dei giocatori, regolandosi con la potenza attuale del gruppo di PG.

APPENDICE I – LA MAPPA DI AMARKAN

(da consegnare ai giocatori)



APPENDICE II – SEGNATEMPO

SEGNATEMPO

| Giorno | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
|--------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Evento | A | | | B | C | | | D | | | E | | F | | | G | H | | | | |

- A)** Questa è la data nella quale i PG partono alla volta dell'Isola del Teschio. Il DM inizi da questo momento a segnare una casella per ogni giorno trascorso.
- B)** I pirati di Bjorn annientano una pattuglia militare di Heldann. Utilizzando le divise sottratte alle loro vittime, compiono un'incursione in un piccolo paese dell'entroterra di Vestland, radendolo praticamente al suolo e trucidandone gli abitanti. Per completare la messinscena – la famosa goccia che fa traboccare il vaso – uccidono un proprio uomo, lasciando così un'inequivocabile traccia che incolpi gli Heldann (ricordate la divisa?).
- C)** Anche a causa di quanto avvenuto il giorno precedente, iniziano le prime ostilità tra i due eserciti.
- D)** La guerra viene ufficialmente annunciata.
- E)** Gli scontri si infittiscono in maniera violenta e sanguinaria. Importante “Battaglia del Confine”.
- F)** I pirati accampati sull'Isola del Teschio salpano per unirsi al grosso delle truppe di Bjorn. Se i PG conducono l'esercito sull'Isola oltre tale data, l'accampamento vuoto non dimostrerà nulla ai soldati!
- G)** Le truppe di Bjorn iniziano ad ammassarsi, sbarcando dal mare e arrivando dall'entroterra.
- H)** “Madre di tutte le Battaglie”. Uno scontro epico tra le truppe di Bjorn e gli eserciti. Questo evento potrebbe segnare in modo tragico il destino della guerra.

APPENDICE III – NUOVI MOSTRI

Blob

| | |
|--------------------|--------------------------------------|
| Classe d'Armatura: | 0 |
| Dadi Vita: | 4 (G) |
| Movimento: | 36 m (12 m) |
| Attacchi: | speciale |
| Ferite: | 1d3 per attacco |
| N° di mostri: | 1d4 (0) |
| Tiro Salvezza: | G4 |
| Morale: | 12 |
| Tipo di tesori: | Nessuno |
| Intelligenza: | 2 |
| Allineamento: | Caotico |
| Valore in PX: | 350 |
| Tipo di mostro: | Costruito, Incantato (Molto Raro) |

Il Blob è un particolare tipo di golem, che viene creato tramite un processo di evocazione, che dura 5 round e prevede la fusione di diverse parti (braccia, gambe, tronchi, teste, ecc.) di statue o bassorilievi in un unico ammasso di forma vagamente umanoide.

Come tutti i golem, è immune dagli effetti degli incantesimi del *sonno*, dello *charme* e della *paralisi*, così come dai gas (dal momento che non respira) e dai veleni. Trattandosi di un Costruito minore, il Blob può essere comunque danneggiato anche da armi ordinarie (non magiche).

Il mostro ha 4 DV e CA 0. Per quanto riguarda i PF e il numero di attacchi, vale la seguente regola: ogni Blob si formerà con 4d2 (4-8) arti, che indicheranno quanti attacchi avrà a disposizione (ovvero da 4 ad 8). Per ogni arto, un mostro avrà 5 PF (per un totale variabile da 20 a 40). Ogni 5 PF di danno subito, il mostro perderà un arto e quindi un attacco.

Quando un Blob viene sconfitto, si divide nuovamente in frammenti di corpo che tornano a formare le statue da cui si è originato.

