

& DANGERS & DEMONS

Labyrinth Lord
Compatible Product

Ombre su Tulek
di Giulio Iannarella



Copertina: Duncan Meredyth
Illustrazioni: William McAusland, Jake
"Ochre Jelly" Probelki, Seraina
"Sheranuva" Buchele, Feral Workshop
Mappe: Giulio Iannarella
Grafica: Chimerae Hobby Group

**Giocabile con tutte le edizioni del GdR
fantasy classico.**

Compatibile con Labyrinth Lord™ e
Labyrinth Lord Edizione Avanzata™.

Distribuito dal Chimerae Hobby Group.

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

© 2016 Chimerae Hobby Group



CHIMERA E

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHDDb2 - 1ª Edizione - Maggio 2016

INDICE

Introduzione	4
Sulla via per Tulek	5
I due fratelli	9
Le Terre Selvagge	15
Appendice i. Allegato 1	38
Appendice ii. Punti esperienza	39
Appendice iii. L'esplorazione delle Terre Selvagge	39
Appendice iv. Incontri	41
Appendice v. Nuovi mostri	44
Nuovi oggetti magici	44
Mappa F – Feudo di Garovia	20
Mappa B – Mappa di Boris – Dintorni di Tulek.	22
Mappa F2 – Il covo della Strega	23
Mappa F3 – La falegnameria nel bosco	24
Mappa F4 – Il ponte sul fiume Yuna	25
Mappa F5 – Le miniere di ferro	26
Mappa T – Tulek – nord-est	27
Mappa T3 – La Torre di vedetta	28
Mappa T4 – Le Grotte di Fuoco	29

*Questa avventura è dedicata a Duca Maurizio e Ciro Alessandro Sacco.
Grazie per avere spalancato il mio Portale verso l'Avventura.*

Abbreviazioni

½E mezzelfo	G guerriero	mp monete di platino
½O mezzorchetto	Gn gnomo	mr monete di rame
A assassino	H halfling	N neutrale
All allineamento morale	I illusionista	N o Na nano
Att attacchi	Int Intelligenza	NB neutrale buono
C caotico	L legale	NM neutrale malvagio
C o Ch chierico	L o La ladro	P paladino
CA classe armatura	LB legale buono	pf punti ferita
Car Carisma	LL Labyrinth Lord™	PG personaggio giocante
CB caotico buono	LLEA Labyrinth Lord	PnG personaggio non
CM caotico malvagio	Edizione Avanzata™	giocante
CN caotico neutrale	LM legale malvagio	PX punti esperienza
Cos Costituzione	LN legale neutrale	R ramingo
CT classe tesoro	M mago	Sag Saggezza
D druido	ma monete d'argento	tpc tiro per colpire
Des Destrezza	me monete d'electrum	tpcCA0 tiro per colpire
DV danni vita	Mn monaco	classe armatura 0
E elfo	mo monete d'oro	TS tiri salvezza
Fer ferite inflitte	Mor morale	U umano
For Forza	Mov movimento	UN umano normale

INTRODUZIONE

La serie *Dangers & Demons*

Dangers & Demons è una serie di avventure fortemente ispirate (anche nel nome) ai moduli classici del GdR fantasy più famoso del mondo, e utilizza il regolamento di *Labyrinth Lord™* e *Labyrinth Lord Edizione Avanzata™*.

Questi retro-cloni emulano il GdR fantasy classico degli anni Ottanta e sono disponibili in lingua italiana sia in forma cartacea che (gratuitamente) in formato PDF. Le avventure della serie *Dangers & Demons* sono giocabili con tutte le edizioni del GdR fantasy classico.

I moduli sono volutamente realizzati in “stile retro”, sia in termini grafici che di testo, per ricreare con la massima accuratezza le storiche avventure del passato.

Se siete giocatori “vecchia scuola” duri a morire, oppure volete tornare all’atmosfera delle vostre prime avventure, o ancora siete nuovi appassionati che vogliono provare lo stile di gioco più classico, *Dangers & Demons* è quello che fa per voi!

Il fascino della sfida

Giocatori e master, specialmente se alle prime armi o se non hanno mai provato le avventure della serie *Dangers & Demons*, sono invitati a continuare nella lettura di questo paragrafo.

Una buona parte dei GdR pubblicati negli ultimi anni ha cercato di facilitare il compito del master nella creazione degli scontri, spesso fornendo sistemi di supporto che aiutano a progettare incontri adeguati al livello di esperienza dei PG. Negli anni Ottanta non era così. Generalmente i manuali non davano indicazioni su questo aspetto del gioco e il “bilanciamento” era, per una certa parte, demandato all’esperienza maturata dal master sul campo.

Dangers & Demons è volutamente rimasto fedele a questa linea di pensiero e lascia agli autori delle avventure il compito di definire la difficoltà degli incontri in base alla propria competenza, attitudine e visione del mondo di gioco. Perciò il master deve porre particolare attenzione a questo tema, in quanto potrebbero essere necessari degli aggiustamenti, a seconda della composizione del gruppo e della potenza dei personaggi.

Si suggerisce al master di presentare l’avventura nella sua versione originale, per vivere assieme ai giocatori un’esperienza “vecchio stile”. In ogni caso, dopo aver familiarizzato con il modulo, sarà comunque possibile adattarlo alle esigenze specifiche di ogni gruppo.

Ai giocatori si consiglia vivamente di affrontare con maggiore cautela, saggezza e astuzia le situazioni che li attendono, perché alcuni incontri potrebbero costituire delle sfide che vanno oltre le possibilità dei personaggi, e questa è una cosa che – nel mondo di *Dangers & Demons* – può accadere *volutamente*. Non sempre tutti i nemici possono essere sconfitti e, a volte, è meglio essere un avventuriero vivo che si ritira assennatamente dallo scontro piuttosto che uno morto incautamente sul campo di battaglia.

Ci auguriamo che questa filosofia di gioco consenta di immergersi appieno nel mondo di *Dangers & Demons*, e che giocare seguendo le concezioni della “vecchia scuola” possa essere fonte di soddisfazione e divertimento.

Avviso per i giocatori

Le informazioni di questo modulo sono riservate solamente al master, che guiderà i giocatori nel corso dell’avventura. La conoscenza dei suoi contenuti rovinerà l’effetto sorpresa e il divertimento ai giocatori che continueranno a leggere. Se prevedi di partecipare al gioco solo in qualità di giocatore, smetti subito di leggere e non proseguire oltre.

Note per il master

Prima di iniziare a giocare, il master deve leggere l’avventura e memorizzarne i vari aspetti nei dettagli. Il testo racchiuso all’interno delle cornici va letto o parafrasato ai giocatori, mentre le altre informazioni sono riservate al master, il quale può rivelarle a sua discrezione.

Ambientazione

Ombre su Tulek è un’avventura introduttiva ideata per personaggi di livello 1-4. Poiché gli eventi di gioco si svolgono anche nelle terre selvagge, si consiglia la presenza di almeno un chierico, in modo che gli eroi abbiano accesso alle cure essenziali anche quando si troveranno lontano dai principali centri civilizzati.

L’avventura presenta ai giocatori la possibilità di ampliare i propri orizzonti esplorativi oltre l’oscurità dei letali cunicoli sotterranei, dove molti cuori impavidi rischiano la propria vita per intraprendere la carriera di avventurieri. Al di fuori degli umidi dungeon si estendono a vista d’occhio le magnifiche terre selvagge. Per la maggior parte inesplorate, queste lande sono irte di terribili pericoli, ma anche ricche di favolosi tesori che attendono di essere scoperti.

Terre indomite che offrono scenari di rara bellezza, custodi silenti di lontane memorie. Saranno in grado i PG di scoprirne i segreti più antichi?

La storia si svolge nella fascia centro-orientale del Feudo di Garòvia, un vasto territorio di natura incontaminata, dove solo pochi avamposti abitati s’interpongono tra le zone civilizzate e i luoghi più selvaggi dell’interno. Un’anziana donna disperata chiederà aiuto ai personaggi, i quali saranno coinvolti in un’indagine da compiere nel villaggio di Tulek, e assoldati per liberare i cittadini del borgo stesso dalla minaccia incombente di un nemico sconosciuto.

Gli eventi descritti in Ombre su Tulek costituiscono una avventura che può essere giocata come episodio autoconclusivo, ma nella quale abbiamo inserito alcune idee per dare un respiro più ampio e la possibilità di sviluppare oltre la storia. Il finale è volutamente aperto, ed incitiamo il master qualora lo desiderasse a proseguire la trama come più preferisce: il Feudo di Garòvia ora è vostro!

Avventurarsi all’aperto

L’esplorazione di ambienti e luoghi all’aperto può essere arricchita da alcuni elementi che si consiglia al master di valutare: movimento, orientamento, situazione meteorologica, ricerca di cibo e lo scorrere del tempo sono fattori importanti che possono contribuire a rendere l’esperienza di gioco più appagante. A riguardo si rimanda alle appendici riportate a fondo volume, oltre che al paragrafo “Le avventure nelle terre selvagge” alle pp. 44 e seguenti del manuale di *Labyrinth Lord™*.

Preparare l'avventura

Si consiglia al master di leggere attentamente tutto il modulo prima di iniziare a giocare, in modo da familiarizzare con la storia e i luoghi visitabili dai PG.

In Ombre su Tulek sono presentati in dettaglio i luoghi ove si svolge la trama principale dell'avventura, ma le zone descritte sono solo una piccola parte rispetto ai numerosi luoghi del regno che è possibile visitare. Il Feudo di Garòvia è un territorio assai vasto e per la maggior parte inesplorato... Incitiamo pertanto il master ad arricchire e popolare la selvaggia Garòvia secondo i propri gusti e fantasia, oltre che ad accomodare gli eventi proposti adattandoli al proprio stile di gioco.

Le tipologie d'incontri proposti nell'avventura si suddividono in due categorie: Feudo - locazioni principali (identificate con la dicitura Fn, dove "n" è un numero), e Feudo - Eventi fissi (FEn).

Il Feudo di Garòvia

Situato in una zona climatica particolarmente favorevole, il Feudo si estende per tutto il territorio che va dalla zona costiera orientale, il Golfo Ventoso, alla grande catena montuosa orientale, la Gora Rossa. Questa zona è molto impervia, e degrada dolcemente a est mano a mano che ci si dirige verso la costa, dove prevale un paesaggio pianeggiante con rigogliose praterie.

Il Feudo è stato fondato in tempi abbastanza recenti. I primi coloni sono giunti dal mare, guidati dal Duca Sevron II, ed hanno eretto il primo avamposto sul Golfo Ventoso, il villaggio di Sevrònia, divenuto poi città e capitale del Feudo. Negli ultimi anni sono stati fondati altri due piccoli villaggi, Tulek e Naryn, situati a qualche chilometro nell'entroterra rispetto a Sevrònia, e utilizzati dai coloni come punti di riferimento sicuri per procedere alla lenta civilizzazione e allo sfruttamento delle risorse naturali delle zone più interne del Feudo.

Nel corso del tempo, la popolazione di Sevrònia e dei due villaggi ha dovuto fare fronte ad alcuni problemi legati alla presenza di creature selvagge e tribù di umanoidi originarie del Feudo ma, fino ad ora, i coloni sono riusciti a difendersi e proseguire la loro vita con relativa tranquillità.

Nell'ultimo periodo però, una oscura figura sconosciuta incombe sull'intero territorio, minacciando l'incolumità di tutti i coloni di Sevrònia. La presenza dei nuovi abitanti, e la loro attività di pacifica colonizzazione del Feudo, ha alimentato l'interesse di alcuni sovrani confinanti con Garòvia. Ordendo trame nell'ombra all'insaputa della corte del Feudo di Garòvia, e perseguendo finalità sconosciute al di fuori del loro ristretto cerchio di potere, i diarchi Dikran e Achod della stirpe di Korst, hanno dato ordine ad uno dei loro fidi generali, Ardaches, di introdursi segretamente in Garòvia e mettere in atto un piano segreto per destabilizzare la tranquillità della regione.

Il generale Ardaches, con il mandato conferitogli dai propri sovrani, ha riunito la sua milizia personale ed è partito alla volta del Feudo di Garòvia, desideroso di espletare al meglio con scrupoloso fanatismo gli ordini impartiti dai due diarchi. Il punto di partenza della storia presuppone che i giocatori abbiano appena terminato l'esplorazione di un dungeon lungo il confine sud del Feudo di Garòvia. L'avventura inizia

con l'incontro tra i PG e Kaleria, all'uscita del sotterraneo (vedi evento FE1, mappa F) che il gruppo ha appena esplorato.

Il master può utilizzare come aggancio per la storia un dungeon visitato nella precedente sessione di gioco, oppure può idearne uno nuovo e proporlo in una propria avventura antefatto agli eventi narrati in Ombre su Tulek. In questo caso un aggancio potrebbe essere il ritrovamento da parte dei PG di una vecchia mappa che riporta la locazione del dungeon all'interno del Feudo, oppure qualche diceria carpitata in una delle taverne frequentate dai personaggi che potrebbe averli indirizzati al ritrovamento e all'esplorazione del dungeon, per conquistarne i tesori o per stanarne un'entità malvagia.

SULLA VIA PER TULEK

FE1. Kaleria (mappa F)

Leggete ai giocatori:

Riguadagnate a fatica la via d'uscita dal dungeon e siete ora all'aperto. È notte fonda.

Respirate a pieni polmoni la fredda brezza notturna e ammirate le sconfinite pianure circostanti del Feudo di Garòvia.

Il silenzio della notte è interrotto dal frinire delle cicale e da solitari ululati di creature notturne. Poco lontano, nell'oscurità, una luce si avvicina, ondeggiando. Una donna anziana, vestita di tela rozza e con una lanterna in mano, si dirige trafelata verso di voi e si getta ai vostri piedi. La luce della lanterna illumina il suo sguardo, i capelli crespi e canuti sono scompigliati dal vento; il volto stremato è segnato dalla preoccupazione e dalla fatica.

Con voce rotta dal pianto, vi dice: "In nome dei Divini, vi prego, aiutate me e i miei poveri figli... abbiate pietà, io v'imploro!"

La povera donna è la contadina Kaleria, residente in una fattoria poco distante dal villaggio di Tulek (vedi mappa F e mappa T).

