

LADY ROSE

DI STEFANO "ABI" OLIVIERI



DUNGEONS & DRAGONS

Modulo di avventura – livello Expert

Lady Rose

Autore:

Stefano “Abi” Olivieri
stefanolivieri@gmail.com

Illustrazione di copertina:

Julia Among the Roses, Daniel
Ridgway Knight (1839 - 1924)

Illustrazioni nel testo:

Clipart courtesy FCIT
<http://etc.usf.edu/clipart>

Mappe:

Stefano “Abi” Olivieri

Impaginazione e realizzazione file
PDF a cura del
Chimerae Hobby Group

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.

© 2012 Chimerae Hobby Group



CHIMERA E

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHA31 – 1ª Edizione – Settembre 2012

Sommario

Capitolo 1 – Introduzione	3
Capitolo 2 – L'arrivo	5
Capitolo 3 – Lady Rose	9
Capitolo 4 – In azione	14
Appendice	26
Elenco delle abbreviazioni usate	30

Mappe

Figura 1 – Limmerick	6
Figura 2 – Panoramica di Villa Sospiro	14
Figura 3 – Mappa di Villa Sospiro	16
Figura 4 – Fognature di Villa Sospiro	24
Mappa di Limmerick per i giocatori	29

Capitolo 1 – Introduzione

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.

Il passato remoto

La storia è ambientata a Villa Sospiro, il cui nome era – almeno originariamente – utilizzato nell'accezione romantica del vocabolo. Per intere generazioni, la villa ha vissuto momenti di fasto, gloria e potere grazie ai proprietari, la famiglia Madder. Poi nacque Miriam e le cose cambiarono. Fin da ragazzina si rivelò una persona insicura e introversa, taciturna e lunatica. Dopo la morte prematura dei genitori, Miriam (unica erede) fece di tutto per allontanare i membri della servitù, licenziandoli per incapacità (ma era solo una sua convinzione) o esasperandoli, portandoli così ad andarsene per conto proprio. Nell'arco di qualche mese si ritrovò da sola a Villa Sospiro, una casa grande a sufficienza per quaranta persone.

Da allora sono passati più di 25 anni e Miriam ha vissuto in completa solitudine nella sua stupenda villa, costantemente intenta a coltivare rose nell'enorme e rigogliosissima serra. Da sempre, un garzone dell'emporio provvedeva a consegnarle il necessario per la settimana tutti i lunedì mattina. Ma adesso, un giorno qualunque dopo 25 anni di isolamento, Miriam ha deciso di organizzare una grandiosa festa, invitando tutto il paese.

La verità

Ovviamente c'è dell'altro: a sette anni d'età, durante una passeggiata nei boschi (la bimba veniva lasciata estremamente libera), Miriam

conobbe un vecchio, uno storpio deforme, ritiratosi in eremitaggio in quanto reietto dalla società. Dopo gli ovvi paura e orrore iniziali, la giovane si attaccò morbosamente a quel vecchio deforme e mostruoso, ma dall'alta moralità e umanità. Da lui apprese l'amore per le erbe (pozioni, veleni e antidoti) e per i fiori (le rose in particolare). Ma i fini del vecchio, ispirati dalla pazzia e dalle sue segrete pratiche demoniache, erano ben altri! All'età di 14 anni, Miriam venne violentata e brutalizzata per diversi giorni. Convinto di averla uccisa, il mostro uscì dalla stamberga per preparare uno dei suoi macabri sacrifici in onore delle proprie personalissime divinità demoniache. Miriam era però viva e riuscì a tornare a casa. Disse che si era persa nel bosco, di essere quindi caduta in un crepaccio e di aver trascorso quei giorni nel tentativo di risalire e di trovare la strada per tornare a casa. Dopo quel trascorso, la sua natura di bambina simpatica e ubbidiente subì un rapido, inevitabile tracollo. Non fece parola di ciò che le era veramente accaduto, nemmeno quando la gravidanza fu una cosa accertata.

Fu allora colpita dalla follia e dalla paura, tanto che uccise i suoi genitori. Sfruttando le conoscenze di erboristeria, fece sì che la loro morte sembrasse avvenuta per cause naturali, da indigestione alimentare. Il suo carattere andò peggiorando con l'avanzare della gravidanza. Prima dello scadere dei nove mesi, tutti i membri della servitù erano già stati licenziati o allontanati. Miriam diede alla luce un mostro deforme. In preda alla paura e all'orrore decise di ucciderlo e lo gettò nelle fogne. Per qualche intervento o potere sovrumano, il bimbo riuscì a sopravvivere, nutrendosi di topi ed escrementi.

Miriam non riuscì mai a dimenticare l'accaduto, ma sicuramente non avrebbe potuto immaginare la verità. L'orgoglio, la pazzia e il terrore la tennero prigioniera in casa sua per 25 anni. Venticinque anni passati nelle serre, a coltivare rose di forme, colori e tipi diversi, a rimpiangere di essere nata e di aver avuto una vita folle e depravata.

Una nuova, strana vita

Il mostro, di contro, ha vissuto quel periodo nel sottosuolo, ascoltando attraverso le tubature i pianti, i discorsi, le canzoni e i rumori della madre. I suoi sensi erano

pervasi da quei suoni melodici e da due odori distinti: quello delle rose e, soprattutto, l'altro. Tali sensi, udito e olfatto, si svilupparono in maniera sproporzionata, al punto che riusciva a udire il russare della madre al secondo piano della villa. Non avendo riscontri con esseri umani, non ha mai sospettato di essere uno scherzo anormale della natura e non immagina nemmeno lontanamente che quella da lui condotta non sia la vita normale di una persona.

Ma un giorno, e questa è storia recente, prova l'istinto di conoscere la mamma, quella voce triste e malinconica ma tanto melodiosa che proviene attraverso la roccia e la terra. Riesce a trovare la via per tornare a casa, guidato dal primo intenso profumo, quello delle rose – lo stesso odore avvertito venticinque anni prima, al momento della nascita.

L'incontro tra i due avviene nella serra ed è terrorizzante, almeno per Miriam. Si rende subito conto di chi sia quella cosa che le sta davanti e non riesce a trattenere un urlo d'orrore, di repulsione e di terrore. Dal canto suo, il figlio non capisce la reazione di quella piccola e strana creatura che le sta davanti; se non fosse per la voce, a lui tanto nota, l'avrebbe scambiata probabilmente per una razza di topo o per del cibo. Ma, anche se brutto, non è stupido; intuisce che qualcosa non va, capisce che quella è sua madre, e sa anche che lei lo teme e lo disprezza. Ma non sa il perché. Poi parla (ha imparato ascoltando i discorsi della madre) e chiede spiegazioni. Miriam le fornisce, ma non sono esaurienti. Il mostro è arrabbiato; la sua prima intenzione è quella di uccidere quella piccola donna, ma forse c'è di meglio... potrebbe sfruttarla. È lei infatti che gli ha causato quella non vita, quell'esistenza misera, mostruosa e segregata nelle fogne. Ebbene, lei ora dovrà espiare.

Il passato prossimo

Sono passate due settimane dal primo incontro e la situazione è in stallo.

Il mostro vive in casa, controllando la madre e minacciandola con lo spettro di una lunga tortura angosciante, impietosa e dolorosissima. Miriam non ha affatto idea di cosa lui voglia e come lei possa espiare un torto che, in fin dei conti, non sapeva nemmeno di aver commesso.

Il mostro, però, un'idea già ce l'ha. Vi ho detto che oltre al profumo delle rose ve n'era un altro a lui gradito? Sì?!? Bene. Quello che non vi ho detto, però, è che è quello della carne umana.

Così obbliga la madre a procurargliela. Fu lei a crearlo, a dar vita al mostro; lei era, ed è ancora sua madre e quindi lei deve mantenerlo. Ecco allora spiegata la festa – Miriam aveva già un accenno di follia, divenne quasi completamente pazza quando conobbe il figlio.

Fu così che organizzò il ricevimento, invitando tutto il paese e preparò una cena sublime: nettari e prelibatezze paradisiache, ambrosie e pietanze soavi.

L'unica accortezza fu quella di condirle con una mistura di erbe e spezie particolari (ricordate che era erborista), in grado di creare un effetto più subdolo, duraturo ed efficace di uno charme – una dipendenza totale. Così sarebbe stato sufficiente, quando il figlio avrebbe cercato nuovamente della carne umana, "richiamare" uno degli invitati (ovvero uno qualunque degli invitati del paese) – il quale condizionato dalla droga non avrebbe potuto disobbedire – e utilizzarlo come cibo per il mostro.

La festa fu un successo notevole anche perché, senza saperlo, venne organizzata la stessa sera che una banda di umanoidi di passaggio razziò il paese. Se gli abitanti fossero rimasti nelle rispettive case, la scorreria sarebbe stata, con molta probabilità, un genocidio.

Da allora, ogni giorno, il figlio ordina alla madre di procurargli carne umana e lei ha dovuto uccidere quattro volte.

Quattro volte in soli dodici giorni. Ed è proprio qui, che intervengono i PG.

Capitolo 2 – L'arrivo

Il gruppo entra nel paese di Limmerick nel pomeriggio di un giorno qualunque di primavera inoltrata. Il motivo dell'arrivo dei PG può essere uno qualsiasi: la normale tappa di avvicinamento o di ritorno da un'avventura, la casualità del destino o una qualunque soluzione fornita dal DM. Quando si avvicinano a sufficienza descrivete la situazione presentata di seguito.

Il paese in fondo alla valle è una piccola macchia bianca e rossa in mezzo ai campi coltivati e alla vegetazione rigogliosa. Tutte le costruzioni sono piccole, a un piano, imbiancate da poco e dal tetto in legno, quasi scintillante da quanto è pulito. Man mano che vi avvicinate, vi accorgete però che alcune delle costruzioni portano ancora i segni di recenti incendi. Inoltre nella via principale, proprio davanti a voi, avanza una processione alla quale sembra partecipare – calcolando a occhio – l'intera popolazione del villaggio. La musica calda e lenta suonata dalla banda vi induce a pensare che si tratti di una funzione funebre o di qualche altra triste occorrenza...

Se i PG si avvicinano alla testa della processione, questo potrebbe essere sufficiente per consentire loro di vedere che si tratta di un funerale multiplo, ma che le quattro bare sono aperte e... vuote. Se i PG fanno domande, un vecchio si staccherà dalla corteo funebre e racconterà loro qualche particolare, riportato di seguito. Si tenga presente che tali concetti sono ordinati secondo quello che dovrebbe essere il filo logico del discorso e che comunque il vecchio sarà tirchio nello sbottonarsi e non parlerà ne troppo né a vanvera:

- È la quarta persona che scompare in poco più di una settimana.
- Seppelliamo le bare vuote, perché tanto nessuno tornerà.
- Questo è un monito degli dei. Se quattro persone scompaiono nel nulla, abbiamo fatto qualcosa di male.
- Fino a qualche giorno prima, in paese non era accaduto nulla del genere.
- È tutta colpa di quei maledetti mostri (Falso)

L'idea di massima del vecchio è la seguente: tutto andava bene, tutto procedeva tranquillo. La vita della piccola comunità (in

totale un centinaio di persone) si svolgeva nella calma monotonia di un tipico, piccolo paese dall'economia basata sull'allevamento e sull'agricoltura. Dodici giorni prima avvenne l'incursione di una banda di umanoidi: mucche, pecore e galline furono per la maggior parte rubate od ammazzate; alcune case vennero depredate e qualcuna persino bruciata. Fortunatamente, tutti gli abitanti erano alla festa di Lady Rose (così viene chiamata Miriam dai compaesani) e non si accorsero dell'accaduto fino al loro ritorno alle rispettive dimore, a tarda notte.



Se i PG dovessero chiedere a qualunque altra persona, le informazioni sarebbero le stesse. È convinzione generale che gli umanoidi (le tracce lasciate nel paese erano inconfondibili) abbiano lasciato qualche malattia o qualche maledizione/incantesimo in grado di far impazzire la gente. È infatti inspiegabile perché quattro persone (di età, sesso e ceto diverso) siano scomparse nel buio.

Gli scomparsi

Il primo a sparire fu Archibald Malesy, un ex aristocratico ritiratosi a vivere di rendita. La sua scomparsa risale al giorno seguente la festa/incursione. Il giorno dopo toccò a Morgana Syire, una giovane commessa nell'emporio locale. I compaesani sospettarono che si trattasse di una fuga d'amore. Poi, a distanza di due giorni, scomparve Camelia Brown, la vecchia sarta. La preoccupazione iniziò a salire, culminando altri due giorni dopo, quando fu il turno di Arturo Santer, il factotum del villaggio, amato e rispettato da tutti. A questo punto divenne chiaro che c'era qualcosa che non andava: iniziarono le ricerche, che si protrassero fino al giorno prima dei funerali, poi vennero dati per dispersi. La tradizione locale vuole che vengano seppellite bare vuote perché, in caso di morte del disperso,

la sua anima non vagherebbe in eterno, ma avrebbe un posto per riposare.

Lady Rose colpisce a caso. Quando il figlio aveva fame e voleva mangiare carne umana, lei mandava un forte segnale a un membro della comunità, scegliendolo tra quelli che più ricordava: Archibald l'aveva colpita per la sua compostezza e signorilità; Morgana le aveva portato, qualche volta, i viveri settimanali; Camelia era ben nota per la sua abilità e Arturo aveva più volte sostituito dei vetri alla serra. In realtà, il figlio/mostro ha finora mangiato solo due persone (Archibald e Morgana), mentre le altre sono state rapite e ammazzate dalla madre a scopi cautelativi: la seconda volta che il mostro ebbe fame fu un attacco collerico rabbioso che le causò diverse tumefazioni e la rottura di un braccio.