Scheletro Spinato

| | |
|--------------------|--------------------------------------|
| Classe d'Armatura: | 6 |
| Dadi Vita: | 3 (M) |
| Movimento: | 36 m (12 m) |
| Attacchi: | 1d3 |
| Ferite: | 1d2 per attacco |
| N° di mostri: | 2d10 (2d10) |
| Tiro Salvezza: | G3 |
| Morale: | 12 |
| Tipo di tesori: | Nessuno |
| Intelligenza: | 1 |
| Allineamento: | Caotico |
| Valore in PX: | 125 |
| Tipo di mostro: | Non Morto, Incantato (Molto Raro) |

Da lontano sembra un normale scheletro, ma non porta armi. Un'ispezione più ravvicinata però, rivela che in centro alla fronte vi è incastonato un gioiello di ossidiana e che il corpo è costellato da un'infinità di spine ossee, lunghe pochi centimetri.

Ogni volta che lo scheletro colpisce o viene colpito, 1d3 spine si conficcano nel corpo del PG, causandogli 1d2 PF di danno ognuna, ma 1 PF di danno (sempre per ogni spina) è causato allo Scheletro stesso. Inoltre, queste spine hanno l'increscioso inconveniente di scaldare il sangue del PG: è necessario un TS contro Incantesimi per evitare di subire ulteriori 1d4 PF per i successivi 3 round, dopo i quali è possibile ritentare il TS per porre fine ai danni.

Quando è ridotto a 0 PF o meno, crolla al suolo inerte per un round. All'inizio di quello successivo, tuttavia, si ode una specie di risucchio d'aria e chi è entro 10 m dallo Scheletro perde 2 PF (dimezzabile effettuando con successo un TS contro Raggio della Morte). Si noti che la gemma sulla fronte dello scheletro brilla intensamente. Nel round successivo, lo Scheletro è nuovamente in piedi, al massimo dei PF originari. Tale processo continua in eterno, a meno che l'ossidiana incastonata nella fronte del teschio non venga distrutta. Per farlo, è necessario effettuare un colpo mirato o intenzionale (penalità di -4 al TpC) e la pietra si considera avere CA -4 e 6 PF.

Una *Dispersione del magico* ritarda la "rinascita" dello Scheletro di 1 round per livello del Mago/Chierico e, mentre il mostro è inanimato, la gemma potrà essere facilmente distrutta, visto che lo Scheletro giace inerme a terra.

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 |
| THAC0. | . | . | . | . | . | . | 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:

Adam Beckett

<http://elfwood.lysator.liu.se/art/b/e/beckett2/beckett2.html>

Illustrazioni nel testo:

Stefano "Abi" Olivieri

Mappe ed indizi:

Stefano "Abi" Olivieri

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

Copyright © 2007 CHIMERAЕ HOBBY GROUP

Tutti i diritti riservati



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHA15 – 1ª Edizione – Giugno 2007

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE ALTRI

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.

I testi e le immagini sono copyright dei rispettivi Autori e sono utilizzati con il permesso scritto degli stessi, oppure si tratta di immagini con licenza libera, a contenuto libero o di pubblico dominio. 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 al Chimerae Hobby Group.

Il presente manuale 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 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, in quanto si tratta di una produzione amatoriale senza fini di lucro.

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

www.chimerae.it

L'Isola del Teschio

Stefano "Abi" Olivieri

La quinta avventura della campagna "DEMONI"

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

Amarkan ha un nuovo incarico da affidarvi, ora che vi siete conquistati la sua fiducia, ed è pronto a ricompensarvi lautamente per le vostre fatiche.

Dovrete recarvi al nord, fino al barbarico Regno di Vestland, sulle tracce di un favoloso tesoro pirata che tutti ritengono perduto o solo una leggenda.

Ma il vostro mentore è venuto in possesso di una mappa che dice il contrario e indica dove è nascosto.

Potrete tenere per voi gran parte del bottino, sempre che riusciate a trovarlo, perché al vecchio mago interessa soltanto uno strano pugnale fatato.

Ma una volta giunti in Vestland, la situazione è ben più tesa e critica di quanto sembrasse. Riuscirete a scovare il tesoro e tornare a casa incolumi?

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



CHIMERA E