Diversi giorni fa i due figli della donna, Victor e Joseph, sono scomparsi nel nulla mentre erano diretti al villaggio.

La donna teme che i figli siano spariti all'interno di Tulek, ma ora lei non può più varcare l'ingresso del villaggio per verificarlo, né può contare sull'aiuto dei popolani per rintracciarli. Anni addietro, infatti, la famiglia di Kaleria fu espulsa dal villaggio e confinata a vivere in una fattoria isolata.

Dopo aver compiuto lunghe ricerche dimostratesi vane, Kaleria, disperata, si è avventurata alla volta di un altro villaggio per chiedere aiuto, incontrando sul proprio cammino i PG.

La donna si appellerà alla benevolenza degli eroi, chiedendo loro di recarsi a Tulek alla ricerca di tracce utili per ritrovare i figli, promettendo agli avventurieri una ricompensa per l'aiuto fornito.

Tulek non è molto grande e Kaleria sa che l'arrivo di stranieri al villaggio giunti per fare domande su Victor e Joseph probabilmente alimenterebbe la diffidenza della popolazione nei confronti degli avventurieri. La donna quindi preferisce accompagnare di persona i PG alle porte

del paese e chiedere apertamente che gli eroi possano eseguire le indagini per suo conto. Kaleria spera che il capo delle guardie del villaggio (Boris, un tempo buon amico di suo marito) possa chiudere un occhio e lasciare sufficiente libertà d'azione ai PG.

La donna non fornirà ai personaggi dettagli sulla sua vicenda personale, e resterà reticente in merito alle cause che portarono all'imposizione del suo divieto d'ingresso a Tulek. In caso di forti pressioni da parte dei PG con elevato Carisma (prova d'attributo di Car), svelerà la propria storia (anticipare adesso il paragrafo Passato oscuro).

Kaleria (umano normale del 1° livello): [All LB, Mov 27 m (12 m), CA 9, DV 1, pf 4, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d4 (pugnale), TS G1, Mor 9, For 9, Int 12, Sag 16, Des 12, Cos 11, Car 14].

Equipaggiamento: tunica marrone di canapa e larghi calzoni da lavoro, zoccoli.

Aspetto: donna di 70 anni, capelli grigi raccolti a treccia. Personalità: carattere deciso e animo compassionevole.

Il mercante assalito

Kaleria si offre di accompagnare subito i PG a Tulek, perché le è proibito anche solo avvicinarsi al villaggio di giorno. Mentre il gruppo è sulla strada principale che porta all'insediamento, leggete:

Davanti a voi un carro fermo occupa il centro del sentiero. I carovani e i viaggiatori sembrano colti alla sprovvista da un assalto improvviso: sul ciglio sinistro della via, un gruppo di orchetti nascosto dietro gli alberi sta scagliando frecce sui malcapitati, grugnendo con le loro fauci fetide, mentre, sul lato destro, si è avvicinato un rugginofago, che si sta scagliando voracemente sulle giunzioni di metallo del carretto.

Gli umani sembrano sopraffatti.

In un attimo gli orchetti vi notano e puntano gli archi verso di voi.

Kaleria vi urla: "Salviamoli!"

La donna si nasconde velocemente dietro una posizione riparata e inizia a lanciare sassi contro gli orchetti. I PG possono anch'essi attaccare a distanza sfruttando una copertura naturale, oppure gettarsi in mischia. I giocatori possono utilizzare il carro come riparo, ma saranno esposti direttamente agli attacchi delle creature poste sul lato che stanno usando come copertura.

Il gruppo di quattro orchetti è una pattuglia isolata che esplora il Feudo di Garòvia alla ricerca di vittime e tesori. Ultimamente la banda si è appostata qui, vicino alla tana di un rugginofago, in attesa che i malcapitati passanti fossero attaccati dal mostro, per poi intervenire e recuperare qualche oggetto lasciato dalla creatura. Gli orchetti non attaccheranno il rugginofago in nessun caso.

Gli orchetti dietro le fronde hanno una posizione di vantaggio (i PG hanno un malus di -2 ai tpc) e si difendono con le spade se ingaggiati in mischia.

Se non è stato attaccato prima, il rugginofago si avventa sui PG dopo aver eroso gli oggetti metallici del carro per due round. Lev e i due carovani, prima di entrare in mischia

con i nemici, temporeggeranno, in attesa dell'intervento dei PG che hanno visto sopraggiungere.

Orchetto (4) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 1, pf 6, 5, 5, 4, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d6 (arco) o 1d6 (spada corta), TS G1, Mor 8, PX 10].

Rugginofago (1) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 2, DV 5, pf 30, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d3 (codata) o corrosione (antenne), TS G3, Mor 7, PX 500].

Carovaniere (2) [All L, Mov 36 m (12 m), CA 8, DV 1, pf 6, 4, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d4 (pugnale), TS G1, Mor 8, PX 10].

Lev, mercante (umano normale del 1° livello): [All LB, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 1, pf 5, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d6 (spada corta), TS G1, Mor 9, For 9, Int 13, Sag 16, Des 11, Cos 10, Car 16].

Equipaggiamento: tunica di cotone pesante ricamato, giacchiera con vistoso orlo rosso, calzature basse di cuoio. Aspetto: uomo di 46 anni, capelli lunghi alla spalla, fisico sovrappeso.

Personalità: arguto, con un ottimo senso per gli affari, cordiale.

Se sopravvissuto all'attacco, Lev ringrazierà i PG e Kaleria. Il mercante, di ritorno da un viaggio di lavoro fuori dal regno, si è attardato lungo la via del ritorno verso Tulek, giungendo incautamente nel Feudo di notte. L'uomo promette agli eroi una ricompensa per l'avvenuto salvataggio, da ritirare presso la Gilda dei Mercanti nel villaggio (vedi T2, la Lega di Druges). Per il momento l'uomo dona ai PG 20 mo, 2 me e 30 mr, gli unici averi rimasti intatti dopo l'attacco del rugginofago. Se lo vorranno, i PG potranno scortare Lev fino al paese (in questo caso riceveranno una ricompensa aggiuntiva da riscuotere presso la gilda).

F1. Il villaggio di Tulek (mappa T)

Una volta che i PG giungono al portone principale del villaggio, leggete il paragrafo sotto riportato. Se per qualche motivo i PG non dovessero arrivare al villaggio di notte, modificate il testo da leggere per adattarlo alla situazione corrente di gioco. Le guardie sono di pattuglia anche durante il giorno.

Il villaggio di Tulek si erge sopra una collina che domina la boscaglia. L'oscurità della notte è rischiarata qui e là da piccole luci all'interno delle case. Dopo aver bussato il pesante batocchio sulla porta d'ingresso, si apre una finestrella arrugginita e un occhio curioso fa capolino, sbirciando con curiosità l'intero gruppo.

Kaleria presenta gli avventurieri alla guardia ed espone la sua richiesta di farli entrare per consentire loro di recuperare qualche informazione utile sui suoi figli scomparsi.

La persona dietro il portone esclama: "Arg!! Lontano da me, strega!" L'uomo chiude sbattendo la finestrella e lo sentite allontanarsi, per poi ritornare dopo alcuni minuti. Vedete aprirsi un altro spioncino più grande del precedente

e appare il volto della guardia, ha uno sguardo informale e annoiato, tipico di chi ha pattugliato per anni lo stesso luogo e ricoperto la stessa mansione.

L'uomo si rivolge a Kaleria: "Per ordine di Boris, gli stranieri saranno ben accettati nel villaggio, ma solo a patto che essi riescano a dimostrare la tua innocenza, strega." "Presentatevi entro due giorni con le prove, e gli stranieri potranno passare."

"Di più Boris non può fare, mi dispiace."

L'uomo richiude la finestrella e lo udite riprendere la camminata di pattuglia, mentre numerosi altri passi, probabilmente altre guardie, si uniscono alla marcia.

Passato oscuro

Se non già fatto in precedenza, di fronte alla richiesta perentoria di Boris, Kaleria narrerà la propria storia ai PG.

Quando Victor e Joseph erano da poco nati, un serpente velenoso di una specie rara s'intrufolò in casa, e morse il piccolo Joseph. Caduto in fin di vita per gli effetti del veleno e per una grave infezione, neanche il chierico di Tulek riuscì a trovare un rimedio per ristabilire le sue condizioni di salute. Le cure sembravano non fare alcun effetto. Come ultimo tentativo, la ragazza-madre Kaleria decise di portare il piccolo nel vicino Bosco Vecchio per invocare l'aiuto degli spiriti della natura, sul conto dei quali ricordava alcuni racconti narrati dal padre quando era ancora ragazza. In realtà nel bosco non si celavano tali entità, bensì semplicemente il nascondiglio di una fattucchiera benevola, isolatasi di sua spontanea volontà dalla civiltà per restare a stretto contatto con la natura.

La fattucchiera regalò un rimedio alla giovane madre, da somministrare al piccolo tramite alcuni semplici rituali. Una volta giunti a casa, la donna iniziò a preparare la cura come indicatole dalla fattucchiera per salvare il figlio in fin di vita.

Purtroppo alcuni popolani scorsero Kaleria armeggiare con i filtri, le erbe e polveri magiche, scatenando i loro timori che si stesse compiendo una sorta di rituale malefico all'interno delle mura di Tulek. A nulla valsero le spiegazioni della donna, che fu tacciata con disprezzo di essere una strega, allontanata per sempre dalla comunità e confinata in una capanna isolata fuori dal paese. Alla donna fu vietato rientrare a Tulek, e le venne data come unica facoltà quella di potersi allontanare dalla sua abitazione solo all'imbrunire, "...per non infettare con la sua malefica presenza la gente di Tulek", dicevano i popolani.

Fortunatamente il sacrificio non fu vano, grazie infatti alle indicazioni della fattucchiera il piccolo alla fine si salvò.

Secondo Kaleria, a questo punto l'unica possibilità è di trovare qualche elemento, utile alla propria riabilitazione, direttamente dove tutto iniziò, ovvero presso l'abitazione della fattucchiera che prestò il suo aiuto tanto tempo addietro. La contadina fornisce quindi informazioni precise ai PG per raggiungere Bosco Vecchio e la capanna della maga, posta al centro della selva.

F2. Il covo della strega (mappa F2)

Negli anni successivi al salvataggio di Joseph, il compagno della fattucchiera Cezara fu imprigionato da un gruppo di driadi che viveva in alcune vecchie querce poco distanti dal loro rifugio. L'uomo voleva approvvigionarsi di legname e

senza pensarci troppo decise di abbattere le grandi piante. Le driadi, sentitesi in pericolo, irretirono il boscaiolo e lo nascosero all'interno di uno dei loro alberi, preservandolo in uno stato di stasi vegetativa.

Da quel giorno, le driadi tennero sotto controllo Cezara tramite l'incantesimo *charme* e la obbligarono a occultare la loro tana da sguardi indiscreti, sfruttando le conoscenze magiche e botaniche della donna per infittire la selva circostante, oltre a chiedere protezione per altre creature che vivevano nel Bosco Vecchio.

F2a. Passaggio nella selva

Quando i PG giungono al centro del bosco nel punto indicato da Kaleria, trovano una zona dalla flora particolarmente fitta. Cezara, sotto l'effetto dell'incantesimo di controllo, ha coltivato e modificato la vegetazione per far crescere una cinta di alberi e di arbusti sottobosco, in modo da creare un perimetro invalicabile attorno alla sua abitazione e a quella delle driadi. Questo è l'unico punto d'accesso verso l'interno, e si può trovare tramite una prova in ricerca passaggi segreti o in una prova di Sag.

All'interno della densa macchia, per i PG sarà molto difficile farsi strada attraverso la vegetazione, e si renderanno presto conto che la via più semplice è percorrere il sentiero che porta alla casupola della fattucchiera. Nel caso in cui i PG non volessero seguire il percorso indicato, dovranno eseguire una prova di For per ogni metro di vegetazione che si vuole attraversare, a patto che siano equipaggiati degli strumenti necessari (asce, accette o altri attrezzi di cui il master può avallare l'uso).

F2b. Guardie silenziose

Alcuni metri dopo l'ingresso, quattro fungoidi luridi sono disposti a quadrato sul sentiero. Salvo che i PG non siano espressamente cauti e ispezionino con attenzione il suolo e il sottobosco, passando di qui urteranno contro i funghi, scatenando l'espulsione delle loro spore mortifere.

Fungoide lurido (4) [(All N, Mov immobile, CA viene sempre colpito, DV 2, pf 8, 7, 6, 4, tpcCA0 18, Att speciale, Fer speciale, TS G2, Mor n/a, PX 38].

F2c. Guado

In questo punto il sentiero è attraversato da uno stretto fiumicello. Il guado, quasi completamente asciutto, è largo solo tre metri. Tra i ciottoli posati sotto il pelo dell'acqua si nascondono due melme viscosi che si avventano sui primi due personaggi che attraversano la corrente. Le melme possono essere scoperte con una prova di Sag -1.

Melma viscosa (2) [All N, Mov 4,5 m (1,5 m), CA 8, DV 3, pf 23, 18, tpcCA0 17, Att 1, Fer 2d8 (schianto), TS G2, Mor 12, PX 80].

F2d. Piccole voci

Arrivati in questa zona, i PG iniziano a udire diversi brusii attorno a loro. Se nel gruppo è presente un elfo, egli potrà riconoscere le frasi pronunciate da alcuni folletti: "Non proseguite oltre, stranieri!", "Andatevene, o le signore vi puniranno!" Dopodiché cinque folletti attaccano, restando

invisibili per tutto il combattimento. Se vicini alla morte, i folletti smetteranno di combattere e spariranno nel Bosco per non tornare più. I folletti nascondono i loro averi all'interno di un vicino albero cavo, un sacchetto contenente 10 mo, 20 me ed un anello con una piccola pietra lavorata in electrum (10 mo).

Folletto (5) [All N, Mov 27 m (9 m) o volo 54 m (18 m), CA 3, DV 1, pf 8, 7, 5, 5, 3, tpcCA0 19, Att 1, F 1d4 (pugnale), TS E1, Mor 7, PX 16].