Lo sceriffo

I PG vengono avvicinati da Sylvadin SkyRapper, lo gnomo sindaco del villaggio, che li implora di aiutarli nelle ricerche. Spiega grossomodo la stessa storia già nota, soffermandosi in particolare sulle ricerche, durate cinque giorni e completamente infruttuose. I cercatori, ovvero i quattro militari più una dozzina di volontari, hanno battuto i boschi nelle zone adiacenti e hanno pattugliato di notte le strade del villaggio, ma non hanno visto nulla di sospetto, anomalo o pericoloso. Si era presa in considerazione anche la possibilità che le sparizioni fossero frutto di aggressione da parte di animali selvaggi (la zona è frequentata da orsi, leoni di montagna, ecc.) o degli stessi umanoidi autori della razzia o appartenenti ad altri clan (capita infatti che alcune comunità nomadi di orchi, troll e giganti si insedino in prossimità di Limmerick).

È consigliabile che i PG collaborino, altrimenti l'avventura termina qui.

Se accettano, il compenso offerto dal sindaco è di 1.000 MO totali, ma se non accettano subito o sono un po' titubanti, l'offerta potrà

salire fino a 1.500 MO, ma non oltre. Il paese non è ricco e le risorse sono molto limitate.

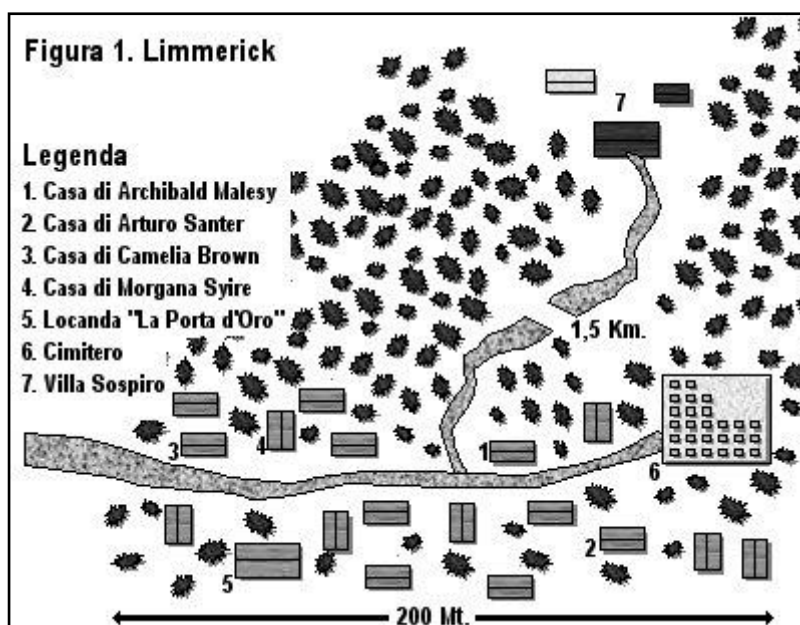
La soluzione più ovvia è quella di indagare nelle abitazioni degli scomparsi. Anche se lo sceriffo lo ha già fatto, senza tra l'altro rinvenire nulla, non si opporrà certo e darà anzi carta bianca ai nuovi "assistenti".

Un'altra lapalissiana decisione è quella di parlare con amici e/o parenti delle vittime. Anche in questo caso lo sceriffo ha provveduto, ancora una volta senza esito, ma consentirà gli incontri.

Anche se i PG seguono altre vie non contemplate, le informazioni riportate di seguito saranno in ogni modo reperibili. Alla fine, per svolgere un'indagine, bisogna sempre reperire informazioni, no?!?

Le indagini

Per ogni vittima descritta vengono riportati il numero dell'abitazione (tra parentesi), rintracciabile sulla mappa di Limmerick (figura 1); gli indizi fisici, oggetti piuttosto che tracce, e quelli discorsivi, ovvero informazioni acquisite parlando con la gente.



Archibald Malesy (area 1)

La sua abitazione è una casa molto grande, solo in parte annerita dall'incendio, che però non ha causato danni. All'interno è frazionata in una grossa sala, una libreria, tre camere da letto, una cucina e un bagno (una vera rarità per l'epoca), divisi da un corridoio.

Indizi reperibili

Sul comodino personale, in camera da letto, c'è un diario. Per ogni turno impiegato a sfoglarlo c'è il 20% di trovare una nota di biasimo verso Arturo Santer, "reo" di aver chiesto una cifra troppo cara (8 MO) per la riparazione dello sciacquone del water. Nell'ultima pagina, invece, vi sono delle note relative alla festa, giudicata "ben organizzata".

e divertente” e una particolare su Lady Rose, “amante delle rose, attraente e piacevole”. Sulla libreria c’è un libro raro (individuabile con un risultato di 1 su 1D6 oppure con un metodo a scelta dal DM) intitolato “Musica Elfica”. Chi lo legge interamente (un mese di tempo), ha l’80% di probabilità di guadagnarne l’omonima Abilità Generale. Valore 1.322 MO.



Nella sala, infine, c’è una stupenda rosa azzurra, anche se a onor del vero è un po’ appassita (insomma, ha 12 giorni).

Indizi verbali

Archibald era un uomo di 45 anni, corposo e bonaccione, che viveva da solo, con la servitù. In generale, nessuno lo definirebbe un uomo generoso, ma nemmeno cattivo. In media, la maggior parte della gente lo ritiene un uomo incapace di fare del male. Eliah, il giardiniere, riferisce che era un’amante della musica e dei fiori; la stessa mattina della sparizione gli confidò di aver trovato in Lady Rose una persona con gli stessi interessi.

Arturo Santer (area 2)

L’abitazione dell’artigiano è più che altro un laboratorio, composto da un ingresso, una grossa sala e una cucina. Nella sala sono presenti vari tavoli da lavoro, scaffalature e un letto.

Indizi reperibili

Nella sala vi sono chiodi, pioli, martelli, mazzuoli e ferri del mestiere in gran quantità. Chi vuole rifornirsi è libero di farlo, l’esatto numero e tipologia di oggetti (nessuno magico, però) è lasciata al DM. Sempre nella sala, sotto un cumulo di attrezzi e trucioli, c’è il registro dei pagamenti ricevuti, tutti nell’ordine delle 4-10 MA, tranne quello del water di Archibald, di ben 8 MO. Per il resto, non c’è nulla di interessante.

Indizi verbali

Arturo era un vecchietto di 60 anni, vedovo da tempo e senza figli. L’unico interesse nella vita erano il “fai da te” e le riparazioni. Tutti lo definiscono una persona retta, a modo, onesta, un gran lavoratore. Praticamente chiunque è ricorso ai suoi servizi e diverse persone, quelle meno abbienti, lo hanno pagato con torte, pezzi di arrosto o verdure senza sentire un lamento. Ascoltava tutti ed era amico di tutti, sempre pronto a spendere una parola per chiunque.

Camelia Brown (area 3)

L’abitazione della sarta è un piccolo, lindo villino, ornato con tende e drappi graziosamente ricamati. È composto da una sala, una camera, una cucina e un ripostiglio.

Indizi reperibili

Nessuno. Alcune ricevute per l’acquisto della merce (lana, ferri, cotone, ecc.) e per i lavori eseguiti nel paese. In un barattolo del miele in cucina ci sono 50 MO, gli interi risparmi di una vita.

Indizi verbali

Era una donna di 55 anni, rubiconda e simpatica. Sigfrida, la sorella maggiore, ancora in stato di choc per la sua scomparsa. Riferirà a fatica che non riesce a farsene una ragione e non sa spiegare cosa le sia accaduto.

Morgana Syire (area 4)

L’abitazione della famiglia della ragazza è modesta, composta da due camere da letto e una cucina. La famiglia è composta da padre, madre e due fratelli più piccoli (8 e 12 anni).

Indizi reperibili

Nessuno. Una lettera d’amore anonima (in realtà è di Brownie, il capo dell’emporio) è nascosta nel cassetto, in mezzo alla biancheria (50% di probabilità di trovarla se viene rovistato, 100% se svuotato completamente). In essa questo l’amante segreto (che si definisce il “Buon Cavaliere Azzurro”) annuncia l’intenzione di scappare con lei, in un altro posto, per condurre una nuova vita. Sulla scrivania, sempre in camera da letto, c’è un diario con le tipiche note scritte da una ragazza di 15 anni.

Indizi verbali

Morgana aveva 15 anni, era graziosa e disponibile, anche se un po’ lunatica. I

genitori non sanno spiegarsi la scomparsa, ma la attribuiscono a un rapimento da parte di qualche umanoide. Morgana non era fidanzata, lavorava all'emporio tutta la settimana e con i soldi guadagnati aiutava la famiglia. Brownie (capo dell'emporio) e i colleghi la dipingono come una ragazza adorabile, senza grilli per la testa ma a volte un po' capricciosa.

Conclusioni

Ci sono degli indizi fuorvianti, come il prezzo troppo elevato della riparazione del water da parte di Arturo ai danni di Archibald e la lettera d'amore di Brownie a Morgana. Il primo mistero è presto spiegato: come accennato in precedenza, un water era una cosa molto rara, pezzi di ricambio, manodopera e conoscenze non erano affatto a buon mercato. I PG potranno a questo punto farsi delle idee al riguardo dei rapporti tra i due contendenti.

Ad esempio, potranno azzardare che Archibald abbia affrontato Arturo e che le cose siano poi degenerare (le date non combaciano, ma solo noi sappiamo la verità, per ora).

Potranno anche supporre che Morgana sia infine scappata con il suo "Buon Cavaliere Azzurro". E voi lasciateglielo credere. Se invece decidono di fare una visita a Lady Rose, vuol dire che sono già sulla buona strada, anche se probabilmente non lo sanno ancora. E noi, da bravi DM, faremo di tutto affinché la brava mamma si comporti da rispettabile signora.

Nota: Per raccogliere questi indizi sono necessari almeno un paio di giorni (se non addirittura tre). Consiglio di far alloggiare il gruppo nell'unica osteria del paese, "La Porta d'oro" (area 5 sulla mappa di Limmerick), gestita dalla famiglia Blackberry al completo: papà Robert, mamma Alice e i loro tre figli, nell'ordine Brenda, Sean e Luke.

Capitolo 3 – Lady Rose

Il fattaccio

Se i PG brancolano nel buio o seguono degli indizi o delle piste sbagliate, questo evento potrà riportarli sulla retta via. Se, viceversa, essi sono già andati a far visita a Lady Rose (leggete il paragrafo “Gradite una tazza di te?” per la descrizione dell’incontro), potrà far sorgere o intensificare qualche sospetto. Comunque vada, l’evento avrà luogo una sera, a scelta del DM. Leggete quanto segue:

È infine giunta l’ora di cena. Decidete di andare nell’accogliente nonché unica osteria del paese, dal fin troppo altisonante nome “La Porta d’Oro”. Sedete al solito tavolo e ordinate i soliti piatti: un eccellente montone stufato, patate e una buona pinta di birra chiara. Dopo qualche istante, il piccolo Luke smette di smontare e rimontare il braccio del suo fantoccio di legno e vi consegna i boccali portigli dalla madre. Come al solito lo accogliete con un buffetto e una pacca sulla spalla: è davvero un ragazzino molto simpatico. Poi iniziate la serie dei brindisi, mentre con un orecchio sentite la signora Alice, proprietaria dell’osteria, nonché madre di Luke, chiamare proprio il piccolo cameriere, avvisandolo che il vostro montone è pronto per essere servito. Ma c’è tempo per un altro brindisi e un altro ancora, la fame non è poi molto forte e può aspettare. Inoltre, la birra non è niente male e va giù che è un piacere. Se Luke non arriva, avrà i suoi motivi...

Scegliete a caso (o affidatevi ai dadi) il giocatore che “ha visto qualcosa”. Quindi prendetelo in disparte e comunicategli che il suo PG ha visto uscire il piccolo Luke dall’osteria. Poi, riprendete a narrare quanto riportato di seguito:

È il turno del padre a chiamare il piccolo Luke, ma con la classica voce da rimprovero in arrivo. Lo fa mentre vi serve personalmente lo stufato e le patate, scusandosi con voi per il ritardo con una frasi tipo “*Quello non impara mai a rispondere quando qualcuno lo chiama. Per lui, i clienti non sono importanti...*”

A questo punto, è ipotizzabile che il giocatore che ha visto Luke uscire lo dica al padre, il quale esordirà supponendo che sia andato

nella dispensa a prendere qualcosa e che ora gli andrà dietro, a dirgli quattro paroline...



Quando lo stufato e la birra sono praticamente finiti, Robert, il padre di Luke, rientra nella locanda. È un po’ sudato e molto agitato. Chiede alla moglie se il figliolo è rientrato, ma Alice risponde che no, non lo ha ancora visto. Lui informa che è andato alla dispensa, ma era chiusa a chiave; ha fatto un giro dell’isolato, è andato a casa, ma di Luke non vi sono tracce. “*Santo cielo!!!*” esclama Alicia, portandosi le mani sulla bocca “*Non sarà... non sarà... scomparso?!?!?*”

Un’altra scomparsa!

Sì, è andata proprio così. Lady Rose ha subito un nuovo attacco da parte del figlio, determinato a far pagarle fino in fondo la penitenza per un abbandono lungo 25 anni! Fiutando nell’aria la presenza di carne umana (ovvero i cadaveri di Camelia e Arturo, conservati dalla madre per evenienze future), questa volta il mostro ha pensato bene di chiedere una porzione più tenera.

A Lady Rose è così toccato “prelevare” dalla sua dispensa naturale (ovvero il paese di Limmerick) un giovane esemplare della razza umana, ovvero il piccolo Luke. C’è da far notare che la mamma sta iniziando a prendere gusto nell’uccidere le persone, segno che un misto di follia e terrore stanno prendendo il sopravvento. Ma torniamo a Luke. Da quando il PG lo ha visto uscire sono passati venti minuti e il giovanotto sta entrando a Villa Sospiro proprio quando il gruppo viene messo a corrente dell’accaduto. Purtroppo non c’è nulla da fare per il bambino (entro pochi minuti Lady Rose gli spaccherà il cranio con un violento colpo di mannaia) e i PG possono iniziare le ricerche del giovane.

Le ricerche

È d’obbligo una precisazione: Luke è uscito dall’osteria in quanto “richiamato”. Sapeva benissimo dove andare e non può aver

commesso sbagli. È quindi inevitabile che di tracce in giro non ce ne siano. Uhm... o forse sì?!?

Iniziamo dal principio. Intorno all'osteria sicuramente non vi sono tracce, perché Luke è uscito e si è diretto verso Villa Sospiro, e inoltre tutte le strade del villaggio sono di ghiaietto, pertanto non si formano tracce sul terreno. Inoltre, data l'ora e la paura dei cittadini, nessuno era in strada e nessuno lo ha visto passare. Ma poi? Dalla strada del villaggio alla villa di Lady Rose ci sono diversi minuti di cammino, su una strada di terra battuta, non molto frequentata e piena zeppa di rami, fronde, arbusti e cespugli.

Possibile che il destino abbia deciso che Luke non inciampasse, non si graffiasse e non lasciasse alcuna traccia del suo passaggio? Ovviamente non è così, altrimenti poveri PG. Luke, di per sé, non si è fatto alcun graffio (almeno prima dell'incontro con Lady Rose, ovviamente) ma il suo fido fantoccio di legno ha perso il famoso braccio rotto, quasi a metà della salita per Villa Sospiro, lunga in totale 1,5 chilometri.

Se il gruppo che indaga meticolosamente e con un certo giudizio, organizzando la ricerca in modo dettagliato, in quel punto ha il 10% di possibilità (cumulativo per ogni persona e per singolo turno di ricerca) di ritrovare il braccio del fantoccio (ad esempio, se la squadra di ricerca è composta da tre persone, nel 1° turno avrà il 30% di possibilità di trovare il braccio, nel 2° turno la percentuale sale al 60%, e così via). Questo non significa automaticamente che sappiano cos'è quel pezzetto di legno colorato di rosso. Infatti, ogni PG può effettuare un Controllo dell'Intelligenza (suggerisco una penalità di almeno -3) per capire cosa sia. Se almeno uno dei PG ha successo, il gioco è fatto.

Se nessuno capisce cosa sia l'oggetto, non tutto è perduto. Il gruppo potrà mostrare il pezzo a qualcuno (ad esempio allo sceriffo), eventualmente anche seguendo un saggio consiglio del DM, che provvederà a far intervenire, in tale colloquio, anche un genitore di Luke, che riconoscerà all'istante il braccio del fantoccio.

Se addirittura il gruppo non prende parte alle ricerche o le effettua in una zona che non sia la salita per Villa Sospiro, poco male: un'altra squadra di volontari troverà il pezzo e, a fine serata, quando tutti si riuniranno per trarre i risultati, potranno mostrarlo al gruppo. Fate effettuare qui il Controllo sull'Intelligenza e regolatevi di conseguenza.

Per risolvere i problemi, il DM potrebbe decidere che il padre di Luke si unisca al gruppo e conduca le ricerche.

Incontri casuali

Le ricerche sono inoltre un ottimo motivo per condurre i PG verso un incontro casuale. La fauna tipica dei boschi della zona è varia, ed è riportata nella Tabella 1, ordinata in base alla difficoltà oggettiva dall'incontro (dalla più facile alla più difficile).

Tabella 1 – Incontri Casuali nel bosco

1D6	Mostro	Statistiche
1	6 leoni di montagna	CA 6; DV 3+2 (G); PF 17; THACO 16; #Att 2 artigli/1morso; F 1D3/1D3/1D6; TS G2; MV 45 (15 m); ML 8; In 2; TT U; All N; PX 50.
2	6 orsi neri	CA 6; DV 4* (G); PF 20; THACO 16; #Att 2 artigli/1morso; F 1D3/1D3/1D6; TS G2; MV 36 (12 m); ML 7; In 2; TT U; All N; AS se colpisce con entrambe le zampe nello stesso round abbranca il nemico infliggendogli 2D8 PF addizionali; PX 125.
3	7 orchi	CA 5; DV 4+1 (G); PF 21; THACO 15; #Att 1 arma; F 1D8+2; TS G4; MV 27 (9 m); ML 10; In 6; TT S×10; All C; PX 125.
4	5 tarantole	CA 5; DV 4* (M); PF 20; THACO 16; #Att 1 morso; F 1D8 + veleno; TS G2; MV 36 (12 m); ML 8; In 0; TT U; All N; AS vedi sotto§; PX 125.
5	5 troll	CA 4; DV 6+3* (G); PF 33; THACO 13; #Att 2 artigli/1 morso; F 1D6/1D6/1D10; TS G6; MV 36 (12 m); ML 10 (8); In 6; TT D; All C; QS a partire dal 3° round successivo a quello in cui viene colpito rigenera 3 PF/rnd eccetto quelli causati da fuoco o acidi; PX 650.
6	2 giganti delle montagne	CA 0; DV 12* (G); PF 60; THACO 8; #Att 1 arma; F 5D10; TS G12; MV 45 (15 m); ML 9; In 11; TT E; All N; AS può scagliare macigni con gittata 18/36/60 causando 3D6 PF di danno; PX 2.125.

§: Il morso della tarantola non uccide, ma causa nella vittima (a meno che non effettui con successo un TS contro Veleno) degli spasmi dolorosi che la fanno muovere come se danzasse. Chi osserva la danza deve effettuare un TS contro Incantesimi per evitare di cominciare a danzare nella stessa maniera. Gli effetti del morso della tarantola perdurano per 2D6 turni. Nel momento in cui la vittima del morso smette di danzare, anche gli spettatori si fermano. Cinque turni di questa danza frenetica sono sufficienti a rendere esausta qualunque vittima, e perciò incapace di difendersi dagli attacchi. Durante la danza, la vittima subisce un penalità di -4 ai TpC e di +4 alla CA.



Gradite una tazza di tè?

Se i PG non sono stupidi, intuiranno che il bambino potrebbe essersi avvicinato a Villa Sospiro. Altrimenti, qualcun altro (sceriffo, genitori o volontari) potrà formulare tale ipotesi. In ogni caso, una visita alla Villa pare almeno indicata, se non altro per chiedere alla sua oscura proprietaria se ha sentito o visto qualcosa di sospetto. La spiegazione che segue si basa sull'assunto che la visita avvenga durante le ore del giorno. Non vi sono infatti gli estremi per spingere i PG a una visita notturna. Se l'incontro avviene prima dell'evento riportato nel paragrafo "Il fattaccio", questa è una visita volta a chiedere eventuali notizie o informazioni sulle quattro persone scomparse. Viceversa, se la scomparsa di Luke è già avvenuta, il gruppo non nutrirà ancora alcun sospetto nei confronti di Lady Rose, quindi è ipotizzabile che si attenda la mattina successiva per continuare le indagini.

Nota: A seconda dell'ora del giorno – o della notte – in cui avviene questa visita, qualche particolare dovrà essere adattato. Il DM si premuri di non modificare il carattere di Miriam/Lady Rose, ma solo alcuni dettagli dell'incontro.

In ogni caso, Lady Rose si rivelerà un ospite perfetta e metterà il gruppo a proprio agio facendoli accomodare nella sala dei ricevimenti, dove insisterà per offrire loro dell'ottimo tè con pasticcini o quant'altro desiderano. Li intratterrà suonando diverse canzoni con il clavicembalo e – se l'ora è adatta – insisterà affinché essi si fermino per pranzo (o cena).



Dal dialogo che risulta, i PG si renderanno conto di essere di fronte a una donna sola, maniaca delle sue rose, della sua casa e del pulito in generale, con crisi di sconforto e... piena di lividi! Lady Rose li giustificherà dicendo di essere caduta dalla lunga scalinata dell'ingresso (si veda la mappa di Villa Sospiro per i dettagli), anche se la verità

è ben altra. Inoltre, maschererà la pazzia – che sappiamo sta divenendo anche follia omicida – dietro una maschera estroversa e armoniosa, senza però riuscire a trattenere alcune uscite poco felici (il DM si impegni in tal senso, ma per dare qualche idea potrebbe chiedere cinque o sei volte a un unico PG quanto zucchero gradisce nel tè, oppure rivolgersi a un altro trattandolo come un bambino, o cose del genere). Mai, in alcun modo, tradirà la sua vera natura di killer "a tempo perso". In linea di principio, le informazioni che il gruppo riuscirà a trarre da questo incontro sono le seguenti:

- La festa è stata organizzata da lei per porre fine, in un certo senso, al periodo di isolamento. *"Sapete,"* esordirà *"ho dovuto fare i miei calcoli. Ho vissuto per 25 anni da sola e non ne ho mai risentito, ma ora, alla soglia dell'anzianità, sarebbe meglio allacciare dei rapporti con i miei vicini di casa. Potrei avere bisogno di qualcosa o di qualcuno, da vecchia."*
- Durante la festa, nessuno ha mai avuto il sospetto che un'orda umanoide stesse attaccando Limmerick. La tragica scoperta è stata fatta a notte fonda, quando la festa si è conclusa e tutti gli invitati sono ritornati alle rispettive dimore. Lei stessa è stata avvisata la notte stessa, quando un gruppo di ospiti (tra i quali lo stesso Archibald) è tornato a Villa Sospiro per metterla al corrente e avvertirla del potenziale pericolo.
- Comunque, nessun umanoide è giunto alla villa per infastidirla. *"Villa Sospiro non è in paese, ma isolata in mezzo ai boschi"* spiegherà *"e gli umanoidi non sono particolarmente intelligenti. Non avranno visto la villa, tutto qui."*
- Da allora, Lady Rose è uscita da casa una sola volta, la scorsa settimana, per recarsi personalmente all'emporio per ordinare le consuete provviste settimanali. Come al solito, queste sono state poi portate alla villa in un secondo momento da uno dei garzoni.
- Non ha idee o sospetti sul come o perché quelle persone siano scomparse. Ovvio, le conosceva tutte (di vista), ma non ha affatto idea di cosa sia accaduto loro.

Il DM si basi sulle informazioni qui esposte e si regoli di conseguenza se il discorso dovesse prendere una piega diversa. Sicuramente, Lady Rose non autorizzerà alcuna perlustrazione della villa – compresi giardino e serra – anche perché, in realtà,

non sussistono motivi per effettuare tali controlli. Però, al tempo stesso dovete far nascere nei PG qualche lieve sospetto.

Indizio #1

Se non riuscite a far andare la situazione come volete o se ritenete di poter rivelare troppo oppure poco, potete utilizzare questo banalissimo espediente, anche come esempio. Durante la conversazione (scegliete voi il momento più adatto), si udirà un rumore metallico ma attutito, che si protrarrà per qualche secondo, per poi smettere improvvisamente. È il figlio di Miriam/Lady Rose che, origliando dalle fognature quanto la madre riferisce al gruppo, ha inavvertitamente urtato una tubatura, facendola cadere.

Lady Rose avrà un attimo di agitazione (tipo un piccolo sobbalzo sulla poltrona) ma si ricomporrà subito. La percentuale che qualche PG noti tale *défaillance* è del 15% (più eventuali bonus se un giocatore afferma – prima dell'accaduto, ovviamente – che il suo personaggio avrebbe tenuto costantemente d'occhio la padrona di casa). Lady Rose si ricomporrà subito e farà finta di nulla, spiegando ai PG che tali rumori, in una *“vecchia villa come questa”* sono normali e li attribuirà a qualche tubatura particolarmente malandata o a qualche topo, giù nelle fogne.



Indizio #2

Se il primo indizio non è sufficiente o se siete stati particolarmente convincenti a interpretare il ruolo dell'affranta Lady Rose nel fornire spiegazioni, potete ricorrere a quest'altro accenno. Proprio mentre il gruppo si sta accomiando dall'ospite – l'intera scena si svolgerà con la padrona di casa che accompagnerà alla porta i nostri eroi – l'aria sarà pervasa, per pochi istanti, da un pungente olezzo dolciastro e nauseante. Questo è l'effetto dei brandelli di carne in

decomposizione presenti nella tana del figlio, ovvero proprio sotto i piedi dei PG.

La probabilità che un personaggio capti tale tanfo è del 25% (elfi e personaggi con olfatto fine hanno una possibilità massima dell'80%). Lady Rose diverrà rossa, ma nemmeno questa volta cederà e attribuirà la colpa ai topi morti, che infestano le fogne e le intercapedini della villa. Qui si aprono due possibilità:

- Se uno dei PG che abbia sentito il puzzo ha già vissuto, in passato, un'esperienza simile, potrà effettuare un Controllo sulla Saggezza (con bonus o penalità variabile a seconda del tempo trascorso e delle sue abilità) per associare gli odori e intuire qualcosa.
- Se i PG si offrono volontari per perlustrare le fogne, disinfestandole dai topi, Lady Rose opporrà un secco rifiuto, al limite delle cordialità, adducendo (una volta accortasi della reazione impropria) motivazioni confuse e poco comprensibili (cioè che provvederà a chiamare una squadra specializzata, che ci penserà da sola e cose del genere).

Tutto come prima... ?

Una volta conclusa la visita, i nostri PG avranno dei sospetti su Lady Rose. Cosa faranno? Ragioniamo con ordine, cercando di prevedere le loro mosse:

- Qualche PG proporrà di entrare nella villa per perquisirla. Se questo avviene in presenza di Lady Rose, essa cambierà umore, divenendo improvvisamente seria e stizzita. Informerà il gruppo che non intende farli entrare, a meno che non si presentino con lo sceriffo o con qualche autorità (nota per il DM: in pratica, sta prendendo tempo). Se il piano viene formulato non in presenza di Lady Rose, il discorso è analogo: quando arriveranno alla villa, accadrà quanto espresso in precedenza.
- Qualche PG proporrà di andare a parlare con lo sceriffo, per avvisarlo degli sviluppi. Sylvadin SkyRapper non sarà convinto di quanto essi dicono (in fondo si basano su un cupo rumore e su una fetida zaffata) e non autorizzerà affatto la perquisizione (anche perché proteggere un personaggio ricco come Miriam/Lady Rose potrà tornare utile alle finanze locali...) né tantomeno si offrirà di accompagnarli a un nuovo colloquio con la donna. Se i PG dovessero insistere, li ringrazierà per l'aiuto e chiederà di

terminare il loro rapporto di collaborazione con le autorità.