F2e. Servitori alati

Qui la strada incrocia nuovamente il torrente proveniente da nord-est. Una serie di assi di legno ricoperto da muschi e licheni funge da rudimentale ponticello che unisce le due sponde. Sotto il ponte, il corso d'acqua s'interrompe, formando una grossa polla di acqua stagnante e malsana. Nel momento in cui i PG cercano di giungere sull'altra sponda, un gruppo di spiritelli attacca gli eroi, scagliando piccole maledizioni per renderli indifesi ed esposti agli attacchi del rospo gigante che aspetta, nascosto e immobile, immerso nella palude.

Il rospo attende un round di combattimento per vedere se qualche PG cade nelle trappole degli spiritelli, in modo da attaccare con la sua lingua estensibile (vedi p. 93 del manuale di *Labyrinth Lord™* per i dettagli sugli attacchi speciali del mostro).

Il master può scegliere tra le seguenti maledizioni che gli spiritelli possono lanciare (ciascuna è riutilizzabile a livello di gruppo una volta ogni tre round):

- *Scivolamento* (il PG scivola con il piede e cade supino sul ponte, o a terra, ed è colto automaticamente di sorpresa se viene attaccato dal rospo);

- *Guizzo improvviso* (un PG subisce uno scatto involontario del braccio e spinge direttamente nella pozza melmosa un suo compagno il quale, oltre ad essere colto automaticamente di sorpresa dall'anfibio, soffre di una penalità di -2 ai tpc fintantoché resta nelle acque torbide);

- *Oggetto infuocato* (improvvisamente un oggetto/arma in mano ad un PG sembra riscaldarsi sino a diventare rovente. Il PG dovrà lasciare cadere l'oggetto pena subire 1d3 ferite temporanee, che si rimargineranno automaticamente nel giro di 2 round).

Tutti gli effetti delle maledizioni sono evitabili con un TS contro incantesimi. I folletti e il rospo combatteranno fino alla morte.

Rospo gigante (1) [All N, Mov 27 m (9 m), CA 7, DV 2+2, pf 16, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d4+1 (morso), TS G1, Mor 6, PX 71].

Spiritello (4) [All N, Mov 18 m (6 m) o volo 54 m (18 m), CA 5, DV 1d4 pf, 4, 4, 3, 3, tpcCA0 19, Att 1, Fer maledizione (vedi sopra) TS E1, Mor 7, PX 6].

F2f. La catapecchia nel bosco

Leggete ai giocatori:

La macchia boschiva si dirada, rivelando una piccola radura piena di erbacce che ospita il nascondiglio della fattucchiera.

La capanna è trasandata e piena di rampicanti, che avvolgono le pareti di legno e coprono le piccole finestre dell'abitazione.

Dalla canna fumaria diroccata sale un sottile filo di fumo scuro, e vedete alcuni uccelli partire e tornare ad alcuni nidi approntati sul tetto e in cima alla canna fumaria.

Nei dintorni non vedete nessuno. Un viottolo prosegue dalla parte opposta della piana, verso il centro del bosco.

Quando i PG si avvicinano alla casa, Cezara esce dal capanno e li attacca. La driade nascosta nella zona F2g controlla ancora la donna con l'incantesimo *charme*: l'ordine impartito alla fattucchiera è di attaccare qualunque straniero giunga nello spiazzo della catapecchia, o che si avventuri nella radura delle querce adiacente (F2g).

La donna utilizza le pozioni e i preparati a sua disposizione per attaccare, ma fuggirà verso la driade se sarà ferita in combattimento. A fronte del lancio di un filtro magico, il master deve eseguire un tpc per stabilire se l'oggetto riesce a toccare un PG e quindi scatenare l'effetto della magia. Notare che gli effetti di alcune pozioni (indicati con un asterisco) potrebbero essere comunque applicati, anche se il tpc di Cezara dovesse fallire (vedi effetti ad area). A ogni modo, i PG potranno compiere un TS contro incantesimi per evitare l'effetto, sia che la pozione li abbia colpiti direttamente o tramite l'effetto ad area.

Cezara, fattucchiera [All N, Mov 27 m (9 m), CA 9, DV 1, pf 6, tpcCA0 19, Att 1, Fer vedi sotto, TS M1, Mor 9, PX 10].

Nel round di combattimento, la donna utilizza i seguenti filtri da lei preparati come attacco contro gli intrusi, dopodiché, una volta esauriti, fuggirà verso la zona F2g.

- *Filtro della paura* (area, come bacchetta della paura, ma l'area d'effetto è un cerchio di 3 metri di diametro dal punto d'impatto);

- *Filtro della confusione* (contatto, un PG colpito rimane stordito per due round. Può muoversi a metà della sua velocità e non può attaccare);

- *Pozione di controllo delle piante* (Cezara usa la pozione su di sé per controllare due vicini arbusti di rose che cercheranno di avvolgersi attorno a due PG, causando *lentezza* e infliggendo 1d4 pf a round);

- *Filtro velenoso* (contatto, un PG toccato dalla fialetta di questo veleno blando ad alta penetrazione, deve effettuare subito e solo un TS contro veleno, in caso di fallimento sarà intossicato, subendo un malus di -3 a tutti i TS e -2 pf per 1d2 settimane. Se non curato in questo intervallo, morirà).

All'interno della casupola i PG trovano, sparsi su un tavolo pieno di ciotole e vasetti colorati: 10 mo, 2 me, 25 ma, 30 mr, **due pozioni della guarigione**, una **pozione dell'arrampicata**, un **filtro d'amore**, un vasetto contenente essenza di pino, un recipiente con interiora di volatile, un sacchetto contenente le ossa di un piccolo roditore. Dal piccolo calderone posto al centro della stanza e pieno di un liquido ribollente si leva un odore poco gradevole. Se i PG assaggiano l'intruglio composto da bacche e radici, vengono istantaneamente guariti da eventuali effetti di veleno in corso e ricevono un bonus di +1 alle prove di Des per un'ora. La

pozione può essere utilizzata per cinque volte prima che si esaurisca.

F2g. Radura fatata

Questa piana ospita al centro tre grosse querce secolari, una volta rifugio di un gruppo di tre driadi. Dopo l'attacco del marito di Cezara, due delle tre piante morirono, e così le due creature a esse legate. Si salvò solo una driade, che imprigionò l'uomo e sottomise la fattucchiera. Se Cezara riuscirà a fuggire dallo scontro con i PG si dirigerà qui. La driade la aspetterà e le comanderà di entrare nella quercia, imprigionando anche lei per l'eternità.

Nel caso in cui Cezara sia morta, la driade si avvicinerà ai limiti della radura e cercherà di sottomettere un PG con *charme*, o attrarre la sua attenzione tramite rumori e dolci lenie. Una volta all'interno dello spiazzo, i PG saranno attaccati dalla creatura, che lotterà fino alla morte.

Driade (1) (mago del 4° livello) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 4, pf 20, tpcCA0 17, Att 1, Fer *charme*, TS G4, Mor 6, PX 190].

Incantesimi (2/2): 1° livello: *dardo incantato*, *scudo*; 2° livello: *immagini speculari*, *ragnatela*.

La driade, catturando e sottomettendo numerose persone negli anni, è riuscita ad acquisire nozioni di magia, assimilandole dalle proprie vittime. Pur non avendo carpito i meccanismi più profondi della magia, è diventata una semplice esecutrice "tecnica" dell'arcano. In aggiunta alla sua abilità di *charme*, la creatura potrà utilizzare gli incantesimi sopra indicati. A differenza degli incantatori normali, la driade potrà recuperare le magie solo dopo essersi riunita al suo albero nativo per 1d4 giorni, in modo da riassorbire le conoscenze magiche dall'essenza delle vittime intrappolate. La driade non è in grado di memorizzare gli incantesimi autonomamente.

Nascosta su un ramo della quercia centrale, è appesa una collana con rifiniture in oro e arricchita da un pendaglio romboidale di malachite (valore 120 mo).

Riscattare Kaleria

Dopo aver sconfitto la driade, i PG potranno portare una prova alle guardie di Tulek per ottenere il permesso d'ingresso al villaggio. Se Cezara è ancora viva, la fattucchiera si offrirà di affrancare Kaleria, testimoniando alle guardie che la donna anni fa compì il rituale per salvare il figlio sotto precise sue indicazioni, e che quindi, ai fatti, è la sola Cezara che può eventualmente essere identificata come una "strega". Cezara comunque chiederà ai PG garanzie che lei possa tornare a vivere isolata e al sicuro nelle terre selvagge dopo aver raccontato la verità su Kaleria. Infatti una volta che la popolazione conoscerà la vera storia, molto probabilmente non vedrà di buon occhio la fattucchiera, che avrà un motivo in più per restare confinata all'interno del bosco.

Kaleria sarà riscattata ma in un primo momento non potrà entrare nel villaggio: ci vorrà ancora del tempo prima che la popolazione torni ad accettare con serenità la presenza della donna tra le vie del paese.

Se Cezara è perita nello scontro, il gruppo potrebbe portare alle guardie il corpo della donna e le sue pozioni, oppure far visitare la sua abitazione nella selva come prova per dimostrare che Kaleria in realtà fu ammaliata da questa strega nel bosco, e quindi obbligata a compiere "atti di stregoneria" contro la propria volontà. Ovviamente le cose nella realtà sono andate diversamente, ma in questa eventualità i PG non potranno che fare affidamento su questa o altra ricostruzione fittizia per trovare un capro espiatorio e ottenere l'accesso a Tulek.

Se la fattucchiera è stata imprigionata nell'albero prima che il gruppo possa prenderla, i PG noteranno che la figura e il volto di Cezara sono rimasti impressi nella corteccia della quercia, come se la donna in un ultimo impeto di vita, volesse scappare dalla prigione. Questo perché la driade, essendo nel frattempo impegnata nel combattimento con i PG, non è riuscita a controllare completamente l'imprigionamento della donna nell'albero. Anche in questo caso i PG potranno sfruttare la situazione a proprio vantaggio, invitando le guardie del villaggio a recarsi sul posto e verificare con mano l'esistenza di una strega "...che ammaliò in passato la povera Cezara, e che è ora perita di una morte orribile per effetto di uno dei propri malefici sortilegi...". A fronte di questa situazione, le guardie superstiziose si convinceranno facilmente della storia creata dai PG e concederanno così anche in questo caso agli avventurieri l'accesso al villaggio.

Chiaramente la prima risoluzione è quella più etica nei confronti della figura della fattucchiera, pertanto consigliamo al master di far sopravvivere Cezara allo scontro con i PG, o comunque fornire loro, prima o durante l'incontro, qualche indizio per far capire che in realtà la donna è stata ammaliata a sua volta, e pertanto probabilmente non costituisce una vera minaccia per il gruppo.

I DUE FRATELLI

F1. Il villaggio di Tulek (mappa T)

Una volta giunti al villaggio con le prove che scagionano Kaleria dall'accusa di stregoneria, i PG potranno entrare nel villaggio e saranno accolti dal capo della guardia cittadina, Boris. L'uomo, dal passato di combattente, chiede di essere informato in prima persona su ciò che gli eroi potranno scoprire nelle indagini per ritrovare i figli di Kaleria. Ufficialmente non può appoggiare apertamente i PG per non creare malumori tra la popolazione, perlomeno in un primo momento, ma farà quanto in suo potere per integrare i personaggi nella comunità durante il loro soggiorno. Boris consiglia agli avventurieri di sostare presso la locanda Al Sidro Rosso (T1).

Boris, capo delle guardie di Tulek (guerriero del 4° livello) [All LB, Mov 27 m (9 m), CA 6, DV 4d10, pf 33, tpcCA0 17 (16 in mischia), Att 1, Fer 1d8+1 (spada lunga), TS G4, Mor 9, For 13, Int 12, Sag 12, Des 11, Cos 13, Car 14, PX 80].

Equipaggiamento: corazza di cuoio borchiato, mantello di stoffa pesante marrone scuro, collana con il simbolo di Tulek in uso alle principali autorità del villaggio.

Aspetto: uomo di 45 anni, capelli ispidi brizzolati a spazzola, presenza autorevole, onesto ed inflessibile.

Tulek, piccolo villaggio di 400 persone, si erge sulla sommità di una collina a sud del fiume Norov. La popolazione, dinamica e operosa, sa essere molto accogliente ma non vede di buon occhio tutto ciò che è in qualche modo legato alla magia e all'arcano in generale. I PG, stranieri, in questa fase faranno fatica a interagire con la popolazione (-2 alle prove di Car nei tentativi d'interazione con i popolani e +20% di rincaro sul prezzo di listino di qualunque servizio fornito), almeno fino a che non forniranno prova della loro integrità morale e rispetto per le regole.

Boris avvisa subito che per i maghi sarà meglio non dare sfoggio pubblico dei propri incantesimi perché potrebbero generare sospetto nei loro confronti (ulteriore -2 alla prova di Car). La gente di Tulek, infatti, ufficialmente non accetta la magia, anche se questo diniego è motivato più dalla paura nei confronti dell'arcano e dell'ignoto che da motivazioni concrete.

L'unica sfera soprannaturale comunemente accettata è quella religiosa: la popolazione nutre gran rispetto nei confronti di Anezka, la chierica del villaggio, responsabile del culto della Dea Valna presso il Tempio del villaggio (mappa T), degli eventi sacri celebrati a Tulek, e curatrice misericordiosa della gente povera.

Anezka, chierica di Tulek (chierico del 4° livello) [All LB, Mov 27 m (9 m), CA 9, DV 4d8, pf 22, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d6 (mazza), TS C4, Mor 9, For 12, Int 9, Sag 13, Des 12, Cos 13, Car 12, PX 80].

Incantesimi (3/2): 1° livello: *cura ferite leggere, protezione dal male, scaccia paura*; 2° livello: *benedizione, blocca persona*.

Equipaggiamento: tunica sacra azzurra lunga, sottile anello di corona con l'emblema della principale divinità del Feudo, Valna. Collana con il simbolo di Tulek. Quando chiamata alla battaglia, Anezka indossa una reliquia del Tempio, **cotta di maglia +1** (CA 4).

Aspetto: donna di 32 anni, capelli biondi, carattere riservato, coraggiosa.

Anezka è la Custode della società segreta del Velo d'Argento a Tulek (vedi paragrafo La Confraternita del Velo d'Argento).