- Qualche PG (anche dopo aver provato i punti precedenti), deciderà di fare una visita illecita alla villa, possibilmente notturna. Questo è, alla fine, quanto deve avvenire. Il DM si preoccupi di spingere il gruppo in tal senso.
- Se accade qualcosa di non previsto, il DM si regoli di conseguenza.

A titolo di esempio, il mio gruppo era titubante e non aveva ancora focalizzato il problema. I giocatori avevano pensato quindi di passare una notte in prossimità della casa, per vedere cosa succedeva. La mia prima idea è stata quella di non far accadere nulla, in modo da costringerli ad intervenire in maniera più decisa, poi invece ho cambiato idea e durante la notte hanno sentito ripetutamente e nuovamente quello strano rumore, allora hanno deciso di entrare in casa.

Capitolo 4 – In azione

Questa sezione necessita una premessa da parte mia. Contiene solo delle note informative su come è fatto l'intero complesso di Villa Sospiro. Non contiene informazioni su dove far svolgere gli incontri con Lady Rose e con il figlio. In tal senso, però, mi sono concesso di suggerire qualche scenario particolarmente adatto, che verrà discusso dopo la descrizione delle varie stanze.

Nota: Si faccia riferimento alla panoramica di Villa Sospiro (figura 2), alla mappa di Villa Sospiro (figura 3), e alle fognature di Villa Sospiro (figura 4).

La villa

La visita alla villa dovrebbe avvenire di notte, per rendere più drammatica la situazione. La residenza è stata realizzata diversi secoli prima da un uomo folle, ossessionato dai ladri e dai rapimenti e in seguito acquistata dalla famiglia di Miriam. È letteralmente un incubo, essendo piena zeppa di trappole e trabocchetti, anche mortali.

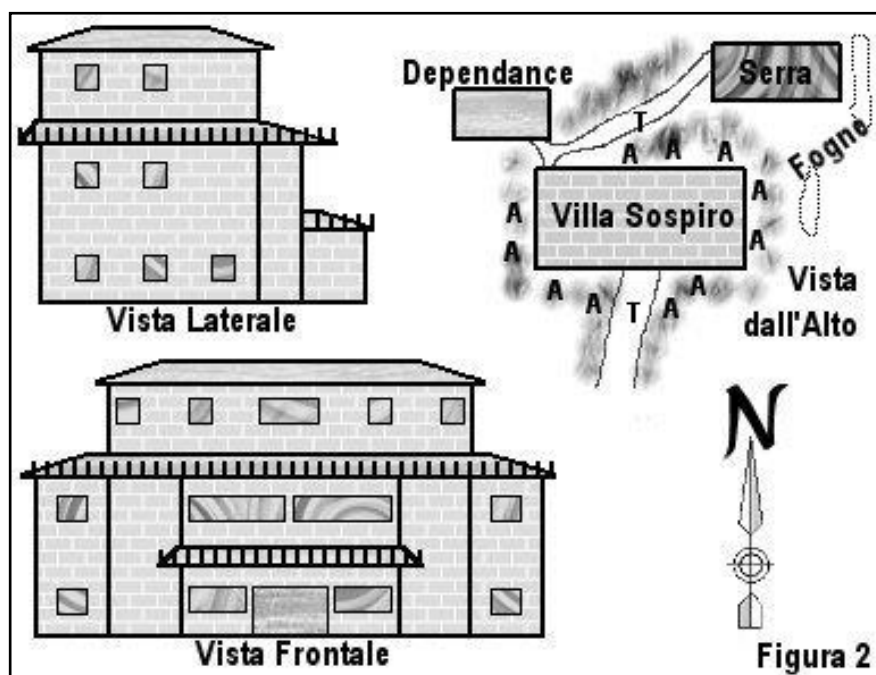
Come si può notare dalla figura 2, il complesso è costituito da un'enorme serra (20 × 8 metri), una dependance per i domestici (ora vuota e abbandonata, 16 × 10 metri) con funzioni di magazzino di stoccaggio e dalla villa stessa, disposta su tre livelli, ognuno dei quali più piccolo del precedente. I tetti che dividono ogni piano sono contornati da una moltitudine di

spuntoni, apparentemente per impedire ai malintenzionati di salire (la loro caratteristica, però, viene spiegata meglio nella descrizione dell'area 16). L'intera villa, inoltre, è circondata da una vera e propria cintura di cespugli di rose bianche e rosse, già in fiore. Il vialetto principale è largo quasi quattro metri, mentre quelli che si dipartono dal retro della casa verso le altre due costruzioni sono poco più di un metro. Entrambi sono realizzati con ghiaia e piccoli ciottoli. Le fogne, evidenziate dall'area tratteggiata, sono state ricoperte molti anni fa (qualche mese dopo che Miriam vi gettò il figlio), esistono solo dei pozzi artesiani di piccolo diametro (al massimo di una decina di centimetri) dai quali escono strani gorgogli e miasmi. La "cura" per l'olezzo viene effettuata una volta al mese dal garzone dell'emporio, che vi versa delle apposite sostanze.

Tra i rosai, vi sono 11 arbusti arcieri (indicati con la lettera 'A' sulla piantina): quattro sul fronte, due sui fianchi e tre sul retro. Nei vialetti, invece, ci sono due trappole molto pericolose (indicate con la lettera 'T'), che funzionano come segue: all'arrivo del gruppo, la trappola è disinnescata, quindi innocua. Se – e solo se – i PG ruberanno, distruggeranno o deturperanno qualcosa all'interno della villa e della serra (ma non nella dependance), la trappola verrà attivata: quando il primo PG posa il piede in quel punto (è un'area di 2 × 2 metri), innescata la

trappola; descrivete al gruppo che si ode un debole "click" e che il terreno inizia a vibrare, come percorso da un grosso fremito.

In realtà, una serie di piccolissimi marchingegni simili a catapulte, nascosti sotto i ciottoli, inizieranno ad armarsi. Ogni sasso del vialetto è praticamente un potenziale proiettile. Se il PG mantiene la pressione del piede (non lo alza) o butta in quel punto un peso più o meno equivalente al suo (ha a disposizione pochi secondi, un Controllo sulla Destrezza con qualche penalità dovrebbe essere un valido strumento per giudicare se



ha avuto successo), nulla accade. Ma se toglie il piede o il peso sostitutivo non è sufficiente, tutte le catapulte scattano, lanciando 10D6+40 (50-100) sassi in tutte le direzioni. Ogni sasso ha il 50% di probabilità di colpire un PG (determinato a caso) e va a segno a seguito di un TpC effettuato con successo (con un THACO appropriato, a discrezione del DM). Se colpisce, ogni pietra infligge 1D4 PF.

Ovviamente non sono richiesti tutti i calcoli, ma solo approssimazione. Supponiamo che 10D6+40 abbiano dato come risultato 74 sassi scagliati. Avendo ognuno il 50% di probabilità di colpire, possiamo supporre che la metà (ovvero 37 sassi) risulteranno diretti in direzione dei PG. Ora, supponendo che essi siano 5, ognuno verrà colpito da 7 sassi ($37/5 = 7,4$; arrotondiamo a 7). A questo punto, il DM faccia i normali TpC contro la CA del personaggio, eventualmente penalizzata da qualche fattore (sorpresa, impossibilità di deflettere o reagire, velocità dell'accaduto, ecc.).

Stesso discorso per le rose, che all'arrivo dei PG saranno latenti ma, se accade qualcosa che arma le mini catapulte, anche gli arbusti arcieri risulteranno pronti e combattivi.



Quindi, quando i PG usciranno dalla villa convinti di aver finito il tutto, avranno un bel sorpresone finale! (O forse due, ma ne parleremo in seguito, nello Scenario 4).

Piano terra

È la parte più tranquilla dell'intera villa. Oltre all'atrio e alle scale ci sono una biblioteca, una sala dei ricevimenti, una sala da pranzo e la cucina. Non ci sono trucchi né trabocchetti, solo delle chiavi per poterli in seguito evitare.

Patio

È un semplice patio, con struttura, pavimentazione e travi in legno. Sembra molto ben curato e tenuto. Nell'angolo a destra c'è un bel dondolo, con un tavolino in vimini.

Nel patio non c'è nulla di particolare. Sotto il patio, invece si trovano le fognature. Ma le vedremo più avanti.

1. Atrio

Questa stanza dalla forma irregolare è munita di ampie vetrate ai lati della porta d'ingresso. Esattamente di fronte vi è un'ampia scalinata a 'T', sotto cui ci sono due passaggi (1b) che conducono in altre stanze. Due porte sulle pareti in diagonale sono gli altri due usci della stanza. Di per sé questo locale è molto pulito e ben arredato con cornici, piccoli mobili e sedie riccamente intagliate e rivestite che contornano due splendidi, enormi tappeti centrali.

Nei mobiletti c'è dell'argenteria (valore totale 500 MO), ogni tappeto vale 1.500 MO e pesa 5.000 mon. Anche le sedie sono preziose: ognuna vale 100 MO e ce ne sono quattro in totale.

1b. Passaggi

Sotto i due rami della scala a 'T' vi sono due passaggi arredati con dei piccoli, graziosi quadretti.

Ogni quadretto vale 5 MO; sono 20 in totale (10 per passaggio, cinque per parete).

2. Scale

È un'ampia scalinata, larga tre metri e impreziosita da una sontuosa passatoia rossa. I pomoli delle ringhiere, alla partenza degli scalini, sono degli artigli di drago dorati, ognuno che regge una grossa pietra preziosa.

I pomoli (che sono in realtà le chiavi per accedere alle stanze personali di Lady Rose, come vedremo in seguito - aree 15 e 18) sono solo di legno placcato in oro e non valgono nulla; stesso discorso per le pietre, che sono fondi di bottiglia.

3. Sala dei ricevimenti

È una grossa sala, dal soffitto molto alto. A metà altezza, su tutte le pareti tranne quella nord, c'è una balconata, probabilmente raggiungibile dalla scalinata (area 2).

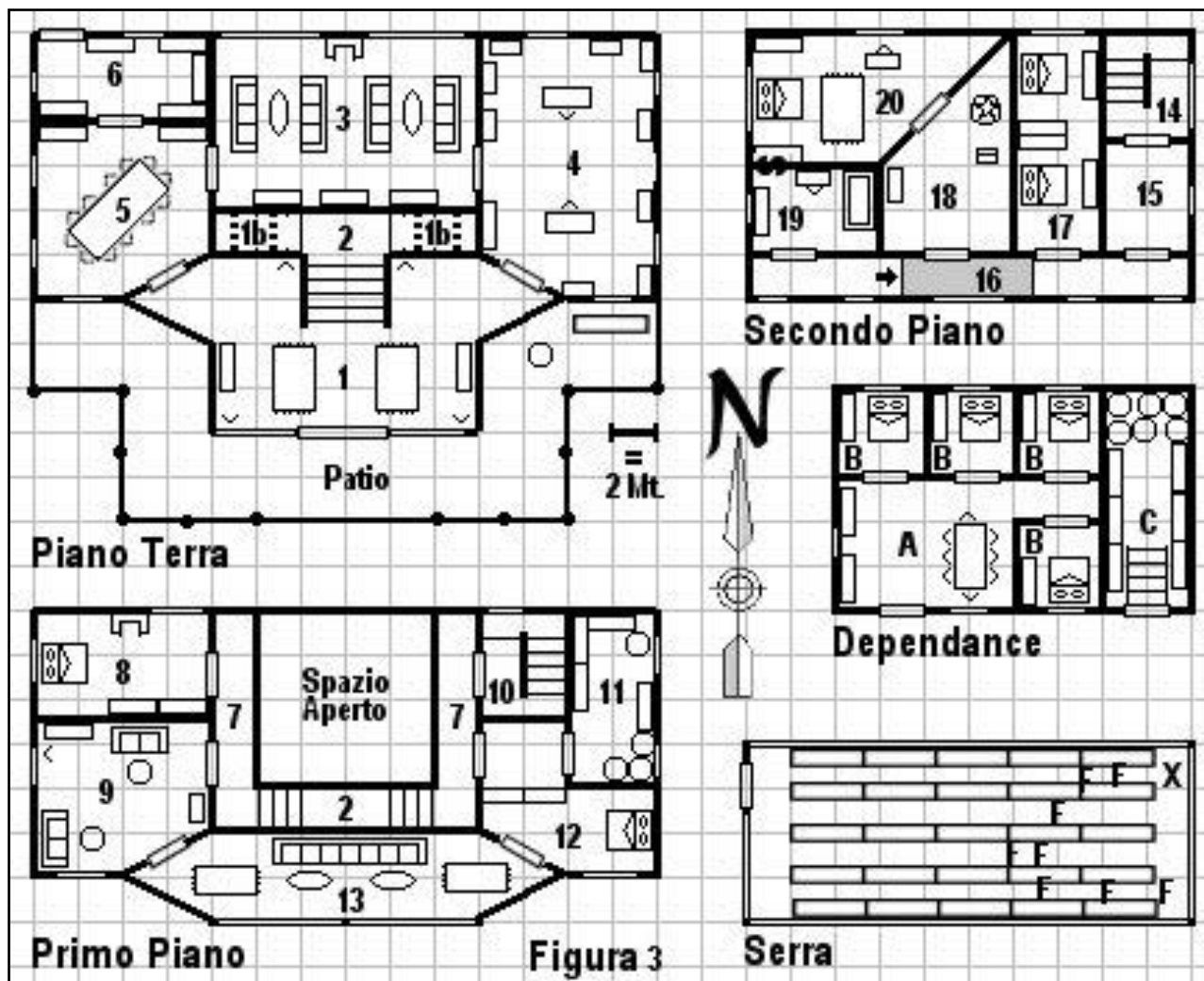


Figura 3

La stanza è arredata con divani, tavoli e tavolini, credenze, specchi, e chi più ne ha più ne metta. Sulla parete a nord, in mezzo a due ampie vetrate, c'è un grosso caminetto.