In questa sezione dell'avventura, i PG devono raccogliere qualche indizio che li porti sulla pista del ritrovamento dei fratelli Victor e Joseph. Al riguardo possono ottenere qualche traccia ascoltando le dicerie presso la taverna Al Sidro Rosso (T1), oppure venendo a conoscenza di qualche pettegolezzo alla Lega dei mercanti di Druges (T2). Se lo desidera, il master può ampliare la rosa dei locali visitabili e inserire nuovi indizi che possano alla fine puntare all'esplorazione della Torre di vedetta del villaggio (T3), dove sono passati i mercenari implicati nella sparizione dei due fratelli.

T1. Al Sidro Rosso (mappa T)

In questa taverna, ricavata da un antico mulino a vento, gli eroi potranno soggiornare senza dare troppo nell'occhio, e usufruire dei seguenti servizi:

- Affitto di una camera (quattro persone): 1d20 + 10 ma.
- Pranzo frugale (per persona): 1d8 ma.
- Pranzo abbondante (per persona): 1d8 + 6 ma.

Il locale è poco frequentato, pulito e accogliente. Con una prova riuscita di Car, i PG potranno avere accesso alle seguenti dicerie:

1d6 Voci e dicerie

- | | |
|---|--|
| 1 | Victor e Joseph sono stati visti nei pressi della Lega di Druges (F). |
| 2 | Nei territori a est, oltre l'Altopiano dei Miraggi verso la Gora Rossa, è pericoloso viaggiare di notte (V). |
| 3 | La Torre di vedetta di Tulek recentemente è stata infestata dai fantasmi (F). |
| 4 | Il vecchio Pyotr, trasferitosi da qualche anno con la famiglia dalla sua fattoria a Tulek, ha visto un gruppo di alcuni stranieri fare ingresso di nascosto nel villaggio (V). |
| 5 | Nella parte più interna della Foresta degli Echi si cela un male antico oramai dimenticato (V). |
| 6 | Secondo la fioraria Lirina, Victor e Joseph si sono intrufolati a Tulek e sono già fuggiti dopo aver derubato la madre Marva (F, in realtà sono stati due comuni ladruncoli). |

T2. La Lega di Druges

La Lega di Druges è un'associazione di liberi mercanti consociati in una compagnia commerciale che opera nei territori civilizzati di Garòvia. Esistono tre sedi della Lega di Druges: la principale a Sevrònia, le altre due a Tulek e Naryn.

Presso la sede dell'associazione a Tulek risiede un gruppo di dieci mercanti, tra cui Lev. Se il commerciante è riuscito a sopravvivere allo scontro con gli orchetti e il rugginofago (vedi evento "Il mercante assalito"), come ricompensa per il salvataggio, l'uomo donerà ai PG un carretto equipaggiato delle seguenti mercanzie: cinque otri di sidro di Naryn da cinque litri, due arazzi rossi finemente ornati (200 mo) dal peso di 20 kg ognuno, una sacca con tre gemme verdi (100 mo), cinque sacchi a pelo imbottiti e razioni da viaggio per nutrire cinque persone per dieci giorni nelle terre selvagge.

Lev affitterà gratuitamente ai PG cavalli nel caso gli servissero, con il solo obbligo di non condurli oltre l'Altopiano dei Miraggi, luogo delle Terre Selvagge dove pare si nascondano pericoli innominabili. Se i PG vorranno esplorare le aree occidentali di Garòvia oltre l'altopiano, Lev si offrirà di vendere loro i cavalli, al prezzo di 30 mo ognuno.

Lev o un altro dei mercanti della Lega, racconta con un certo timore ai PG di aver udito recentemente degli strani rumori notturni all'interno della Torre di vedetta di Tulek e di strane luci provenienti dal piano superiore della Torre. I mercanti della Gilda erano entrati in possesso delle chiavi della Torre che avevano recentemente acquistato per adibirla a magazzino, ma non si sono ancora avvicinati allo stabile per paura di cosa potrebbero trovare all'interno.

Il fatto strano è che dai locali della Gilda è scomparso il mazzo di chiavi che apre il portone d'ingresso della Torre, e nessuno sa chi possa averlo preso...

Lev, o uno degli altri mercanti, chiede ai PG di indagare su cosa effettivamente stia accadendo al piano superiore della Torre, e agli avventurieri sarà offerta una ricompensa di 150 mo se riusciranno a rendere agibile la Torre e riportare le chiavi d'ingresso alla Lega di Druges. I mercanti non hanno voluto allertare le guardie cittadine di questo furto, per non lasciare diffondere voci di una loro scarsa attenzione alle loro mercanzie, che potrebbero raggiungere potenziali clienti e danneggiare la loro reputazione irrimediabilmente.

T3. La Torre di vedetta (mappa T3)

Questo edificio, anticamente utilizzato per difendere il villaggio dagli attacchi delle creature delle Terre Selvagge, giace ora abbandonato. Il luogo è stato utilizzato come nascondiglio da un gruppo di mercenari delle montagne del Feudo (vedi il paragrafo Mercenari), qui i PG scopriranno indizi per ritrovare i figli di Kaleria.

Piano terra

La porta d'accesso alla Torre è chiusa a chiave dall'interno. Può essere scassinata da un ladro, oppure abbattuta con una prova di For o con l'uso delle armi (30 pf).

La stanza d'ingresso è larga 24×24 metri, alta 12. Quattro rastrelliere piene di armi arrugginite sono sparse a terra assieme ad alcune panche e un tavolo marciti. Il locale è completamente buio. La scala a sud-ovest porta al primo piano e al basamento.

Nascosti sotto le travi del camminamento posto al primo piano, tre ragni giganti attendono nell'ombra: quando i PG entrano nella stanza si calano dall'alto, cercando di coglierli di sorpresa.

Ragno gigante (3) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 2, pf 12, 8, 6, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d8 + veleno (morso), TS G1, Mor 7, PX 38].

Dopo il combattimento, se i PG avranno modo di ottenere luce ed esplorare con calma la stanza, oltre agli oggetti sopra citati troveranno le carcasse di altri tre ragni giganti, uccisi abbastanza di recente.

Primo piano

Questo piano intermedio è posto a nove metri da terra ed è costituito da uno stretto camminamento che segue il perimetro interno delle mura. Sporgendosi dalla ringhiera verso il centro della stanza si vede il piano terra sottostante. Il soffitto, poco visibile, è posto tre metri più in alto.

Il camminamento, costruito interamente in legno, è eroso in più punti, e l'unico segmento percorribile per arrivare alla scala superiore situata a nord-est è il passaggio sud. La zona è buia.

A metà del camminamento sud (T3a), parte del passaggio cede sotto il peso degli eroi. I primi due PG in testa al gruppo devono superare una prova di Des per evitare di cadere al piano terra (caduta di nove metri). Gli altri personaggi dietro possono compiere una prova di Des -1 per riacciuffare i personaggi in caduta.

All'angolo sud-est del passaggio (T3b), due ragni giganti si calano dal soffitto sul gruppo. I PG attaccati cadranno giù al

piano terra assieme ai ragni, a meno di riuscire in una prova di Des o For, a scelta del master. In caso di caduta, i ragni cercheranno di tenere sotto di sé i PG cui si sono avvinghiati per evitare i danni da caduta (1d6 ferite per ogni tre metri di caduta).

Ragno gigante (2) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 2, pf 12, 10, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d8 + veleno (morso), TS G1, Mor 7, PX 38].

All'inizio della scala di legno a nord-est che porta al secondo piano (T3c), i mercenari delle montagne hanno inserito un falso gradino nella scalinata. Se non individuato per tempo, il PG in testa al gruppo resta incastrato tra le assi di legno, subendo 1d6 ferite, dimezzabili da una prova riuscita di Des.

Secondo piano

L'accesso all'ultimo piano della torre è parzialmente bloccato da macerie che ostruiscono il passaggio. Salite le scale, i PG devono strisciare tra i massi e le travi per giungere al centro della stanza. Gli eroi devono dichiarare di procedere molto cautamente, viceversa c'è una possibilità del 30% che parte delle macerie in equilibrio precario si smuovano, infliggendo 1d10 ferite a ciascun PG. La zona coperta dalle macerie è buia, ma s'intravede una luce fioca nell'angolo sud-ovest della stanza.

Nell'angolo libero della stanza si trovano quattro cadaveri di uomini vestiti di mantelli logori e calzari consumati. Gli uomini giacciono trafitti ciascuno con una freccia nel petto. Osservando il volano delle frecce, i PG notano impresso sulle piume un marchio (vedi appendice i. Allegato 1).

Cercando tra gli averi delle vittime, i PG trovano: due pugnali, due spade, due scudi, una sacca (contenente 5 mp, 60 mo, 13 me, 35 mr), **due pozioni della guarigione**, tre torce, sei bottiglie di vino Garòviano, una pergamena arrotolata.

Sulla pergamena è vergata la seguente nota:

Due maledette settimane, e ancora qui! Nonostante il gancio alla Lega ci abbia dato accesso a questo tugurio, non siamo al sicuro! La convivenza con le bestie di sotto si sta facendo sempre più difficile e, come se non bastasse, quelle due lepri sfuggenti continuano a seguirci! Che cosa vorranno? Accidenti a loro! Non siamo per nulla al sicuro, credo ci abbiano visti entrare nella Torre... I capi ci hanno anticipato nelle grotte, dicono che lì non ci cercherà nessuno, ma io giù nel seminterrato non scendo. I ragni dei piani più sotto mi sono già bastati... Dannazione, perché abbiamo accettato l'incarico? Se qualcuno dovesse trovare questa nota, chiedo che sia consegnata alla mia Nidia al villaggio presso la foce del fiume Medevska assieme a questo messaggio: Cara Amata, se leggi questa mia, probabilmente non tornerò a casa. Ho nascosto un po' di monete sotto il pavimento di casa, le ho conservate per te e il piccolo Andrew...

Esplorando la stanza, i PG notano che le feritoie di questo piano sono più larghe di quelle dei piani sottostanti. Sulla feritoia posta a nord le sbarre di metallo sono state lievemente allargate, a sufficienza per far passare una figura umanoide magra, e vi sono dei graffi lasciati da una lama (sono gli uncini del grappino utilizzato da Victor e Joseph per salire a questo piano).

Basamento

L'area sotterranea della Torre è larga 30×30 metri, mentre l'altezza è di soli due metri. L'aria è densa di polvere, opprimente e intrisa di un pungente odore di muffa. Il luogo è completamente buio.

Per raggiungere il centro della stanza, i PG devono abbattere gli spessi filamenti di ragnatele tessuti dai mostri di questo piano.

Per attraversare le ragnatele, gli avventurieri devono compiere con successo un attacco con arma da taglio contro CA 7 ed infliggere 15 ferite per ogni ragnatela presente (1d4 ragnatele). Le tele di ragno sono troppo umide perché sia possibile bruciarle con il fuoco. Un attacco fallito farà sì che il PG attaccante rimanga invischiato con il braccio tra i filamenti della ragnatela, e non potrà attaccare per i successivi due round.

T3d. Il nido

Giunti nella zona centrale del basamento (T3d), i PG potrebbero essere rallentati nei movimenti a causa del pavimento reso appiccaticcio da una massa di filamenti di ragnatela decomposti. Gli avventurieri possono notare il pericolo cercando trappole, oppure compiendo una prova di Sag. In caso di fallimento, i loro movimenti saranno limitati a 1/3 del normale per cinque round. Appena entrati in questa zona, quattro ragni giganti attaccano i PG.

Ragno gigante (4) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 2, pf 15, 13, 10, 6, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d8 + veleno (morso), TS G1, Mor 7, PX 38].

T3e. Dispensa

Questa sezione del basamento ha il pavimento ribassato di circa mezzo metro rispetto alle altre stanze e la temperatura ambientale è sensibilmente più bassa. La stanza era utilizzata come dispensa dalla vecchia guarnigione della Torre. Ora, oltre ad alcune casse squarciate piene di cibo andato a male, sono appesi al soffitto tre bozzoli di dimensioni umane. Le tre vittime facevano parte del gruppo di mercenari che non sono riusciti ad accedere all'ingresso delle grotte (T3g) e che sono state catturate dai ragni.

Per il resto la stanza è vuota.

T3f. L'osservatore

Nell'angolo a nord-est di questo locale si cela un'ampia breccia nel muro, nascosta dall'ombra completa che avvolge la stanza. Se i PG si avvicinano a meno di un metro dalla fessura, un verme delle carcasse scatta improvvisamente dalla breccia, sporgendo la testa e attaccando l'avventuriero più vicino. Dopo il suo primo attacco, la creatura si ritira nell'anfratto, scomparendo alla vista in assoluto silenzio. Il

passaggio interno è stretto e accidentato, non è percorribile dai PG.

Il tunnel è comunicante con le Grotte di Fuoco (locazione T4b, mappa T4) dove si trova la tana del mostro. La creatura tornerà nel suo covo e incontrerà i PG quando questi si avventureranno nelle Grotte.

Verme delle carcasse [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 3+1, pf 22, tpcCA0 16, Att 8, Fer paralisi (aculei), TS G2, Mor 9, PX 135].

Fissate alle rastrelliere a muro in questa stanza vi sono: tre mezzelance, un martello da guerra, tre archi corti con relative faretre (vuote), quattro spade corte, due mazzapicchi, tre scudi.

T3g. Magazzino

Nell'angolo sud di questa stanza sono accatastate in maniera disordinata travi di scaffali, botti e casse che una volta costituivano il magazzino della Torre. Tra i contenitori marciti si trovano: due fiasche di olio combustibile, tre torce, quattro coperte invernali, uno zaino.

Analizzando il pavimento polveroso (prova di Sag), i PG noteranno tracce d'impronte umane disposte in maniera confusa. Nella parete a est si trova il passaggio segreto che conduce alle Grotte di Fuoco che può essere attivato solo spingendo contemporaneamente due pietre del muro, poste, rispettivamente, una sul muro sud e una sulla parete ovest. Le due pietre sono difficili da identificare e devono essere trovate con due tiri di ricerca differenti. Sono necessarie due persone per l'attivazione del passaggio segreto.

T4. Le Grotte di Fuoco (mappa T4)

All'epoca della fondazione di Tulek, i coloni decisero di stabilirsi in questo luogo per via delle colline che dominano il territorio circostante. I fondatori notarono anche l'esistenza di un soffione boracifero naturale e, nei momenti di calma dell'evento naturale, esplorarono le caverne sottostanti, plasmate dal flusso di acqua bollente.