È in questa stanza che ha luogo il colloquio con Lady Rose, che farà prima accomodare i propri ospiti, poi si recherà in cucina (area 6) e tornerà con quanto chiedono i PG – solitamente del tè. L'assenza di Miriam durerà non più di cinque minuti. Tenete traccia del tempo se i PG decidono di fare qualcosa durante l'attesa. Ovviamente, valutatene la disponibilità al dialogo in base alla situazione che vede quando rientra (se i PG stavano svuotando i cassetti, non sarà molto contenta).

4. Biblioteca

Le pareti di questa stanza sono completamente rivestite da scaffalature di legno piene di libri, tranne nei punti dove sono ricavate le porte e il caminetto.

In mezzo al locale dominano due massicce scrivanie, arredate con preziosi candelabri ed eleganti sedie.

I libri nella stanza sono più di mille. Se i PG decidono di cercarne qualcuno di valore, seguite l'elenco riportato di seguito:

- Grammatica Halfling. Se studiato per tre mesi, si ha il 50% di imparare la lingua degli Halfling. C'è una possibilità di scoprirlo del 3% (cumulativa per ogni persona e per singolo round di ricerca). Il valore del libro è di 382 MO.
- Guida per Calzolari. Se studiato per un mese, si ha il 50% di imparare l'omonima Abilità Generale (o di ottenere un bonus di +1 se già conosciuta). C'è una possibilità di scoprirlo del 4% (cumulativa per ogni persona e per singolo round di ricerca). Il valore del libro è di 307 MO.
- Guida alla sopravvivenza nei boschi. Se studiato per un mese, si ha il 75% di imparare l'omonima Abilità Generale (o di ottenere un bonus di +1 se già conosciuta). C'è una possibilità di

scoprirlo del 2% (cumulativa per ogni persona e per singolo round di ricerca). Il valore del libro è di 1.593 MO.

- Inoltre, in un finto libro (possibilità di scoprirlo del 2% cumulativa per ogni persona e per singolo round di ricerca) è nascosto un **pugnale +2**.

5. Sala da pranzo

Questa stanza è arredata con mobili bassi e riccamente intagliati. Nel centro predomina un tavolo grande a sufficienza per 12 persone, circondato da sedie. Sulla parete ovest c'è un grosso caminetto.

Nei mobiletti sono presenti argenteria, posate e stoviglie, nonché un numero incredibile di centrotavola in pizzo (sono 4D20, con un valore da 4 a 40 MO l'uno). Un bicchiere, diverso da tutti gli altri, è un **Calice della Verità**: chi beve il liquido contenuto in esso è costretto, per un turno, a dire la verità.

6. Cucina

In questa stanza ci sono delle stufe, dei lavelli e dei mobiletti per riporre pentole e stoviglie. Una porta a vetri, nell'angolo nord-ovest, conduce all'esterno.

La stanza non presenta nulla di interessante ma se nel gruppo c'è un erborista, alchimista o simile, avrà una certa probabilità di scoprire, all'interno di un armadietto, delle erbe velenose (20%) e delle droghe (15%).



Primo piano

Anche questo piano non ha trabocchetti, ma ci vive ancora il padre di Lady Rose, sotto forma di spettro, che non riesce a trovare la pace per quanto la figlia ha combinato a lui e alla sua adorata mogliettina.

7. Corridoi

Questo corridoio fiancheggia l'apertura che dà sulla stanza 3, esattamente qui sotto (riportata in figura con la dicitura "Spazio Aperto").

Il corridoio conduce a due porte (per ogni corridoio). La sontuosa passerella rossa si diparte dalle scale e lo percorre in tutta la sua lunghezza.

Nei corridoi non c'è nulla di interessante. La porta che conduce alla stanza 8 è l'unica chiusa a chiave. La chiave è presente in un cassetto dello scrittoio nella stanza di Miriam, al piano superiore (area 20).

8. Camera da letto

Questa stanza è completamente impolverata e buia. Le pesanti imposte delle finestre sono chiuse e non filtra il minimo raggio di luce. Sfruttando i normali mezzi di illuminazione, scorgete un enorme letto a baldacchino e un massiccio armadio, nonché uno scrittoio, un paio di sedie e un mobiletto per il trucco con un grosso specchio infranto. Davanti al letto è sdraiata, immobile, una grossa idra, con le sette fauci spalancate.

Questa era la camera dei genitori di Miriam; l'idra per cui i PG si sono forse spaventati è solamente una pelle (c'è chi ha lo scendiletto in pelle d'orso e chi in pelle d'idra... ovvio, no?) ed è un trofeo di caccia del padre di Miriam. Attenzione, però, perché nella stanza aleggia ancora lo spettro del padre, in cerca di riposo eterno.

Necrospettro*

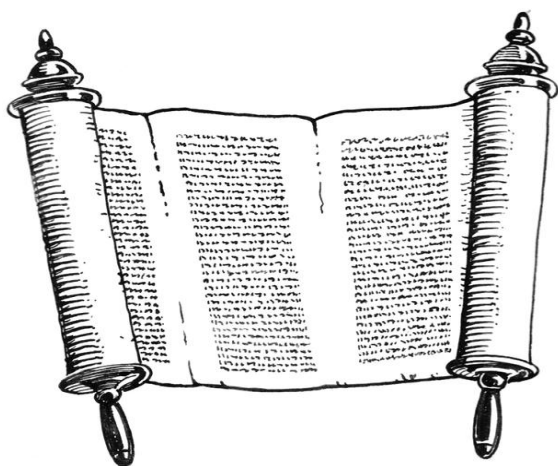
CA 2; DV 6** (M); PF 40; THACO 14; #Att 1 tocco; F 1D8 + doppio risucchio di energia; TS G6; MV 45 (15) m oppure 90 (30) m volando; ML 11; In 8; All C; PX 725.

La spettrale figura si presenterà ai PG e racconterà loro la storia di Miriam. Da piccola frequentava il vecchio pazzo del bosco, che le riempiva la testa di scemenze, e loro non volevano che lei andasse da lui, ma lei per qualche giorno è scappata di casa, e via dicendo (insomma, dirà quanto già sappiamo). Dirà anche che Miriam li ha uccisi, facendogli ingerire delle strane sostanze fatte passare per del banalissimo tè. È ovvio che i PG inizieranno a domandarsi se il loro tè era normale o conteneva qualcosa di particolare (voi che pensate? Beh, vi lascio ancora un po' col fiato sospeso...)

Lo spettro continuerà, dicendo che non aveva idea, povero stupido, di quanto stava accadendo e del perché la figlia li avesse uccisi... solo dopo, capì... solo dopo! Così dicendo, scomparirà dalla stanza, per tornarvi solo se i PG ruberanno quanto ritiene ancora suo.

Infatti, oltre alla pelle d'idra, dal valore di 1.700 MO (e dal peso di 2.760 mon), nel grosso armadio sono contenuti 2.000 ME, 3.000 MA e un manto d'ermellino (per signora) dal valore di 2.400 MO (peso 400 mon). In un sottofondo, facilmente individuabile, vi sono inoltre una **pergamena maledetta** (tutti gli animali temono o odiano il personaggio: animali come topi, gatti e cani cercheranno di scappare se giungono a meno di 7 metri da lui, gli altri invece – anche quelli magici o fatati – lo attaccheranno), una **pozione forza dei giganti**, una **bacchetta individuazione del nemico** (con 16 cariche residue) e una **corazza a bande +2**.

Nota: Se il gruppo è molto forte, è possibile aggiungere anche lo spettro della madre di Miriam, utilizzando le stesse statistiche di quello del padre, con qualche PF in meno.



9. Sala di lettura

In questa grande sala vi sono un caminetto, delle poltrone, dei tavolini e diversi mobili bassi. In un angolo c'è anche un'antica sedia a dondolo, finemente lavorata. Dalla quantità di riviste sparpagliate sui tavolini e vicino alla sedia a dondolo, potete dedurre che questa è la sala preferita di Lady Rose.

In effetti è proprio così. Questo locale, ovviamente dopo la serra e la sua camera da letto, è quello più sfruttato da Miriam. La maggior parte dei libri aperti sul tavolino riguardano le feste e i party in generale:

spiegano come organizzarli al meglio, cosa preparare, ecc. Sulla sedia a dondolo giace una piccola statuetta di bronzo (alta 10 cm e dal valore di 5 MO) raffigurante un uomo barbuto con quattro braccia, le cui mani e i cui occhi sembrano rivolti verso l'alto, in un atto implorante. Tale statuetta avrà molta importanza per accedere alla stanza 20 (si veda la descrizione dell'area 18).

10. Scale

Il locale in questione è occupato dalle rampe di scale, che conducono al piano superiore della villa.

La stanza non contiene nulla di particolare.

11. Magazzino

Questa stanza è piena di scaffali contenenti tovaglie, coperte, vecchi tappeti e attrezzi di falegnameria, e di botti, più o meno grandi, tutte con il coperchio solamente appoggiato.

All'interno della stanza è possibile per i PG trovare buona parte dell'equipaggiamento che è possibile acquistare in qualsiasi emporio. Il DM si regoli come meglio crede, ma conceda solo gli oggetti pertinenti (non cinture, zaini, razioni speciali o cose del genere).

12. Camera degli ospiti

Questa stanza deve essere stata riadattata a camera da letto in un secondo tempo. Infatti, alcuni armadi dividono la stanza (originariamente a forma di L) in due rami; uno rivolto a nord e con due porte e l'altro verso Ovest, con le mansioni di camera da letto vera e propria.

I due armadi divisorii hanno ante da ambo i lati e contengono vestiti da camera e normali (alcuni di buona fattura), biancheria per il letto, diversi cuscini e pesanti coperte. Nel materasso (utilizzato da Miriam come banca personale) vi è una discreta quantità di monete (per l'esattezza sono 456 MP e 344 MO).

13. Belvedere

Dalle vetrate di questa sala si gode una vista magnifica. Il locale, a forma di esagono molto schiacciato, è arredato con piccole colonne su cui sono appoggiati vasi di fiori, un enorme divano e due tavolini. L'intera parete nord è affrescata con scene naturali e bucoliche.

L'affresco è normalissimo e non ha capacità magiche. Se volete far perdere un po' di tempo ai vostri PG, potrete sempre inventarvi qualcosa, per esempio che i riflessi della luna attraverso le ombre delle piante creano un effetto di movimento su alcune parti del dipinto o cose del genere. Se i PG si avvicinano alle vetrate, dichiarano specificamente di osservare il tetto sottostante e hanno innescato la trappola dell'area 16 (si veda la descrizione relativa), possono effettuare un Controllo sull'Intelligenza con una forte penalità (almeno di -5) per riuscire a distinguere che inclinazione hanno gli spuntoni.

Secondo piano

È il piano più vissuto. Comprende una camera per gli ospiti e le stanze di Miriam. Contiene anche molte trappole, alcune delle quali estremamente pericolose e potenzialmente mortali.

14. Scale

Il locale in questione è occupato da delle rampe di scale, che provengono dal piano inferiore della villa. Una porta di legno, sulla parete a Sud, è l'unica caratteristica della stanza.

La stanza non contiene nulla di particolare, la porta sì, ma dall'altro lato (vedi area 15, di seguito).

15. Atrio

Il locale è vuoto, eccezion fatta per le due porte contrapposte, sulle pareti sud e nord. A metà delle altre pareti, a meno di un metro di altezza, vi sono dei fori larghi quasi 5 cm.

Per prima cosa, se tra il gruppo vi è un nano o qualche personaggio con abilità simili, potrà capire che il pavimento della stanza è in salita (il dislivello tra la porta a nord e quella a sud è di circa 30 cm, ovvero con una pendenza del 3-4%). La porta a sud, inoltre, si apre tirando e non spingendo. Un'altra considerazione è che il pavimento di legno scricchiola sensibilmente a ogni passo (ma reggerà, state tranquilli). Infine, i fori nelle pareti sono una sorta di fotocellule; se chi passa non viene riconosciuto (negli ultimi 25 anni, solo Miriam viene riconosciuta), la porta che conduce alle scale (area 14) viene bloccata da una lastra di ferro pesantissima, che cala dall'alto. Per aprirla esistono due soli modi: con la forza o con il metodo delle "fotocellule". Nel primo caso i PG devono

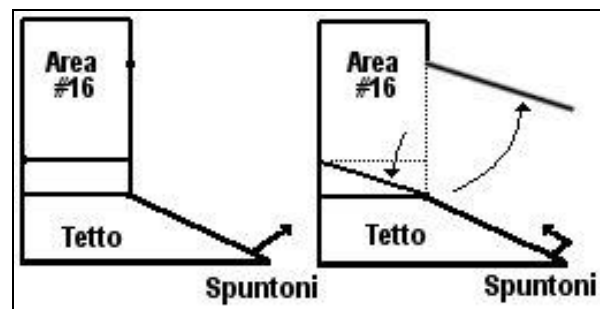
mettere insieme almeno 60 punti di forza. Tutti quelli che partecipano al tentativo di sollevare la lastra devono riuscire in un controllo sulla Forza per almeno 5 round consecutivi e in ogni round, la lastra viene sollevata di 10 cm. Al primo fallimento, anche da parte di un solo PG, l'intera procedura viene riportata al round precedente (ad esempio, se la lastra era sollevata di 30 cm, ora sarà scesa di 10 cm). Dopo sette round di sforzi i PG devono mollare e riposare per almeno un intero turno. Per ogni round dopo il settimo c'è il 20% di possibilità cumulativa che avvenga un Infarto™ (si legga la spiegazione in appendice).

Se invece i PG decidono di ricorrere all'altro metodo, devono prima andare a prendere Lady Miriam (viva e vegeta) e convincerla a camminare davanti alle pseudo fotocellule.

16. Corridoio

Appena aprite la porta, tirandola verso di voi, vi accorgete che il pavimento della stanza è rialzato di circa 20 cm. Guardando nella stanza, che si rivela essere un corridoio lungo 20 m e largo 2 m, vi accorgete che è illuminato da cinque finestre sul lato sud e presenta quattro porte su quello nord. L'intero corridoio è percorso da una passerella.

Tutta la stanza è un trabocchetto. Come riportato nella figura qui sotto (mostrata in sezione, nella direzione indicata dalla freccia presente nella figura 3, area 16), l'intera parete sud, ovvero quella che dà sul tetto sottostante, è libera di sollevarsi grazie a dei perni, presenti a 2,5 m di altezza. Anche l'intero pavimento – rialzato di circa mezzo metro (30 cm di salita nella stanza 15 più 20 cm di dislivello qui) – è incernierato sulla parete nord.



I pomoli delle scale a pianterreno (area 2) controllano l'armamento della trappola. Quando i PG arrivano la trappola è attivata,

ma se i due pomoli vengono ruotati di 180°, la trappola viene disattivata. (Se per caso Miriam si dimenticava di disattivarla, lo facevano in sua vece le fotocellule della stanza 15, nel momento in cui rivelavano la sua presenza). Comunque, la trappola scatta (se non viene disattivata) quando il primo PG oltrepassa la zona del pavimento evidenziata in grigio sulla mappa (vedi figura 3, stanza 16). In quel momento, la zona di pavimento in grigio si inclina verso sud (ovvero verso il tetto); la parete sud si alza e gli spuntoni presenti sul tetto ruotano di 90° (il disegno dovrebbe essere sufficientemente chiaro). La velocità di caduta di tutti i PG presenti sullo scivolo dovrebbe essere sufficienti a fargli effettuare un controllo della sorpresa con penalità notevoli. Chi non è sorpreso, può effettuare un TS contro Raggio della Morte e un Controllo della Destrezza (devono essere entrambi positivi) per riuscire ad aggrapparsi a qualche spigolo o bordo. Chi ne fallisce almeno uno o chi è sorpreso, rotola contro gli spuntoni, infilandosi in 1D4 di essi, ognuno dei quali infligge 2D4 PF di danno.

Fate poi effettuare ai PG impalati un TS contro Raggio della Morte; il fallimento indica che la velocità di scivolata era talmente elevata che gli spuntoni non sono riusciti a fermarlo. Il misero cadrà rovinosamente al suolo per 8 metri, subendo altri 3D6 PF di danno!

17. Camera da letto

La camera è stretta e lunga e contiene due letti, separati da due armadi. Altri due armadi si trovano ai piedi dei letti.

In questa stanza venivano alloggiati gli ospiti. Ora è vuota, i letti sono disfatti e l'occorrente per rifarli è negli armadi.

18. Anticamera

Questo ampio locale ha una forma irregolare; sulla parete in diagonale vi è una porta. La stanza è spoglia, ci sono solo una cassapanca, un inginocchiatoio e una statua di bronzo raffigurante una persona barbata munita di quattro braccia, due per lato, una sopra l'altra. Le quattro mani e gli occhi della statua sono rivolti verso l'alto, come se stesse pregando o invocando aiuto.

La porta è particolare ed è realizzata con due battenti, ognuno dei quali è diviso in due pannelli lisci, uno sopra l'altro. Ricordate che nella sala lettura (area 9) c'era una statuette di bronzo? Bene. Se i PG l'hanno con loro

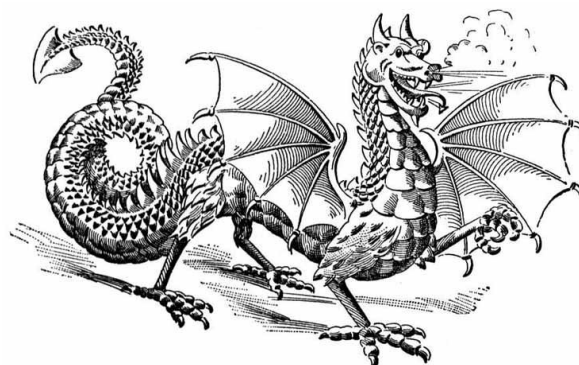
quando entrano nella stanza, essa inizierà a vibrare. Se la useranno, mettendola in vista della statua, sui quattro pannelli della porta si formeranno incisioni e bassorilievi raffiguranti un drago impegnato in combattimento con l'uomo barbuto. Posizionando la statuette sopra ogni mano della statua (dove c'è un foro a forma di stella, come il basamento della statuette), il pannello corrispondente mostrerà, per un round, una serie di lettere che, lette in un certo ordine, comporranno la parola d'ordine necessaria per aprire la porta. Di seguito sono riportate le lettere che compaiono sui vari pannelli.

Alto, Sinistra P A I R L G N	Alto, Destra E R N B D O E
Basso, Sinistra F A A A A E O	Basso, Destra R L B A R N R

Se si leggono i caratteri in senso orario, una lettera per pannello, partendo da quello in alto a sinistra, si ottiene la seguente frase: "PER FARLA IN BARBA AL DRAGONE NERO". È la frase va recitata prostrandosi sull'inginocchiatoio. Se non viene pronunciata in maniera corretta (perché si usa una frase sbagliata o non si è inginocchiati), dalla porta scaturisce un piccolo drago nero, che attacca il gruppo.

Drago Nero, piccolo*

CA 2; DV 7** (G); PF 45; THAC0 13; #Att 2 artigli/1 morso; F 1D4+1/1D4+1/2D10; TS G7; MV 27 (9) m oppure 72 (24) m volando; ML 8; In 9; All C; AS soffio rettilineo di acido (18 × 1,5 m) per 3 volte al giorno; PX 1.250.



Alla fine del combattimento, le porte rimangono comunque chiuse e per aprirle è necessario ripetere la frase. Se questa volta viene pronunciata in modo corretto, le porte si aprono, altrimenti il drago compare di

nuovo (sempre con tre soffi a disposizione). Il drago si manifesta anche se la porta subisce un tentativo di apertura con la magia, un tentativo di scassinamento o di forzarla.

19. Bagno

Ovviamente, in una villa come questa non poteva mancare il locale da toilette. Ci sono una vasca da bagno con delle tubature in rame che terminano nel pavimento, una specchiera con una sedia, un lavabo e un mobiletto a ripiani con dei cosmetici. Nell'angolo a nord-est c'è un grosso affresco raffigurante una Venere intenta a uscire da un lago.

L'affresco cela in realtà un passaggio segreto che conduce all'interno di un armadio nella stanza 20. Se vengono aperti i rubinetti della vasca da bagno, questa si riempie di una sorta di caldo liquido profumato (simile ad acqua con bagnoschiuma), in grado di far recuperare 1D4 PF per minuto passato in immersione.



20. Camera da letto

Questa stanza è arredata con un letto a baldacchino, ai cui lati ci sono due grossi armadi e uno scrittoio. Ai piedi del letto è steso un grosso tappeto. La stanza è in penombra, ma sembra molto pulita.

Questa è la stanza da letto di Miriam. Nell'armadio posto sulla parete sud c'è un passaggio segreto celato da un pannello mobile, nascosto da vestiti di varia foggia e colore. Nell'altro armadio ci sono cassetti con la biancheria intima, coperte e lenzuola per il letto, asciugamani per il bagno e via scorrendo. Il letto ha i pomelli uguali a quelli delle ringhiere delle scale nell'atrio della villa (area 2). Anche questi controllano la trappola nel corridoio (area 16), con lo stesso funzionamento. Nello scrittoio ci sono

le chiavi della stanza 8, quelle dorate per accedere alla serra e il diario di Miriam, del quale vengono riportati (qui e in appendice) dei brevi brani significativi.

... *“Credo di aver fatto la cosa giusta. Ora sono morti e io non avrò di che pentirmi. Li ho ammazzati con il mio tè, utilizzando le poche conoscenze di erboristeria che mi sono rimaste. Presto mi sbarazzerò anche di tutti gli altri. Quando sarà il momento, dovrò essere sola... E farmi molta forza!”* ...

Questo brano si riferisce all'avvelenamento dei genitori e alle intenzioni di licenziare la servitù, per essere libera quando darà alla luce il figlio.

... *“Ci siamo. Forse mancano ore, o forse minuti... non ho più la forza di scrivere... Credo che adesso... partorirò!”* ...

Questo è stato scritto nel momento del travaglio.

... *“Non so se ho fatto la cosa giusta, ma penso di sì... Era un mostro, era terribile, disgustoso e per nulla umano. Era mio figlio! O forse era solo il figlio dei demoni e degli inferi, e io l'ho ricacciato nelle fogne da dove proveniva.”* ...

Queste note sono state scritte da Miriam subito dopo aver gettato il proprio figlio nelle fogne.

... *“È... lui!! È tornato!! Ho conosciuto mio figlio. Non ho idea di come sia sopravvissuto per 25 anni nelle fogne dove l'ho gettato a morire...”* ...

... *“Mi ha costretto a procurargli carne umana... lui sentiva il profumo da laggiù, dalla sua fogna... e gli piaceva. Ora vuole provarla. Mi ha picchiato, mi ha fatto male, è in collera con me, per come l'ho trattato... Vedrò cosa fare, proverò a leggere qualcosa, sulla mia sedia a dondolo. Forse mi verrà qualche idea.”* ...

Queste risalgono a poche settimane prima dell'inizio dell'avventura, dopo il momento dell'incontro tra madre e figlio.

... *“Vuole Mangiare, vuole Mangiare!!! Sta mangiando tutto, sta mangiando tutti, mi sta mangiando il cervello... Sta bevendo tutto, sta bevendo tutti, sta bevendo il sangue: il sangue dei bambini, il sangue delle vergini... sangue della morte... Morte morte morte morte morte morte morte. Lui vuole MANGIARE!!!!”* ...

Queste righe risalgono a pochi giorni prima dell'inizio dell'avventura; la pazzia è evidente.

... "Sono venuti a trovarmi, sono venuti a prendermi... quattro angeli, due di piedi e due di testa... Oh... come vorrei tanto sapere chi sta scrivendo questa lettera... E questa stanza è così morbida e fiorita, così triste... Oggi sono venuti a trovarmi dei bambini, mi hanno chiesto se ho visto gli scomparsi; se sono scomparsi come li ho visti?!? Stanno indagando, ma io non so nemmeno cos'è successo, come fanno a darmi la colpa di questo. Ricordo di averli uccisi e messi in una dispensa, o glieli ho dati da mangiare... mangiare... mangiare... O forse tutti due. Io penso che è così, o no, o sì o no... devo decidermi. Comunque, gli ho dato il TÈ (TÈ;TÈ;TÈ;TÈ;TÈ;TÈ) a quei bambini cattivi cattivi cattivi cattivi, così non tornano più qui a chiedere chi è chi è chi è che ha mazzato i cinque scomparsi? Chi è chi è chi è che ha mangiato i cinque scomparsi... il lupo cattivo o la pecorella del pastore, così bella e pulita; così piena di terrore?" ...

Queste risale a poche ore fa, subito dopo la visita del gruppo... la pazzia è ancora più evidente.

Ora è tempo finalmente di svelare un retroscena. Pronti? Rullo di tamburi... Via! Il te che Lady Rose aveva offerto ai nostri eroi era drogato. Gli effetti della droga sono presto detti: quando lei lo desidera, una vittima esce dal gruppo ed entra... nelle fauci del mostro. Senza opporre resistenza. Nel caso dei nostri eroi, è tuttavia concesso un TS contro Veleno, ma con una penalità di almeno -3 (la decisione finale spetta al DM).

Dependance

È un piccolo locale contenente una sala e quattro camere da letto. Da un'altra porta è invece possibile accedere al magazzino dove vengono conservate le scorte alimentari. Tutti i locali sono inutilizzati da 25 anni, bui, maleodoranti e tutti gli oggetti contenuti in essi sono inutilizzabili.

A. Sala da pranzo

Entrate in una stanza arredata in maniera povera con un tavolo, una stufa e degli scaffali, sui quali sono riposte stoviglie, pentole e posate.

La stanza non offre nulla di particolare. Sotto la stufa c'è della legna e la tavola è apparecchiata con una tovaglia lisa e ammuffita.

B. Camere da letto

La stanza è arredata con un letto e un armadio, entrambi grossolani e di poco costo.

L'armadio è vuoto, eccetto per qualche coperta rosa dai topi. In una delle stanze il gruppo può incontrare dei topi giganti, dei pipistrelli giganti, oppure nessun mostro (a scelta del DM).

Topi Giganti (9)

CA 7; DV ½ (P); PF 3; THACO 20; #Att 1 morso; F 1D3 + malattia; TS UC; MV 36 (12) m; ML 8; In 1; All N; PX 5.

Chiunque viene morso da un topo ha il 5% di probabilità di subire un contagio (il controllo va effettuato ogni volta che un topo mette a segno un colpo), che può essere evitato se si riesce a effettuare un TS contro Veleno; se invece il TS fallisce, la vittima può morire in 1D6 giorni (25% di probabilità) o ammalarsi gravemente per un mese (75%), durante il quale dovrà restare in assoluto riposo.



Pipistrelli Giganti (5)

CA 6; DV 2* (P); PF 12; THACO 18; #Att 1 morso; F 1D4; TS G1; MV 9 (3) m oppure 54 (18) m volando; ML 8; In 9; All N; PX 20.

Dato che la loro vista è molto debole, su di essi non hanno alcun effetto gli incantesimi che la riguardano, come *luce magica*. Possono invece essere accecati da un incantesimo del *silenzio*.

C. Magazzino

Una ripida rampa di scale conduce in un luogo buio e freddo. Nella penombra distinguete barili, sacchi e scaffali pieni di scatole e contenitori.