I coloni ebbero l'idea di sfruttare questa sorgente di acqua calda e iniziarono così, in contemporanea con l'edificazione del villaggio, a scavare piccoli tunnel che potessero intradare sotto le abitazioni parte dell'acqua espulsa dal soffione, in modo da portare acqua calda e calore e renderla disponibile a tutti gli abitanti di Tulek. Il soffione erutta circa una volta ogni dieci giorni e i PG si troveranno a esplorare le grotte a loro insaputa proprio nel giorno di attività del geyser.

T4a. Ingresso

Il passaggio segreto della locazione T3g della Torre conduce alle Grotte di Fuoco. Questi passaggi sotterranei naturali formati nei millenni dalla forza del geyser sono costituiti da ampi anfratti ricchi di stalattiti, stalagmiti e numerosi altri aggregati salini.

Alcune piccole fessure naturali fanno trapelare la luce dall'esterno che si riflette sulle rocce della caverna, evidenziando le tonalità rossicce e ocre delle pareti. L'ambiente è molto umido e le gocce d'acqua che cadono

dalle stalattiti rendono sdruciolevole il terreno. La temperatura sale progressivamente fino a raggiungere i 40 °C nella locazione T4f.

Quest'area è vuota, eccetto per una cintura con fodero e pugnale (valore 10 ma) gettata a terra. L'oggetto appartiene ad uno dei mercenari nascosti in queste grotte.

T4b. A caccia

Giunti in questa grotta, i PG sono assaliti dal verme delle carcasse, che esce dal tunnel ovest comunicante con la torre (T3f), e cerca di cogliere di sorpresa gli eroi. Il verme combatterà fino alla morte.

T4c. Nido

Il verme delle carcasse della grotta T4b aveva adibito questo locale a nido per la prole. Al centro della stanza vi sono i corpi di tre ragni giganti morti. In una rientranza della parete est dormono due giovani vermi delle carcasse.

Se i PG si avvicinano alle spoglie dei ragni, le due creature attaccano ferocemente per difendere il loro pasto.

Verme delle carcasse giovane (2) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 8, DV 3+1, pf 10, 9, tpcCA0 16, Att 1d4, Fer paralisi (aculei), TS G1, Mor 9, PX 65].

A differenza degli esemplari adulti, questi mostri hanno un numero minore di attacchi e non sono in grado di inghiottire prede più grandi di un cane.

T4d. Caverna centrale

L'accesso a quest'area è consentito da un passaggio che scivola verso il basso. Per risalire verso le grotte d'ingresso i PG devono superare un tiro di Des -1 (i ladri possono usare l'abilità scalare pareti).

A sud-ovest è presente l'ingresso per i canali artificiali sotterranei che si diramano sotto il villaggio, oltre ad una scala di acciaio a pioli che conduce all'aperto.

Dalla galleria franata di sud-est sono giunti tempo addietro due cubi gelatinosi che hanno trovato tana nelle alcove lievemente sopraelevate (indicate con "a" e "b" in mappa). Questi anfratti sono sempre al riparo dal fiume d'acqua sprigionato dal soffione boracifero che periodicamente inonda l'intera area. All'arrivo dei PG, il mostro nascosto nell'alcova "a" esce dalla tana e attacca, l'altro resterà celato fino al ritorno degli avventurieri (vedi in seguito).

Cubo gelatinoso (2) [All N, Mov 18 m (6 m), CA 8, DV 4, pf 30, 25, tpcCA0 16, Att 1, Fer 2d4 + speciale (schianto), TS G2, Mor 12, PX 245].

T4e. Rifugio

All'interno di questa grotta si nasconde il capo del gruppo di mercenari giunto a Tulek. Assieme al gruppo di banditi, i PG troveranno, legato e malconcio, uno dei figli di Kaleria, Joseph.

I manigoldi attaccano gli avventurieri sfruttando la copertura fornita dalle numerose stalagmiti presenti all'interno dell'area (i PG subiscono -2 ai tpc).

Capo mercenario [All C, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 2, pf 16, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d8 (spada lunga), TS G2, Mor 10, PX 20].

Equipaggiamento: il capo mercenario porta con sé le chiavi dell'ingresso della torre di vedetta.

Mercenario (3) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 1, pf 8, 7, 7, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d6 (spada corta), TS G1, Mor 8, PX 10].

Joseph, adepto della Confraternita (guerriero del 2° livello) [All LB, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV G2, pf 15, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d6/1d6 (spada corta o arco corto), TS G2, Mor 9, For 11, Int 14, Sag 13, Des 11, Cos 9, Car 14, PX 20].

Equipaggiamento: corazza di cuoio con cappuccio, armi riportanti il simbolo della Confraternita inciso in piccolo (vedi appendice i. Allegato 1).

Aspetto: uomo di 30 anni, capelli castani lunghi, barba, atteggiamento determinato, serio.

Dopo tre round di combattimento, o comunque prima della fine della lotta, lo scontro è bruscamente interrotto da un forte tremore che scuote l'intera grotta. Il soffione dell'area T4f va in pressione e in pochi secondi erutta un enorme getto d'acqua bollente che sale fino al soffitto della grotta, raggiungendo la superficie con un'impressionante colonna rovente. L'intera zona T4f viene presto inondata, i sopravvissuti al combattimento devono fuggire in quattro round o essere travolti dalla massa d'acqua (1d8 ferite/round). I PG possono dirigersi verso il basamento della torre arrampicandosi sullo scivolo in T4d, o raggiungendo la scala a pioli che conduce verso l'esterno.

La fuga è resa più difficile dal salvataggio di Joseph (immobilizzato, se non si recidono le funi) e dall'attacco del cubo gelatinoso dell'alcova "b". La creatura cercherà di colpire chiunque si trovi nelle vicinanze, prima che l'ondata d'acqua lo trascini via nei condotti cittadini al termine del quarto round.

T4f. Caverna del soffione

Al centro dell'anfratto si trova la bocca eruttiva del soffione. La temperatura ambientale di questa zona tocca i 40 °C: chiunque entri nell'area deve superare una prova di Cos o subire 1d4 ferite per round causate dal calore. La grotta è vuota.

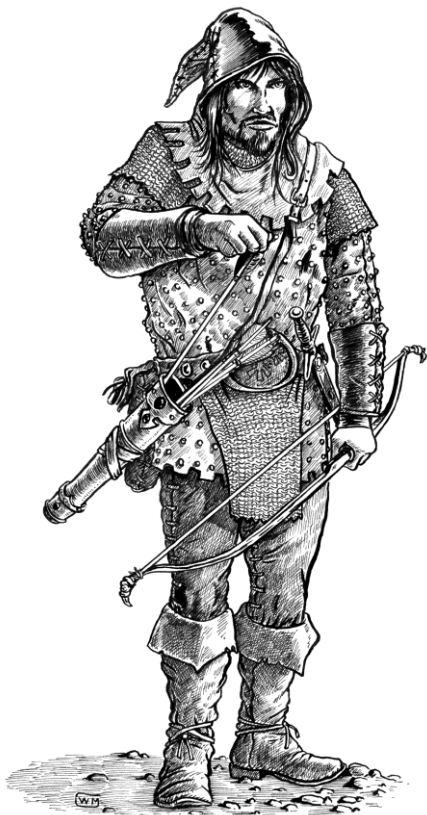
Joseph

Una volta giunti in superficie o tornati al Sidro Rosso, Joseph narrerà ai PG la sua identità e gli eventi accaduti.

Il ragazzo racconta agli avventurieri di essere, assieme a Victor, e all'insaputa della madre Kaleria, un membro della Confraternita del Velo d'Argento, un'associazione segreta. Il giovane non svela agli avventurieri i veri scopi e origine di questo gruppo, ma si limita ad affermare che la Confraternita veglia sulla sicurezza delle popolazioni di Garòvia, sventando le minacce e le razzie organizzate delle bande mercenarie delle Terre Selvagge, supportando così il lavoro delle milizie di controllo locali.

Da qualche mese Victor e Joseph, accortisi del movimento di alcuni gruppi mercenari nei dintorni di Tulek, hanno deciso di tenerli d'occhio e iniziare a indagare, seguendo poi le tracce di un piccolo manipolo intrufolatosi in città.

Dopo aver scovato e sconfitto i banditi nella Torre cittadina, i due fratelli hanno raggiunto il capobanda nelle Grotte di Fuoco, ma Joseph è stato catturato. Victor invece è riuscito a fuggire e si trova ora da qualche parte nelle Terre Selvagge alla ricerca del gruppo principale dei banditi.



Brutte notizie

Poco dopo l'arrivo dei PG alla taverna, o in altro luogo in cui gli eroi si stanno riposando dalla recente esplorazione, Boris giunge in tutta fretta per parlare con gli avventurieri. Con tono carico di preoccupazione, il capo delle guardie informa gli eroi di un problema piombato come un'oscura maledizione sul villaggio di Tulek.

Da anni, nel paese è consuetudine organizzare delle spedizioni di popolani nelle Terre Selvagge, il cui obiettivo è di raccogliere materie prime e costruire infrastrutture (ponti, strade) per creare vie di comunicazione tra i centri abitati. Di norma queste spedizioni durano due settimane, periodo nel quale circa un terzo della popolazione maschile si assenta dal villaggio.

I tre gruppi partiti di recente sarebbero dovuti rientrare già tre giorni addietro ma, ad oggi, nessuno è tornato. Il fatto che non si abbia alcuna notizia da parte di nessuna delle tre spedizioni fa preoccupare molto Boris e le famiglie rimaste a Tulek.

Boris è contento del salvataggio di Joseph e si dimostra interessato ai racconti del giovane riguardo ai mercenari

delle montagne. Il militare vorrebbe organizzare una spedizione con la sua guarnigione per rintracciare i lavoratori, ma teme fortemente per la sicurezza del villaggio. Chiede quindi ai PG un aiuto per indagare sulla scomparsa dei popolani e capire se i banditi possano esserne in qualche modo implicati.

Boris offre agli avventurieri una ricompensa raccolta assieme alla popolazione di Tulek, oltre che di sostenere le spese di vitto e alloggio dei PG per l'intera durata delle ricerche.

I tre gruppi di manovali, per un totale di 125 persone, erano diretti verso i seguenti siti del Feudo: la falegnameria nella Foresta degli Echi (mappe F e F3), il ponte in costruzione sul fiume Yuna, al margine del bosco di Fogliascura (mappe F e F4), e le miniere di ferro (mappe F e F5).

Dopo aver riconsegnato Joseph alle cure della madre, i PG riceveranno da una raggiante Kaleria la prima parte della ricompensa: 120 mo, 80 ma, 60 mr, **tre pozioni della guarigione**, una **pozione dell'eroismo**, una **pozione velocizzante**, un bracciale con pietre d'avventurina intarsiato in argento (110 mo).

Joseph anticiperà i PG nella partenza e si recherà nelle Terre Selvagge alla ricerca di Victor. Il ragazzo promette di rimettersi in contatto con gli avventurieri appena troverà notizie del fratello, o dei popolani.

Mercenari

I mercenari delle montagne sono dei rozzi e pericolosi manigoldi nativi delle zone montuose di Garòvia. Questi malviventi periodicamente discendono dalle montagne per depredare le zone a valle, soprattutto assalendo piccoli convogli o singoli gruppi di viaggiatori, e seminando il terrore nelle Terre Selvagge.

I manigoldi sono stati assoldati dall'oscuro Ardaches (vedi paragrafo Il Feudo di Garòvia). Il capo milizia straniero sta segretamente organizzando una rete di contatto clandestina con i malviventi locali, inviandoli clandestinamente nei centri abitati del Feudo.

Gli uomini nascosti nella Torre di vedetta a Tulek fanno parte di un gruppo di mercenari giunti segretamente da qualche settimana al villaggio. I banditi si sono intrufolati nella Torre di vedetta grazie ad un mercante compiacente della Lega di Druges, ed hanno iniziato a tenere sotto controllo le attività dei popolani di Tulek, in particolare le spedizioni lavorative dei coloni organizzate nelle Terre Selvagge. Dopo aver identificato i principali luoghi di lavoro dei popolani, i mercenari hanno fornito le informazioni ad altri membri della rete di Ardaches, che hanno pianificato l'assalto ai tre siti (vedi Brutte notizie) per rapire i lavoratori, purtroppo lontani dalla protezione del Corpo di Guardia di Tulek.

La Confraternita del Velo d'Argento

La Confraternita del Velo d'Argento è un'organizzazione segreta antichissima, che affonda le sue radici nelle epoche remote della storia di Garòvia. La nascita della Confraternita è avvolta nel mistero e i suoi membri agiscono in completa segretezza. Il loro obiettivo è di preservare la legge e l'ordine a Garòvia, anche se le motivazioni e finalità reali che

guidano le attività del Velo d'Argento sono ben più profonde di quanto rivelato da Joseph ai PG.

Il giovane farà loro intuire di appartenere semplicemente ad un gruppo "parallelo" di volontari cittadini, desiderosi di mantenere l'ordine nel Feudo senza dover necessariamente far parte di una milizia armata locale.

Joseph, Victor e, in seguito, Anezka, inizieranno a svelare la realtà che si cela dietro al Velo d'Argento solo dopo che i PG avranno dimostrato il loro valore e la loro lealtà, salvando i braccianti di Tulek e riportandoli al villaggio, anche a rischio della propria vita.

LE TERRE SELVAGGE

In questa sezione i personaggi visiteranno alcune località del Feudo di Garòvia per scoprire cosa è accaduto ai popolani di Tulek. Per motivi di distanza da questi siti, Boris suggerisce ai PG di raggiungere prima la falegnameria nella foresta e lasciare la miniera, più lontana, come ultimo luogo da visitare. Consigliamo al master di porre la miniera come ultimo obiettivo dei PG poiché questa è utilizzata come nascondiglio dal principale nemico degli avventurieri in quest'avventura, Ardaches.

Il capo delle guardie di Tulek consegna ai personaggi una mappa abbozzata dei dintorni di Tulek (mappa B) da utilizzare come riferimento.

Per raggiungere facilmente la falegnameria da Tulek è possibile navigare in risalita il fiume Norov, utilizzando una delle barche del traghetto di Pavla. La miniera e il ponte possono invece essere raggiunti seguendo, rispettivamente, un sentiero e una strada secondaria (vedi mappa F).