Per ogni PG che scende dalla scala c'è il 30% di probabilità che questa si rompa. Se accade, il PG subisce 2 PF nella caduta. Gli scaffali sono pieni di derrate alimentari a lunga conservazione (le si consideri

equivalenti a 20 razioni speciali), i barili sono invece pieni di acqua, birra e vino. I sacchi contengono granaglie e... i cadaveri di due delle vittime: Camelia e Arturo. Entrambi sono stati uccisi con un colpo d'ascia in pieno volto, che gli ha spaccato il cranio.

La serra

La serra è composta da un unico locale, pieno di piante e fiori (soprattutto rose). L'umidità nella serra è altissima e il pavimento è cedevole (figuratevi del legno vecchio, quindi liscio, per di più bagnato...). Ogni PG ha il 5% di probabilità per round di cadere, quando è in movimento. Se cade in un punto indicato dalla lettera 'F' (ovvero sopra le fogne) c'è il 10% di probabilità che il legno si spacchi e il PG cada nei cunicoli sottostanti, subendo 1D6 PF di danno. Il punto marcato con una 'X' invece è quello dove il mostro ha sfondato le travi ed è emerso nella serra, avendo così l'incontro della madre. Il buco è stato in seguito coperto da Lady Rose, che vi ha semplicemente buttato sopra delle travi.

All'interno della serra non c'è nulla di significativo, se non cesoie, piante, fiori e concimi. Il gruppo dovrebbe trovare il buco praticato dal figlio/mostro o cadere nelle fogne, per esplorarle tutte.

Le fogne

I corridoi della rete fognaria sono alti circa 3 m e si trovano a una profondità variabile tra i 50 cm e i 4 m. Sono ovviamente bui, maleodoranti, viscosi e scivolosi. Enfatizzate il fatto che i vostri eroi sono costretti a muoversi in una fogna, in mezzo a topi, escrementi e quant'altro. Ogni round in cui un personaggio è in movimento, c'è il 15% di probabilità che cada, senza subire danni ma subendo tutte le altre conseguenze (fetore, sporcizia, ecc.). Inoltre, ogni 10 round (o quando lo ritenete opportuno, se non avete voglia di contare esattamente 10 round), potete far incontrare i PG con dei topi giganti.

Topi Giganti (2D6)

CA 7; DV ½ (P); PF 3; THACO 20; #Att 1 morso; F 1D3 + malattia; TS UC; MV 36 (12) m; ML 8; In 1; All N; PX 5.

Chiunque viene morso da un topo ha il 5% di probabilità di subire un contagio (il controllo va effettuato ogni volta che un topo mette a segno un colpo), che può essere evitato se si riesce a effettuare un TS contro Veleno; se invece il TS fallisce, la vittima può morire in 1D6 giorni (25% di probabilità) o ammalarsi

gravemente per un mese (75%), durante il quale dovrà restare in assoluto riposo.



Aree segnalate

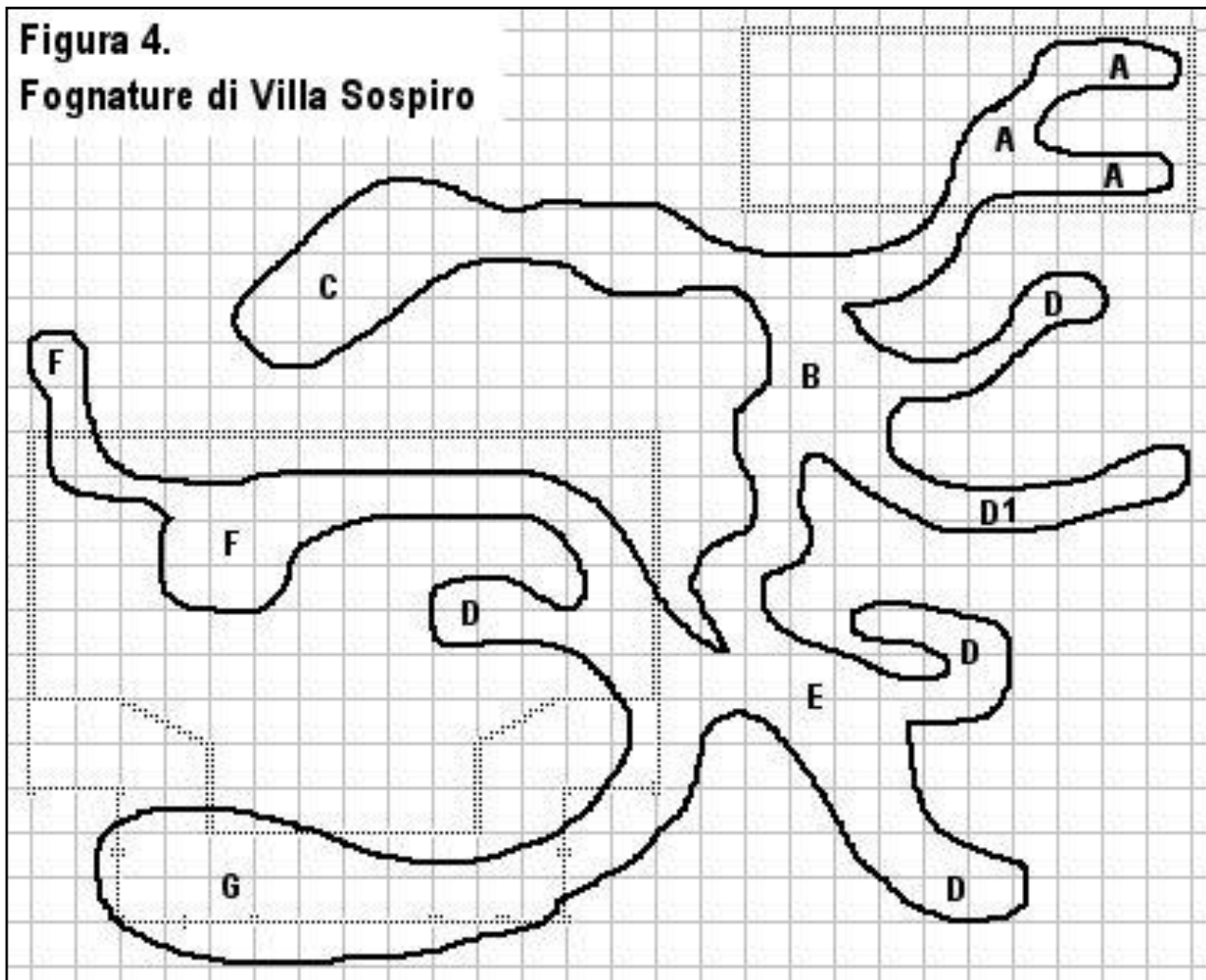
A. In questi punti è probabile che i PG accedano alle fogne. Essi coincidono con dei tratti della serra e, in un'area (punto 'X' nella serra) esiste già un foro di collegamento.

B. È una grossa sala particolarmente fetida. Un incontro con almeno 15 topi giganti (di cui almeno un paio con 2 DV) è particolarmente indicato. In questo punto l'addetto dell'emporio che riforniva la villa ha perso una spilla d'oro con l'incisione del suo nome, "Joseph Brownie", del valore di 50 MO (una volta lavata). Se il gruppo gliela rende (deve prima scoprire chi è, dov'è, ecc.), riceverà in cambio come ricompensa una piccola gemma – anche un po' rovinata – apparentemente dal valore di 20 MO; in realtà è una **pietra incantata** che fornisce il 5% di Resistenza alla Magia a chi la indossa (valore 1.000 MO).

C. In questo punto il mostro può sbucare allo scoperto, facendo scattare la trappola delle piccole catapulte. L'ampia sala è buia e contiene i resti di un corpo umano parzialmente mangiato e decomposto (è Archibald, ma è riconoscibile solamente dai vestiti nobili e riccamente decorati).

D. Questi antri sono vuoti, bui e scivolosi. Non vi è nulla di interessante, a meno che voi come DM non abbiate intenzione di ampliare il sotterraneo. L'antra indicato con D1 presenta una frana recente (meno di un mese). Prima, il complesso procedeva fin sotto alla montagna, dove il mostro ha vissuto per tutti questi anni. Per

Figura 4.
Fognature di Villa Sospiro



eventuali approfondimenti, si veda la sezione “Conclusioni”.

E. È una grossa sala, da dove si odono strani rumori provenire da sinistra (ovvero ovest). Sono i rumori delle fondamenta della casa e delle tubature.

F. In questi punti dal soffitto filtra della luce (se è giorno) o dell’aria (in qualsiasi caso). Da qui infatti si accede al lavello della cucina e alle tubature del bagno del secondo piano. È da qui che il mostro ha sentito la madre per la prima volta e da allora è sempre tornato, spinto da un invisibile richiamo sentimentale.

G. Questa è l’attuale tana del figlio. Qui ci sono i cadaveri di Morgana e di Luke, e sempre qui i PG troveranno il mostro addormentato, dopo un lauto spuntino, se il DM così desidera (si veda il paragrafo seguente, “Scenari Suggestiti”). Inoltre per terra c’è il pupazzo di legno del piccolo Luke, con un braccio mancante.

Scenari suggeriti

Dopo la descrizione del complesso abitativo, ecco alcuni scenari suggeriti per provvedere agli incontri finali. Essi vengono riportati dal più semplice (dal punto di vista dei giocatori) a quello più complesso. Personalmente, ho adottato un misto tra la tattica 2 e 3, facendo incontrare il mostro nelle fognature da sveglia e la madre all’estremità ovest del corridoio (area 16).

Scenario 1

È la tattica meno rischiosa per il gruppo, da adottarsi se volete una soluzione poco complicata e rapida. La madre viene incontrata in una qualunque area della villa. Il figlio invece viene colto nel sonno, nel profondo delle fogne.

Scenario 2

La madre viene incontrata nella villa, in attesa dei PG. Il figlio, viceversa, viene incontrato sempre nelle fognature, ma sveglia (e reattivo).

Scenario 3

La madre viene incontrata all'estremità ovest del corridoio (area 16). Ha volutamente atteso che il gruppo attraversasse l'area 15, quindi ha armato la trappola grazie ai pomelli del suo letto. Ora attende che parte del gruppo si ammazzi contro gli spuntoni del tetto, quindi combatterà. Il figlio, invece, emergerà dalle fogne in un punto a caso della serra, ovviamente esattamente sotto il gruppo.

Scenario 4

La madre viene incontrata nella sua stanza (area 20). Come nella tattica precedente, ha armato la trappola del corridoio e aspetta che il drago faccia qualche altra vittima. Il figlio emergerà dalle fognature esattamente nel punto 'T' del vialetto (ricordate le catapulte?), ovvero nei punti 'C' o 'G' della figura 4, ma esattamente quando i PG usciranno da una delle due porte della villa.

Scenario 5

Madre e figlio vengono incontrati insieme, nelle fogne. Questo scenario è realmente crudele e va utilizzato solamente per punire un gruppo particolarmente antipatico oppure metterne alla prova uno molto potente.

Conclusioni

Ovviamente è possibile mischiare qualche tattica o inventarne di nuove. Il DM si regoli come suo solito e, soprattutto, come preferisce. Come anticipavo all'inizio del capitolo, gli scenari proposti sono solamente delle mie congetture personali e non vogliono rappresentare assolutamente degli obblighi. Tornando all'antro indicato con 'D1' (ovvero il punto franato dei condotti fognari), potrebbe rappresentare uno spunto notevole per una nuova avventura, immaginando il complesso che segue, al pari delle comunità segrete degli Elfi dell'Ombra, come una vera e propria città sotterranea, i cui abitanti abbiano allevato e assistito il mostro/lattante nei primi anni di vita.

Fine

Dopo l'incontro con madre e figlio, l'avventura è terminata. Ai PG non resterà che relazionare lo sceriffo – e gli eventuali familiari delle vittime – su quanto accaduto e accettare la ricompensa (tra le 1.000 MO e le 1.500 MO in totale) per la missione appena conclusa. Tutti gli oggetti reperiti dal gruppo saranno di loro proprietà e i PG potranno disporne a piacimento.

Appendice

Personaggi Principali

Lady Rose, Maga di 4° livello

CA 6; DV 4D4 (M); PF 20; THAC0 20 in mischia e 18 a distanza; #Att 1; F 1D4 o incantesimo; MV 36 (12) m; ML 12; Fr 8, In 15, Sg 13, Ds 15, Co 7, Ca 16; All N; PX 535.

Descrizione:

È una donna di circa 40 anni, ancora piacevole, avvenente e maliziosa. Solo che è una psicopatica sull'orlo del baratro, costretta inizialmente a uccidere dalle continue minacce e percosse dal figlio, ma che ora lo sta facendo per il piacere di farlo.

Tattica:

Apparirà come una donna debole e indifesa, scoppierà a piangere e a tormentarsi (profferendo frasi tipo “Io non sapevo... io non volevo... lui mi ha costretto... guardate come mi ha conciato...” e cose del genere), cercando il supporto morale del gruppo. Però, quando l'occasione sarà favorevole, utilizzerà gli effetti della droga unita al tè: semplicemente chiamerà a sé un PG a sua scelta; il comando verrà dato nel primo round, dopo di che egli diverrà un vegetale in movimento verso Lady Rose (non c'è più bisogno del suo controllo diretto). La vittima sarà insensibile ai richiami degli amici e, soprattutto, sarà inerme. Un TS contro Veleno nel primo round (con penalità di almeno -3) potrà mitigare tali effetti. Inoltre il PG, in ogni round successivo di avvicinamento a Lady Rose, può compiere un controllo sulla forza di volontà (pari alla somma di Intelligenza e Saggezza) lanciando 5D20. Se riesce, significa che si sarà liberato dagli effetti della droga, almeno fino al prossimo richiamo di Lady Rose. Se il PG fallisce il TS o i controlli sulla forza di volontà, andrà incontro a morte certa: Lady Rose estrarrà infatti l'accetta dalla sua tunica e gli sfonderà il cranio con un colpo secco, uccidendolo sul colpo (TS contro Raggio della Morte per non morire, ma cadere in Coma™). Lady Rose può richiamare in tal modo un PG per round.

Gli altri membri del gruppo, se rimasti liberi, dovranno intervenire prima che il loro compagno giunga a distanza di tiro di Lady Rose per impedirne la morte certa.

Per il resto, Lady Rose è una maga del 4° livello, in grado di memorizzare i seguenti incantesimi (quelli indicati con un asterisco sono quelli disponibili al momento

dell'incontro, il DM si senta libero di modificarli a piacimento):

1° Livello (2): *Blocca Porta*, *Dardo incantato**, *Charme*, *Luce magica**, *Scudo magico*.

2° Livello (2): *Creazione spettrale*, *Immagini illusorie**, *Luce perenne**, *Ragnatela*, *Scassinare*.

Il libro degli incantesimi sarà sempre con lei, eventualmente appoggiato da qualche parte nella stanza dove avviene l'incontro o nelle zone adiacenti.

Oggetti posseduti:

Oltre al libro degli incantesimi, Lady Rose possiede un'**accetta da lancio +1**, un **anello di protezione +2** e una **bacchetta dei dardi incantati** (con 2D4 cariche residue).

Il figlio

CA -1; DV 14 (M); PF 77; THAC0 8; #Att 2 pugni o 1 morso; F 3D6/3D6 o 2D4; MV 18 (6) m; ML 12; Fr 18, In 9, Sg 6, Ds 9, Co 18, Ca 3; All C; PX 3.500.

Descrizione:

Immaginate una montagna di 2,2 metri d'altezza, formata di muscoli e ossa. Rivestitela di viscidume, escrementi e peli, e datele una forma vagamente umanoide, con un volto deforme e praticamente irriconoscibile, delle gambe larghe e ben piantate, e delle braccia simili a dei tronchi d'albero con delle mani artigliate. Questo è lui, il figlio, il mostro o come altro volete chiamarlo.

Tattica:

Ha fame e ha scoperto che la carne umana è buona... molto buona! Al di là dell'aspetto bizzarro dei PG (lui ha sempre visto il suo cibo in abiti più coloriti e meno duri), si scaglierà addosso al primo personaggio che incontra e successivamente a tutti gli altri, in ordine di... apparizione!

Poteri speciali:

Innanzitutto, vista la pigmentazione e il camuffamento naturale, sarà difficilmente distinguibile se immobile, per cui sarà notato solo nel 20% dei casi e soprattutto grazie al fetore emanato. Quest'ultimo è un'ottima arma: chi capita a meno di 5 m da lui deve effettuare un TS contro Paralisi (a ogni round) o viene rallentato; chi riesce nel TS non subisce effetti. Chi invece si avvicina a

meno di 1,5 m dal mostro (ovvero durante un corpo a corpo), deve fare un TS contro Paralisi (sempre a ogni round), ma se fallisce, perde i sensi per 1D4 round, mentre se riesce perde l'iniziativa nel round successivo e viene rallentato.

L'ultima delle sue difese si applica al primo contatto visivo tra lui e il gruppo: tutti i PG devono effettuare un TS contro Raggio della Morte per la paura. Chi fallisce scappa per 2D4 round in preda al panico.

Passiamo agli attacchi. Se il mostro colpisce un unico PG con due pugni andati a segno nello stesso round, lo afferra in una stretta micidiale che infliggerà automaticamente nei round seguenti 1D6 PF. Inoltre, nel round successivo alla presa il mostro porterà alle fauci il malcapitato, mordendolo (per 2D4 PF di danno). Indipendentemente dai PF subiti, il personaggio muore decapitato (senza possibilità di TS) al terzo morso subito.

Nuove Malattie

Infarto™

L'infarto può avvenire dopo uno sforzo notevole, come quello di aprire la paratia metallica tra la stanza 15 e le scale (area 14). Il PG che subisce un infarto proverà un intenso dolore al petto e al braccio sinistro, avrà dei problemi respiratori e quindi crollerà al suolo in preda a terrificanti dolori,

perdendo definitivamente 1/10 dei PF massimi (non quelli posseduti al momento dell'infarto). Per i prossimi 1D4 turni dovrà solo restarsene fermo a terra a soffrire, cercando di far passare il dolore. Dopo potrà riprendere la normale attività, ma senza più effettuare sforzi (per tutta la vita). Tutti i controlli su Forza, Destrezza e Costituzione subiranno una penalità di -5; la velocità di fuga sarà dimezzata e il peso trasportabile verrà ridotto alla metà di quello normale. Non potrà utilizzare armature e armi pesanti e, insomma, dovrà intraprendere una vita tranquilla.

Ovviamente, gli incantesimi *Guarigione* o *Desiderio* potranno (fin dal primo istante) riportare il tutto alla normalità.

Coma™

Considerate un PG in coma come un personaggio addormentato, non in grado di essere risvegliato con mezzi tradizionali. Sarà un vegetale, incapace di muoversi, di pensare, di parlare e di agire, con i valori delle caratteristiche istantaneamente calati a 1. Non potendo alimentarsi o essere nutrito (le flebo non esistevano), il PG andrà incontro alla morte in 2D4 (più il bonus di costituzione) giorni. Entro tale tempo, l'unico modo per risvegliarlo dal coma è utilizzare uno dei seguenti incantesimi: *Guarigione* o *Desiderio*.

Il diario di Lady Rose

Vengono riportati di seguito i brani salienti rintracciabili nel diario personale di Lady Rose, che si trova nella sua camera da letto (area 20).

... "Credo di aver fatto la cosa giusta. Ora sono morti e io non avrò di che pentirmi. Li ho ammazzati con il mio tè, utilizzando le poche conoscenze di erboristeria che mi sono rimaste. Presto mi sbarazzerò anche di tutti gli altri. Quando sarà il momento, dovrò essere sola... E farmi molta forza!" ...

... "Ci siamo. Forse mancano ore, o forse minuti... non ho più la forza di scrivere... Credo che adesso... partorirò!" ...

... "Non so se ho fatto la cosa giusta, ma penso di sì... Era un mostro, era terribile, disgustoso e per nulla umano. Era mio figlio! O forse era solo il figlio dei demoni e degli inferi, e io l'ho ricacciato nelle fogne da dove proveniva." ...

... "È... lui!! È tornato!! Ho conosciuto mio figlio. Non ho idea di come sia sopravvissuto per 25 anni nelle fogne dove l'ho gettato a morire..." ...

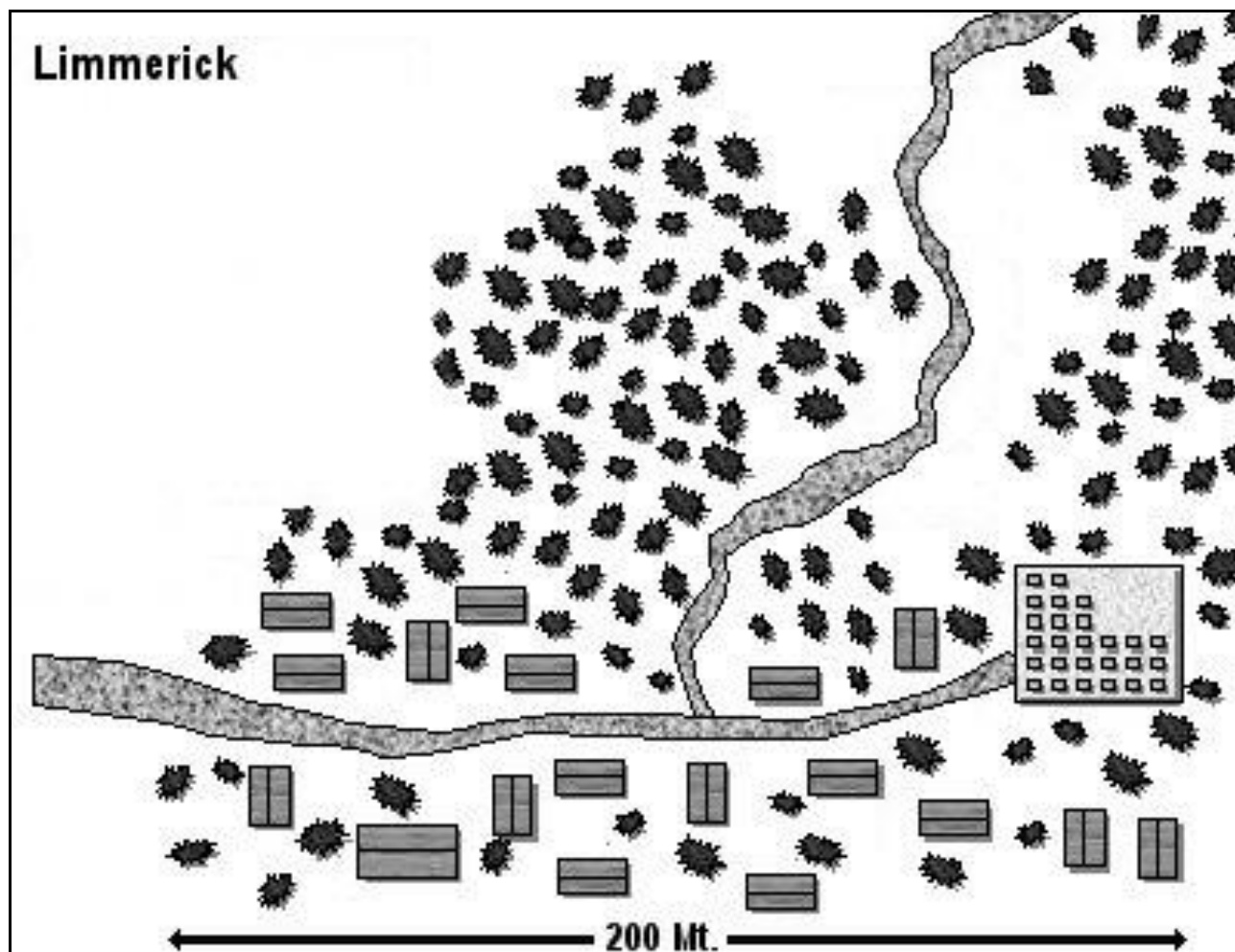
... "Mi ha costretta a procurargli carne umana... lui sentiva il profumo da laggiù, dalla sua fogna... e gli piaceva. Ora vuole provarla. Mi ha picchiata, mi ha fatto male, è in collera con me, per come l'ho trattato... Vedrò cosa fare, proverò a leggere qualcosa,

sulla mia sedia a dondolo. Forse mi verrà qualche idea." ...

... "Vuole Mangiare, vuole Mangiare!!! Sta mangiando tutto, sta mangiando tutti, mi sta mangiando il cervello... Sta bevendo tutto, sta bevendo tutti, sta bevendo il sangue: il sangue dei bambini, il sangue delle vergini... sangue della morte... Morte morte morte morte morte morte morte. Lui vuole MANGIARE!!!!" ...

... "Sono venuti a trovarmi, sono venuti a prendermi... quattro angeli, due di piedi e due di testa... Oh... come vorrei tanto sapere chi sta scrivendo questa lettera... E questa stanza è così morbida e fiorita, così triste... Oggi sono venuti a trovarmi dei bambini, mi hanno chiesto se ho visto gli scomparsi; se sono scomparsi come li ho visti?!? Stanno indagando, ma io non so nemmeno cos'è successo, come fanno a darmi la colpa di questo. Ricordo di averli uccisi e messi in una dispensa, o glieli ho dati da mangiare... mangiare... mangiare... O forse tutti due. Io penso che è così, o no, o sì o no... devo decidermi. Comunque, gli ho dato il TÈ (TÈ; TÈ; TÈ; TÈ; TÈ; TÈ; TÈ) a quei bambinicattivicattivicattivicattivi, così non tornano più qui a chiedere chi è chi è chi è che ha mazzato i cinque scomparsi? Chi è chi è chi è che ha mangiato i cinque scomparsi... il lupo cattivo o la pecorella del pastore, così bella e pulita; così piena di terrore?" ...

Mappa di Limmerick per i giocatori



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
NO	Nascondersi nelle Ombre
PF	Punti Ferita
PG	Personaggio Giocante
PNG	Personaggio Non Giocante
PX	Punti Esperienza
QS	Qualità Speciali
RaM	Resistenza alla Magia
Rd o Rnd	Round
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
Tn o Trn	Turno
TT	Tipo di tesori
TpC	Tiro per Colpire
TS	Tiro Salvezza
UC	Uomo Comune
VS	Vulnerabilità Speciali

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

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**

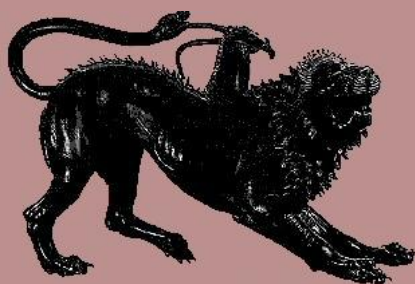
www.chimerae.it

Lady Rose

Modulo di avventura D&D® di livello Expert

Il paese in fondo alla valle è una piccola macchia bianca e rossa in mezzo ai campi coltivati e alla vegetazione rigogliosa. Tutte le costruzioni sono piccole, a un piano, imbiancate da poco e dal tetto in legno, quasi scintillante da quanto è pulito. Man mano che vi avvicinate, vi accorgete però che alcune delle costruzioni portano ancora i segni di recenti incendi. Inoltre nella via principale, proprio davanti a voi, avanza una processione alla quale sembra partecipare – calcolando a occhio – l'intera popolazione del villaggio. La musica calda e lenta suonata dalla banda vi induce a pensare che si tratti di una funzione funebre o di qualche altra triste occorrenza...

Quale terribile segreto turba gli abitanti del sonnolento villaggio di Limmerick. Cosa accomuna una razzia messa a segno da un'orda di umanoidi con la scomparsa di numerose persone, che non sono più tornate e vengono considerate morte da tutti, tanto che vengono celebrati i funerali con delle bare vuote?



C H I M E R A E