Incontri casuali

Oltre agli eventi presentati in questo capitolo, il master può fare riferimento alla tabella 1 nell'appendice iv per determinare gli incontri in cui i PG potranno incorrere durante la loro permanenza nelle Terre Selvagge. Il master è libero di utilizzarli o no, oltre che di decidere se determinarli casualmente come indicato in tabella o sceglierli direttamente.

Inoltre, nel paragrafo Incontri secondari nell'appendice iv, presentiamo una breve lista di possibili incontri opzionali, che il master è libero di inserire nell'ambito dell'esplorazione delle Terre Selvagge da parte dei PG. Non sono fornite statistiche di gioco, ma solo spunti che il master può approfondire ed eventualmente utilizzare in tutto o in parte, nel caso voglia ampliare il ventaglio degli eventi presentati nel modulo, o per inserire delle trame secondarie che i PG potranno seguire.

Il master dovrebbe tenere conto che, nel caso tali eventi secondari siano utilizzati, è possibile che i PG crescano di livello e potenza più di quanto previsto nel modulo di avventura Ombre su Tulek. In questo caso, il master dovrebbe adattare il livello di sfida degli eventi originari, coerentemente con il livello di esperienza raggiunto dai PG.

FE2. Il traghetto (mappa F)

Il servizio di traghettaggio è gestito dalla combattiva Pavla, popolana di Tulek, che ha iniziato a condurre l'attività da quando il marito Vladimir è stato ucciso dalle tribù di umanoidi che infestano la regione.

Pavla fornisce i seguenti servizi di navigazione (il costo indicato è per la sola andata):

- Attraversamento diretto delle sponde del fiume Norov, costo 15 mr.
- Trasporto Tulek – Sevrònia, costo 10 mo.
- Trasporto Tulek – Falegnameria, costo 4 mo.

Giunti alla sponda del fiume, i PG assistono alla seguente scena:

Sulla riva del fiume scorrete un piccolo capanno e due rudimentali chiatte ancorate alla riva. Sul natante più grande, una donna robusta sta lottando energicamente contro un gruppo di creature appena emerse dall'acqua e arrampicate sul traghetto.

La donna si difende con la sua accetta e, mentre affonda la sua arma tra i carapaci dei mostri, vi guarda esclamando: "Giovani stranieri, desiderate forse godervi lo spettacolo ancora a lungo?" "Se siete alla ricerca di un attraversamento gratuito beh, questo è il momento giusto per guadagnarselo!" "Datemi una mano!"

Pavla si difende dai mostri con la sua accetta avvelenata. Nonostante il suo coraggio, i PG notano che la donna è in difficoltà e con lo sguardo cerca il loro aiuto.

Granchio gigante (3) [All N, Mov 18 m (6 m), CA 2, DV 3, pf 21, 17, 15, tpcCA0 17, Att 2, Fer 2d6/2d6 (chele), TS G2, Mor 6, PX 50].

Pavla, traghettatrice (guerriero del 1° livello) [All LB, Mov 36 m (12 m), CA 8, DV 1d8, pf 8, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d6 + veleno (accetta), TS G1, Mor 8, For 9, Int 12, Sag 13, Des 14, Cos 9, Car 13, PX 10].

Equipaggiamento: camicia di stoffa pesante, calzoncini di iuta, zoccoli di legno, **filtro velenoso** (sulla lama dell'accetta).

Aspetto: donna di 46 anni, capelli castani lunghi raccolti a chignon, volto segnato dalle rughe, carattere pragmatico e tenace.

Dopo il salvataggio, Pavla ringrazierà i PG e manterrà fede alla sua promessa: il primo viaggio in chiatte sarà gratuito, indipendentemente dalla meta scelta dagli avventurieri.

FE3. Scontro sul Norov (mappa F)

Durante la risalita del fiume Norov, i PG e Pavla vedono avvicinarsi in senso opposto un'altra barca, sulla quale alcuni loschi figure scrutano attentamente le sponde circostanti. Gli uomini sono mercenari delle montagne provenienti dalla falegnameria del bosco, e sono in fase di pattugliamento della zona. Non appena i nemici avvistano i PG, cercano di speronare il barcone di Pavla, salendo a bordo e attaccando. Nel caso in cui gli avventurieri raggiungano la falegnameria via terra, il gruppo di manigoldi li scorgerà dalla riva e tenderà loro una trappola dopo aver ormeggiato la barca.

Mercenario (5) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 1, pf 8, 8, 7, 6, 6, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d4 (pugnale), TS G1, Mor 8, PX 10].

I manigoldi portano con sé un totale di 30 mo, 23 ma, 30 mr, due gemme grezze (30 mo).

F3. La falegnameria nel bosco (mappa F3)

Costituita inizialmente solo da un piccolo capanno fabbricato sulle sponde del fiume Norov, all'interno della Foresta degli Echi, nel corso degli anni la falegnameria è stata ampliata per soddisfare le esigenze sempre maggiori di raccolta e lavorazione del legname destinato alla popolazione di Tulek. Il sito è stato razziato dai mercenari delle montagne, che hanno catturato i boscaioli presenti al campo e li hanno consegnati nelle mani della milizia di Ardaches.

Ora quasi l'intero gruppo di falegnami è prigioniero presso il rifugio nascosto di Ardaches (vedi F5), mentre il gruppo di mercenari saccheggiatori ha stabilito fissa dimora nella segheria, utilizzandola come quartier generale.

Superata la falegnameria, le acque del Norov diventano impetuose e il traghetto di Pavla non è in grado di proseguire oltre.

F3a. Posto di guardia

In questo punto si trova l'approdo più agevole per sbarcare a riva. A protezione dell'ingresso, i mercenari hanno posto due piccole chiatte unite tra loro e alla riva con delle reti da pesca, fissate in verticale su alti paletti conficcati nel letto del fiume, per formare una barriera sotto e sopra il pelo dell'acqua.

Con sufficiente anticipo i PG scorgono quattro vedette sulle chiatte. Data la forma frastagliata della riva e la presenza di una fittissima vegetazione, l'unico punto di accesso alla terraferma passa per questo ingresso: per entrare gli avventurieri devono aprire un varco tra le reti e trovare un modo per distrarre le guardie (o attaccarle).

Se i PG non dovessero agire con la sufficiente discrezione, i mercenari di guardia chiameranno i rinforzi e giungeranno a riva 1d8 mercenari (vedi statistiche di F3b) pronti alla difesa.

Mercenario di vedetta (4) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 1, pf 7, 7, 6, 5, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d4 (pugnale), TS G1, Mor 8, PX 10].

I nemici portano con sé 35 mo, 16 me, 14 ma, due braccialetti di giada (10 ma).

F3b. Capanno della ceratura

L'edificio, dotato di un lungo e ampio pergolato, era utilizzato come magazzino di stoccaggio temporaneo dei fasci di legname più grandi. Qui la legna era sottoposta a un processo di ceratura e resinatura per aumentarne l'impermeabilità, prima di essere affidata alle acque del Norov, che avrebbe poi trasportato senza sforzo i tronchi verso Tulek.

Sotto il porticato sono di vedetta alcuni mercenari che tengono sotto controllo la strada d'ingresso della falegnameria. Nel caso in cui sia chiamato l'allarme, questi accorreranno a riva (vedi F3a) per aiutare i compagni.

Mercenario (8) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 1, pf 8, 8, 7, 7, 6, 6, 5, 5, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d6/1d4 (arco corto o pugnale), TS G1, Mor 8, PX 10].

Gli averi dei briganti consistono in 30 mo, una cintura con fibbia in argento (20 ma), un anello d'ebano (30 mr).

All'interno del capanno sono disposti ordinatamente una decina di barili aperti pieni di resina e cera, emananti un odore penetrante che aleggia in tutto il locale. In alcuni dei fusti sono nascosti tre tafani predatori che hanno utilizzato i barili come deposito per le larve. I mostri attaccano i PG appena si avvicinano ai barili.

Tafano predatore (3) [All C, Mov 27 m (9 m) o volo 54 m (18 m), CA 6, DV 2, pf 15, 10, 8, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d8 (morso), TS G1, Mor 7, PX 29].

F3c. Casotti

All'interno di queste due piccole casupole i più abili tra i braccianti di Tulek prestavano la loro opera di artigiani. Gli uomini lavoravano e cesellavano di fino una parte del legname più pregiato destinato al villaggio. Qui s'intagliavano piccoli capolavori di legno destinati al mercato di Tulek, o trasportati per essere venduti nelle fiere commerciali di Sevrònia.

Sull'uscio dei due casotti oziaggiano sei mercenari che attaccano i PG a vista.

Mercenario (6) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 1, pf 8, 8, 7, 7, 6, 6, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d6/1d6 (mazza o spada corta), TS G1, Mor 8, PX 10].

I nemici utilizzano scudi e mazze rubati in questi due locali: gli oggetti sono di legno pregiato e finemente lavorati. I mercenari portano con sé 25 mo, 45 me, una gemma (45 mo) e una **pozione della guarigione**.

All'interno delle casupole si trovano numerosi manufatti di legno, quasi tutti gettati a terra in completo disordine dai gaglioffi. Vi sono molti oggetti lavorati a mano: stemmi, utensili, impugnature d'armi, pipe e scrigni.

Vi sono anche tre bastoni da viaggio, due da combattimento e due scudi dalla foggia bizzarra. Seminasosta in un angolo di uno dei locali, vi è una teca contenente un pezzo di legno intagliato. Sembra

essere un oggetto di valore e chiaramente ispirato alla divinità Valna: è un simbolo sacro commissionato dalla chierica Anezka. Se riportato alla donna, lei lo restituirà dopo qualche giorno ai PG, imbevuto di potere magico. Il

simbolo sacro scacciapaura contiene l'incantesimo *scaccia paura*, lanciabile su un bersaglio a tocco, utilizzabile una volta ogni due giorni (valore 110 mo).



F3d. Spiazzo

Il sentiero ciottolato porta a questo spiazzo circolare, utilizzato dai braccianti di Tulek come luogo di ritrovo, riposo e di confronto. Una serie di tronchetti è disposta lungo la circonferenza della piazza, e al centro c'è un grande albero centenario, dai rami lunghi e contorti.

I mercenari hanno ucciso alcuni Faeln della foresta (vedi appendice v. Nuovi mostri) e con crudeltà hanno appeso i loro corpi all'albero. Ora un gruppo di lupi affamati e attirati dalle carcasse si sta aggirando famelicamente sotto le fronde della pianta. Appena i PG si avvicinano, gli animali li attaccano.

Lupo normale (4) [All N, Mov 54 m (18 m), CA 7, DV 2+2, pf 16, 14, 14, 13, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d6 (morso), TS G1, Mor 8, PX 35].

F3e. Capanno

Quest'ampio edificio a un piano è adibito a dormitorio per i lavoratori della falegnameria. Ora è un grande giaciglio disordinato dove i mercenari gozzovigliano fino a tarda sera. All'arrivo dei PG sono presenti nel capanno 12 mercenari completamente sbronzi e riversi a terra sui pagliericci, addormentati. Gli uomini non si accorgeranno dell'eventuale scontro avvenuto nello spiazzo tra i PG e i lupi.

Gli avventurieri possono entrare nell'edificio e tentare di borseggiare gli averi dei manigoldi ubriachi. I PG devono superare una prova di Des +1 per ogni turno di permanenza nel capanno: in caso di incasso, per ogni tiro fallito 1d4 mercenari si svegliano e attaccano i PG (i mercenari subiscono un round di sorpresa).

Mercenario (12) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 1, pf 8, 8, 8, 8, 7, 7, 7, 7, 6, 6, 6, 5, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d6 (spada corta), TS G1, Mor 8, PX 10].

Sui corpi dei banditi e sparsi nel mobilio dello stanzone si trovano 110 mo, 64 ma, 78 mr, 3 gemme (35 mo), due anelli d'argento (23 ma), tre pugnali, una collana d'oro e quarzo (50 mo)

F3f. Casupola diroccata

Leggete ai PG:

Vi avvicinate a un grande capanno dalla pianta rettangolare. L'edificio è ridotto in pessime condizioni: il soffitto di legno è parzialmente crollato a causa di un grosso albero divelto e caduto sulla struttura, tuttora riverso sul caseggiato in posizione pericolante. I licheni e le muffe hanno ricoperto le mura dell'edificio, dando uno spiacevole colore verdastro al rudere.

Nei paraggi non scorrete mercenari ma, appena vi avvicinate allo stabile, udite un rumore provenire dall'interno. Poco dopo, dall'ingresso di sinistra vedete uscire un ragazzino dall'aspetto cencioso e dallo sguardo spaventato. Con gli occhi sbarrati vi sussurra: "Voi non siete banditi." "Qui hanno portato via quasi tutti noi... Sono rimasto solo io, e forse pochi altri, più in là nelle cantine."

Il giovane Milad, ragazzo estroverso nativo di Tulek, racconta ai PG che dopo poco tempo dall'arrivo alla falegnameria, la zona è stata assalita dai mercenari, che hanno preso possesso della zona e imprigionato tutti i lavoratori.

Dopo alcuni giorni, i prigionieri sono stati condotti con la forza fuori dalla falegnameria e portati via. Il ragazzo racconta di essere scampato alla cattura e di essersi nascosto qui, lontano dagli sguardi dei banditi rimasti al campo. Durante il trambusto dell'attacco, Milad ricorda di aver visto un piccolo gruppo di amici di Tulek che, durante l'arrivo dei manigoldi, si è rifugiato nelle cantine del capanno del Mastro, a ovest del campo.

Se sono stati fortunati, i popolani sono sfuggiti alle grinfie dei mercenari, anche se il giovane lo reputa difficile, poiché il capo del gruppo di ladri ha preso dimora con la sua scorta proprio nel casotto del Mastro.

Il giovane prega i PG di liberare anche il gruppo di compaesani rifugiato nel capanno, dopodiché chiederà di poter tornare a Tulek con il gruppo di popolani, una volta liberati.

Se i PG riporteranno Milad e il resto del gruppo a Tulek, il master potrà ricompensare i PG con un bonus in punti esperienza (default 400 PX).

F3g. Magazzino

Quest'ampio e spazioso edificio è adibito a magazzino per conservare i fasci di legna tagliati presso la segheria (vedi F3l). Un vasto ingresso a doppia arcata dà sulla strada lasciando in mostra tutto l'interno della struttura, comprese le pile di tronchi raccolti. Qui un gruppo di sette mercenari sta esplorando il capanno da un ballatoio interno posto in alto, sopra i cumuli di legname.

Appena i manigoldi scorgono il gruppo, smuovono i tronchi posti in cima alle cataste, in modo che rotolino giù a tutta velocità contro i PG. Gli avventurieri devono compiere una prova di Des -1 per non essere investiti dai tronchi in movimento, pena subire 1d10 ferite per l'impatto. Nel round successivo, i mercenari si lanciano dal ballatoio utilizzando alcune carrucole adoperate per lo spostamento dei tronchi, scagliandosi contro i PG e compiendo un attacco di travolgimento (bonus di +2 al tpc, ferite inflitte 1d6+2). Nei round seguenti i mercenari lottano in mischia contro gli avventurieri.

Mercenario (8) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 1, pf 8, 8, 7, 7, 7, 6, 6, 5, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d6 (spada corta), TS G1, Mor 8, PX 10].

I mercenari portano con sé 32 mo, 45 ma, 56 mr, un anello con ametista (25 mo), un pugnale con manico in argento (15 ma).

Il fracasso generato dalla caduta dei tronchi mette in allerta i farabutti di guardia in F3i e quelli presenti nelle zone F3l e F3n: entrambi i gruppi si rinchiuderanno nei rispettivi edifici per far cadere in trappola i PG.

F3h. Radura

Questo spiazzo nella foresta è stato creato dai popolani di Tulek per depositare i residui di potatura e di prima

lavorazione degli alberi abbattuti. Grossi cumuli di frasche, rami secchi e fogliame riempiono questa zona. Se i PG attraversano l'area, saranno attaccati da tre fanghiglie verdi nascoste sotto le fronde.

Se colpiti, gli avventurieri dovranno essere molto cauti nell'utilizzare il fuoco per bruciare i mostri: l'area circostante è colma di legno secco ed è facile (60% per ogni attacco da fuoco compiuto) che si sviluppi un incendio involontario, che potrebbe coinvolgere in poco tempo l'intero campo e la foresta. Si lascia alla discrezione del master la gestione e le conseguenze dell'evento "incendio" di cui sopra.

Fanghiglia verde (3) [All N, Mov trascurabile, CA viene sempre colpita, DV 2, pf 16, 14, 13, Att 1, Fer speciale (contatto), TS G1, Mor 12, PX 38].

Il passaggio a ovest verso la zona F3m è stato barricato dai mercenari dopo che uno dei malviventi è stato assorbito dalle fanghiglie mentre era in esplorazione in questa zona.

F3i. Posto di guardia

Di fronte all'ingresso della zona F3m, un gruppo di sette mercenari fa la guardia al capanno dove dimora il capo della banda. I banditi attaccano a vista i PG.

Guardia mercenaria (7) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 1, pf 8, 8, 7, 7, 6, 6, 5, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d8 (spada lunga), TS G1, Mor 8, PX 10].

F3l. Segheria

Dall'esterno l'edificio ha l'aspetto di un normale mulino. In realtà la ruota ad acqua serve per far muovere la sega circolare installata all'interno dello stabile. I tronchi più massicci sono posti su un grande tavolo rettangolare diviso in due da un'intercapedine centrale dove scorre la lama rotante.

Dopo aver udito il fracasso proveniente dall'esterno (F3g e F3i), i briganti presenti nella struttura si nascondono accuratamente dietro le numerose assi di legno, aspettando i PG.

Una volta all'interno, gli avventurieri saranno sorpresi con un risultato di 1-5 su 1d6. I manigoldi cercheranno, attaccando, di spingere il più possibile gli eroi verso la piattaforma con la lama in movimento.

Oltre alle ferite inflitte per eventuali attacchi portati a segno, ogni tpc riuscito dei mercenari provocherà uno spostamento della vittima, muovendola di mezzo metro nella direzione della sega circolare. La lama se toccata infliggerà 1d20 ferite a round.

A discrezione del master, anche i PG potranno adottare una tecnica simile contro i nemici.

Guardia mercenaria (6) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 1, pf 8, 8, 8, 7, 6, 6, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d6 (spada corta), TS G1, Mor 8, PX 10].

All'interno della segheria sono presenti quattro asce a due mani, una sega rettangolare con doppia impugnatura (8 mo) e tre machete (6 mo, 1d6 ferite).

F3m. Zona disboscata

I lavoratori di Tulek hanno eletto questa zona come la migliore per raccogliere il legname. Una grande staccionata aperta introduce allo spiazzo completamente libero da alberi e arbusti, si notano solo le radici degli alberi tagliate dai boscaioli. Nella zona est, prima della barricata eretta dai mercenari, s'intravedono numerosi alberi giovani impiantati dai popolani per rinfoltire la foresta dopo aver disboscato la zona.

Arrivati al centro della radura, i PG sono oggetto di attacco da parte dei mercenari asserragliati nel casotto a sud-ovest (F3n) che attaccano a distanza con archi corti e balestre leggere. I PG devono prendere una decisione rapida e trovare un modo per avvicinarsi all'edificio mentre sono bersagliati dai nemici.

Fintantoché gli avventurieri non arrivano al casotto, i mercenari scaglieranno a ogni round tre quadrelli leggeri e quattro frecce contro i PG, infliggendo ai bersagli colpiti 1d6 ferite. Il master potrà tenere conto della distanza e del movimento dei PG per valutare le modifiche dovute alla gittata delle armi.

F3n. Capanno del Mastro

Il capanno del Mastro era il luogo presso il quale il capo boscaiolo di turno prendeva decisioni in merito alla direzione dei lavori all'interno del campo. L'edificio è recintato da una robusta palizzata di legno alta tre metri ed è composta di due strutture. Quella piccola a sud-est era utilizzata come magazzino, e ora funge da ricovero per i cinque cavalli dell'élite mercenaria. L'edificio principale è occupato dalle guardie e dal capo dei banditi, che opporranno dura resistenza all'assalto dei PG.

Al piano terra dello stabile si trovano cinque guardie mercenarie che tentano di bloccare l'ingresso degli avventurieri, barricando la porta d'ingresso e le finestre. Le guardie attaccano in mischia i PG una volta entrati.

In un angolo della stanza sotto un tappeto polveroso si nasconde la botola d'ingresso per la cantina sottostante, dove sono rintanati otto boscaioli di Tulek. I briganti non hanno mai scoperto quest'accesso, ma la loro costante presenza ha impedito ai rifugiati di uscire.

Gli uomini nascosti, dopo aver finito il cibo e l'acqua della dispensa sotterranea, sono sfiniti per l'inedia e, se i PG si attiveranno per cercarli (ricerca passaggio segreto), li troveranno in cantina in cattive condizioni di salute, ma ancora vivi.

Inavvertitamente, i popolani hanno bloccato la botola nella loro discesa, pertanto i PG dovranno superare una prova di For per aprirla, oppure abbatterla (30 pf, durezza 2).

Guardia mercenaria (5) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 1, pf 8, 8, 7, 6, 6, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d6 (spada corta), TS G1, Mor 8, PX 10].

Al primo piano sono presenti otto guardie mercenarie e il capobanda, Hector. Il gruppo aspetta che i PG salgano la scala che porta al loro piano, attaccando gli eroi mentre questi percorrono la stretta scala di accesso.

Salvo che i giocatori trovino una soluzione alternativa, dovranno passare per la scalinata subendo un malus di -1 ai

tpc, oltre a dover restare in fila indiana durante tutta la salita.

Guardia mercenaria (8) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 2, pf 16, 14, 13, 13, 10, 10, 9, 8, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d6 (spada corta), TS G1, Mor 8, PX 20].

Hector, capobanda mercenario [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 4, pf 30, tpcCA0 15, Att 1, F 1d8+1 (scimitarra) 1d6+1 (scudo puntuto), TS G4, Mor 9, For 12, Int 12, Sag 9, Des 12, Cos 14, Car 10, PX 80].

Equipaggiamento: cotta di cuoio con spillacci a gorgiera. L'uomo porta sempre con sé la sua **scimitarra +1** e uno scudo puntuto.

Aspetto: uomo di 45 anni, capelli corvini lunghi e pizzetto, voce baritonale, sguardo penetrante. Indossa una bandana di colore giallo sgargiante.



Il tesoro dei banditi è composto di 250 mo, 130 ma, 60 mr, tre topazi piccoli (40 mo), un paio di orecchini in oro e zaffiro (60 mo), due pugnali d'argento (35 mo), **tre pozioni della guarigione**, una botte di vino Garòviano, due lanterne, una **pergamena palla di fuoco**, una **pergamena cerchio di protezione dal male**.

Il master dovrebbe fare in modo che Hector o uno dei suoi sgherri sopravviva al combattimento, per fornire ai PG le informazioni di seguito riportate.

Il racconto di Hector

Hector e la sua banda di mercenari sono stati assoldati qualche settimana addietro da una guarnigione straniera di uomini d'arme. A giudicare dall'aspetto e dall'accento, questi miliziani non sembrano essere nativi di Garòvia, probabilmente vengono da un regno confinante. Il capo autoritario di questa delegazione (Ardaches, ma Hector ne ignora il nome) ha stretto con i mercenari un accordo economico affinché il gruppo di banditi s'intrufolasse a Tulek e raccogliesse informazioni utili sui movimenti dei popolani. Una volta a conoscenza delle periodiche

spedizioni lavorative organizzate dalla gente del villaggio, il comandante dei militari ha espresso un forte interesse sui luoghi e sulle tempistiche con cui i lavoratori si recavano alle loro occupazioni.

Pare che i militari (chiamati anche "milizia di sangue" dai mercenari per via degli spuntoni in metallo brunastro caratterizzanti le loro armature) siano decisi a catturare quanti più braccianti possibili, perseguendo un obiettivo che ai mercenari, e a Hector stesso, rimane tuttavia oscuro.

Dopo aver assaltato la falegnameria e aver imprigionato i boscaioli, un miliziano di sangue è giunto al campo ed è ripartito per le Terre Selvagge con l'intero gruppo di prigionieri, verso una destinazione sconosciuta. L'uomo ha dato una parte del compenso a Hector, con la promessa di completare il pagamento una volta che tutti i lavoratori fossero stati catturati.

Hector non è a conoscenza di cosa stia accadendo al bosco di Fogliascura e alle miniere, sa solo che altri gruppi di mercenari delle montagne se ne stanno occupando.

FE4. Il messaggero

Sulla via per raggiungere il fiume Yuna, i PG sono avvicinati da un Faln delle pianure. L'animale cerca in tutti i modi di attirare l'attenzione degli eroi, spingendoli a seguirlo nella bughiera per circa un chilometro. La creatura conduce gli avventurieri presso un piccolo cumulo di macerie abbandonate: il faln si siede poi docilmente accanto ad un gruppo di pietre, tra le quali è incastrata una pergamena.

Leggete ai giocatori:

Il documento riporta un messaggio che sembra essere scritto in tutta fretta:

*Cari amici,
spero che il fido Aes abbia seguito le mie indicazioni e vi abbia riconosciuto! Mentre stavo esplorando la zona tra Tulek e Fogliascura mi sono imbattuto in un gruppo di mercenari diretti al ponte Yuna. Li ho seguiti e spiati per un po'. Ho scoperto che avevano intenzione di portare quella che loro hanno l'ardire di chiamare "la feccia di Tulek", la nostra gente, al covo del Generale, persona di cui al momento ignoro l'identità. Sono riuscito a rallentare la loro marcia rubandogli i cavalli durante una sortita notturna mentre erano accampati.*

Prima di arrivare al ponte credo impiegheranno ancora un bel po': se fate presto, probabilmente troverete i braccianti ancora lì e potrete soccorrerli!

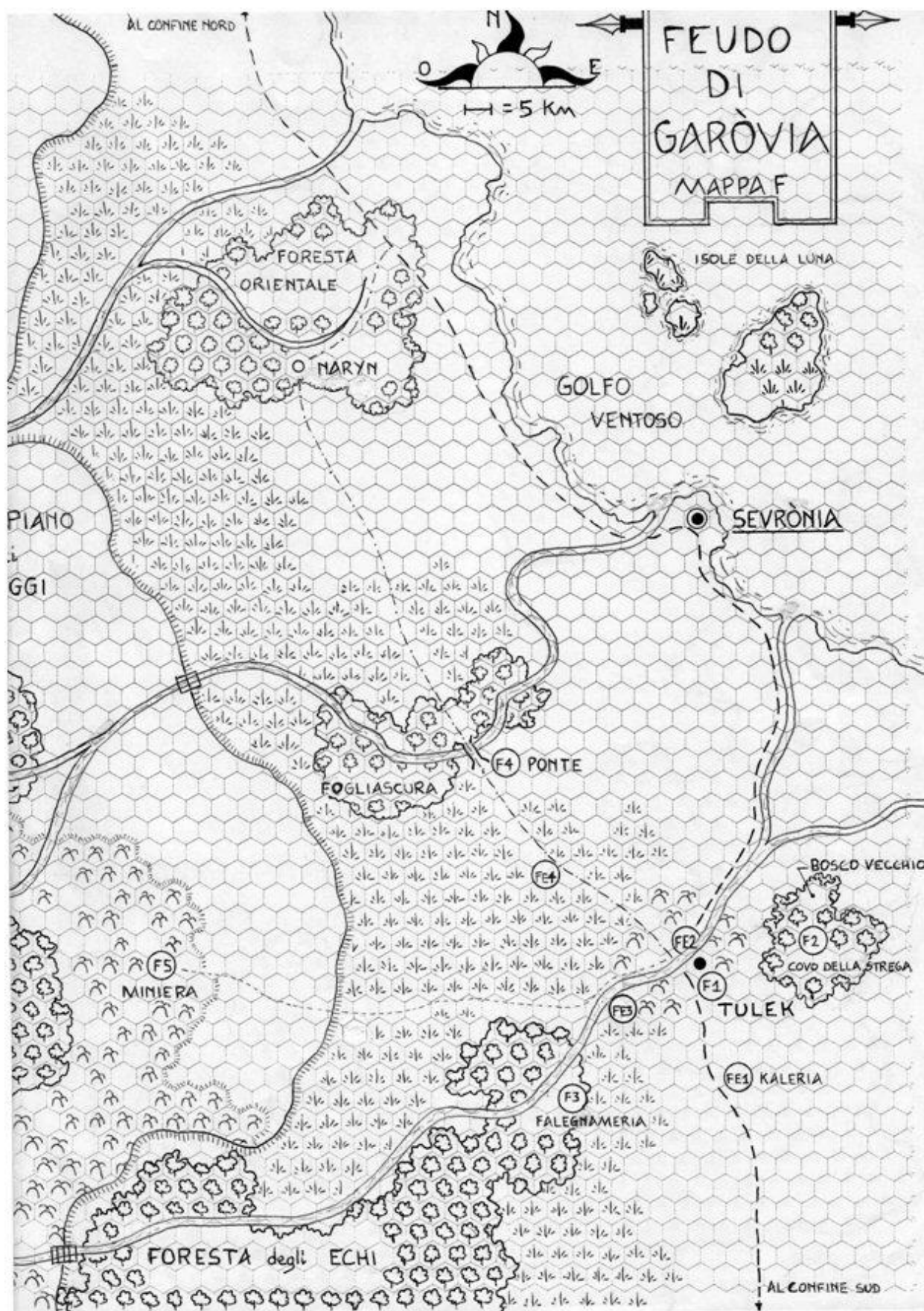
Io nel frattempo mi dirigerò verso le miniere, credo che Victor sia stato fatto prigioniero e portato sull'Altopiano.

*Ci rivedremo là, spero che tutto andrà per il meglio,
Joseph*

F4. Il ponte sul fiume Yuna (mappa F4)

A sud-est, nel tratto più tranquillo del fiume Yuna e al confine di Bosco Fogliascura, sta sorgendo il ponte che permetterà di aprire una via di comunicazione diretta tra i villaggi di Tulek e Naryn. Le popolazioni dei due borghi hanno stretto un accordo per edificare un cantiere comune sulle rispettive sponde dello Yuna ed erigere il ponte, chiamato anche Yunari.



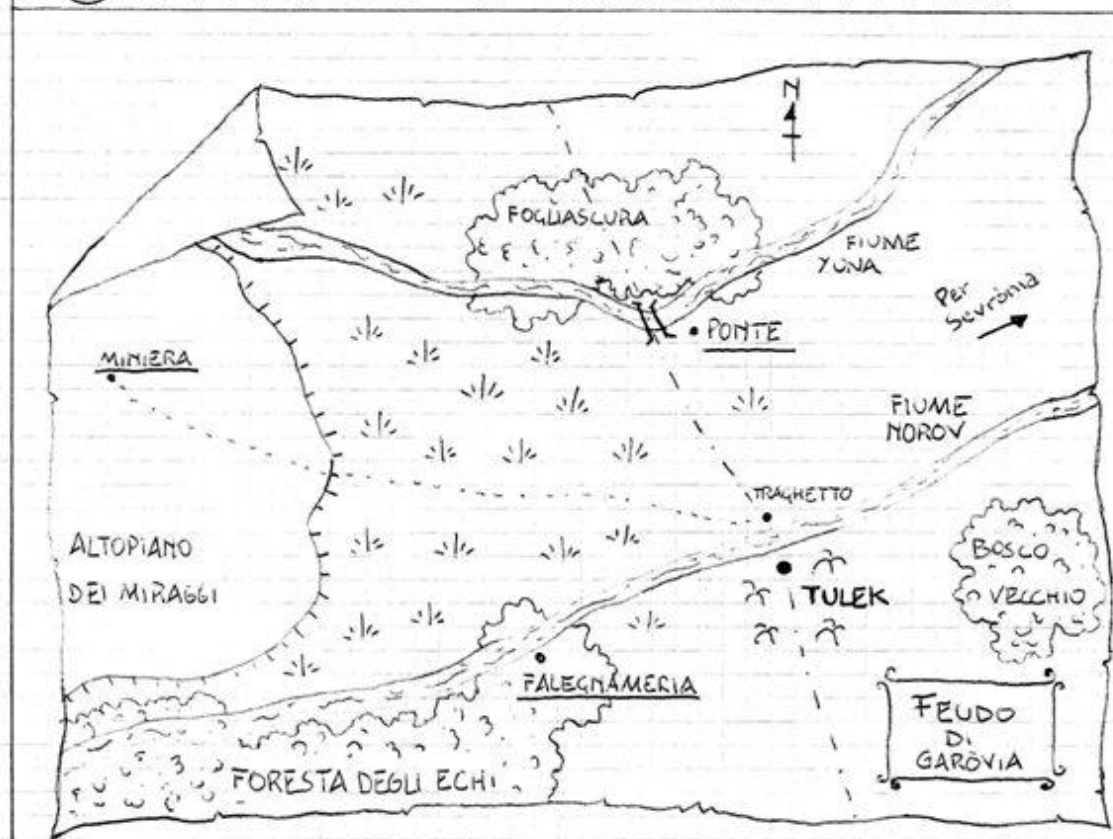




LEGENDA MAPPA F

	CORSO D'ACQUA		SENTIERO
	PONTE		PALUDE
	CATERATTA A UN LIVELLO		MONTAGNA
	CATERATTA A DUE LIVELLI		ALBERI
	CATERATTA A TRE LIVELLI		TERRENO LIBERO
	LIMITE COLLINE		COLLINE
	CITTÀ		PRATERIA
	CITTADINA		TERRE BRULLE
	VILLAGGIO		CONFINE REGNO
	VIA PRINCIPALE		SCARPATA
	VIA SECONDARIA		

(B) MAPPA DI BORIS - DINTORNI DI TULEK



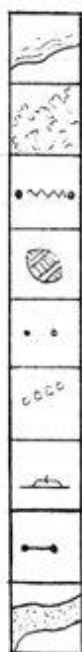


LEGENDA

	ZONA BOSCHIVA
	CORSO D'ACQUA
	CORSO D'ACQUA IN SECCA
	SENTIERO
	GUADO
	PONTE
	PASSAGGIO SOTTERRANEO
	CAMPO COLTIVATO



LEGENDA



CORSO D'ACQUA

ZONA BOSCHIVA

PALI CON RETE

BARCA

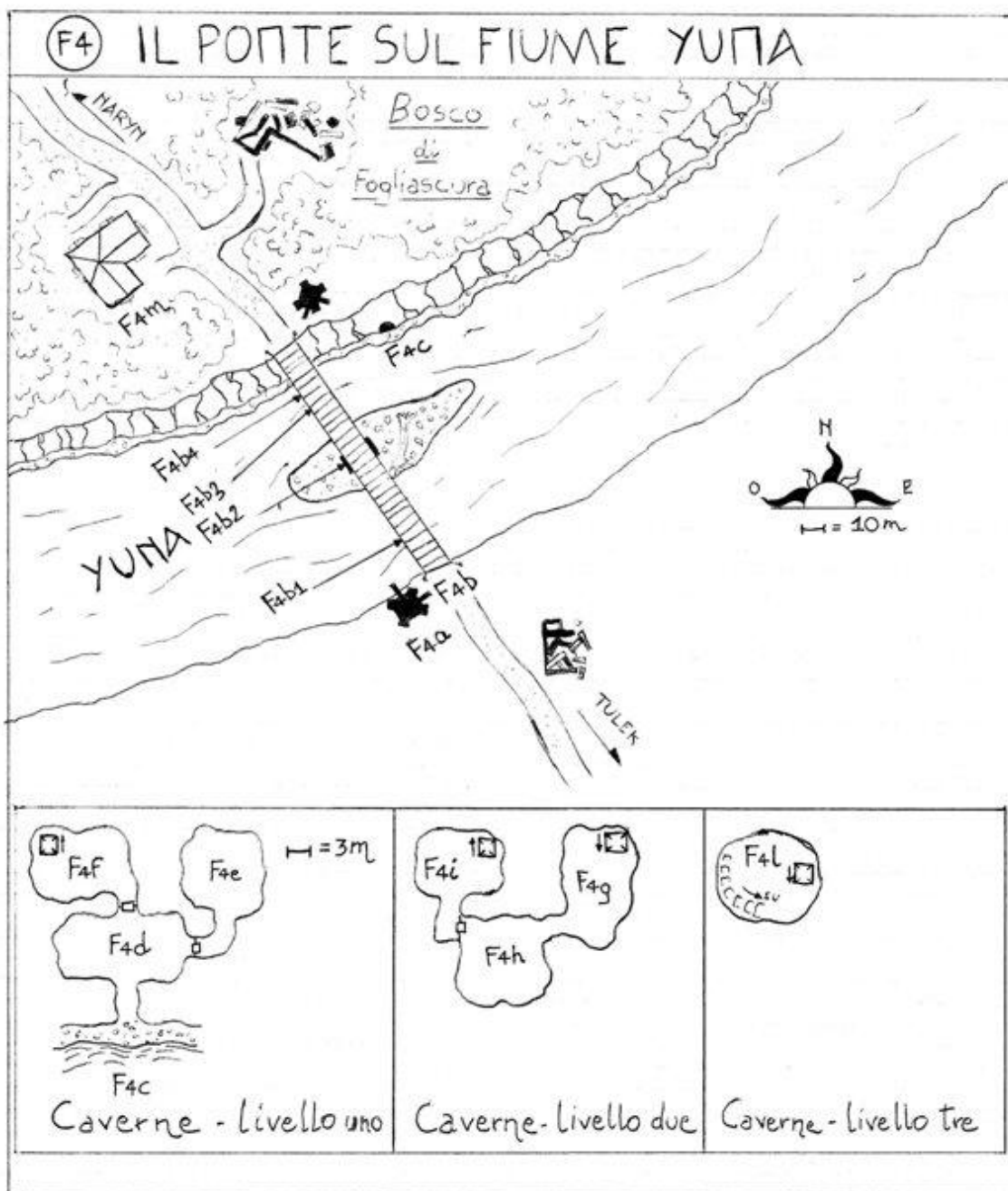
PALI

TRONCHETTI

FINESTRA

RECINTO

SENTIERO



LEGENDA



SENTIERO

CORSO D'ACQUA

PONTE

SCARPATA



ZONA BOSCHIVA

CAVERNA

ARGANO

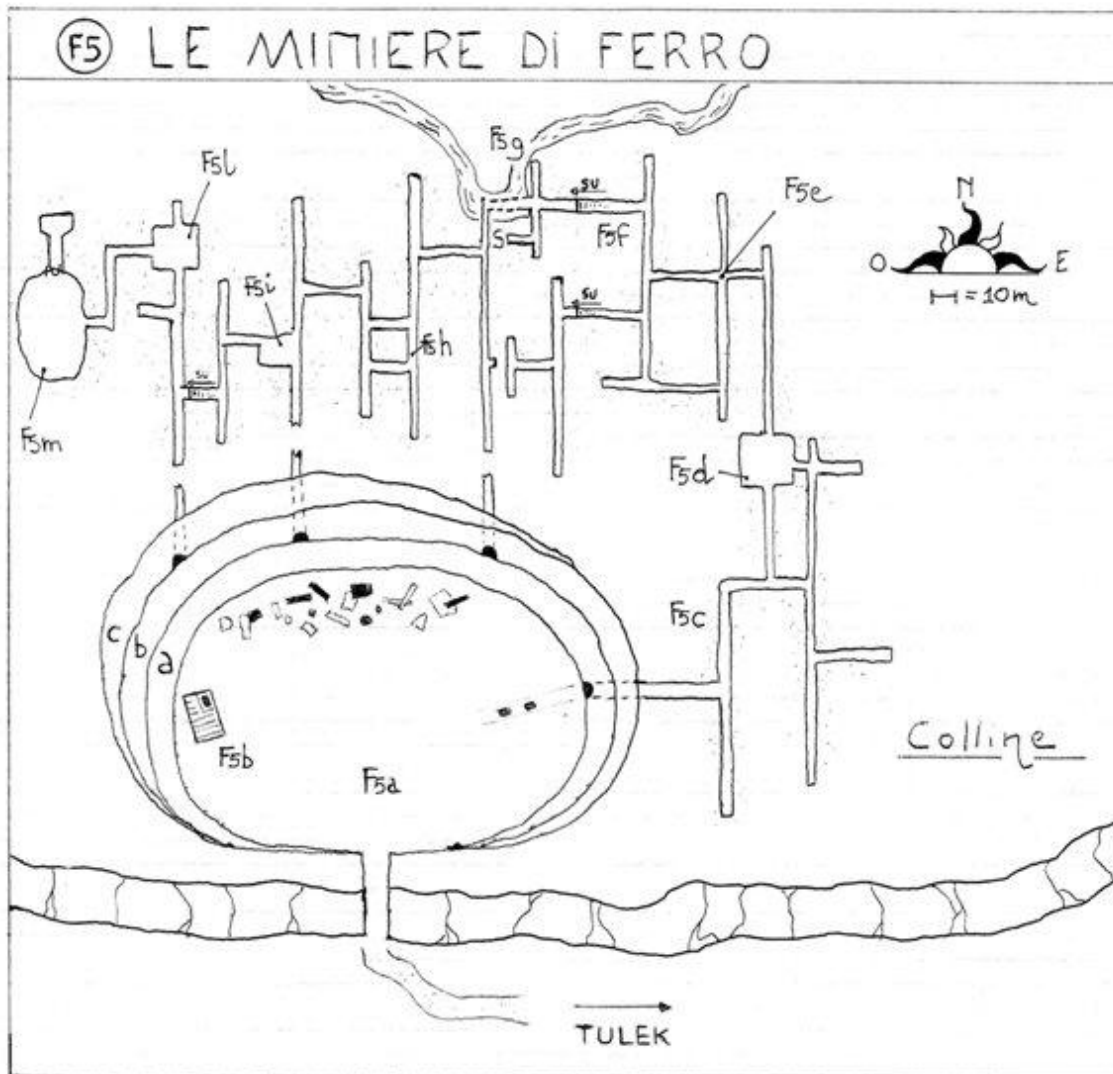
EDIFICIO BRUCIATO



MONTACARICHI

EDIFICIO

PORTA



LEGENDA



TUNNEL MINERARIO

INGRESSO MINIERA

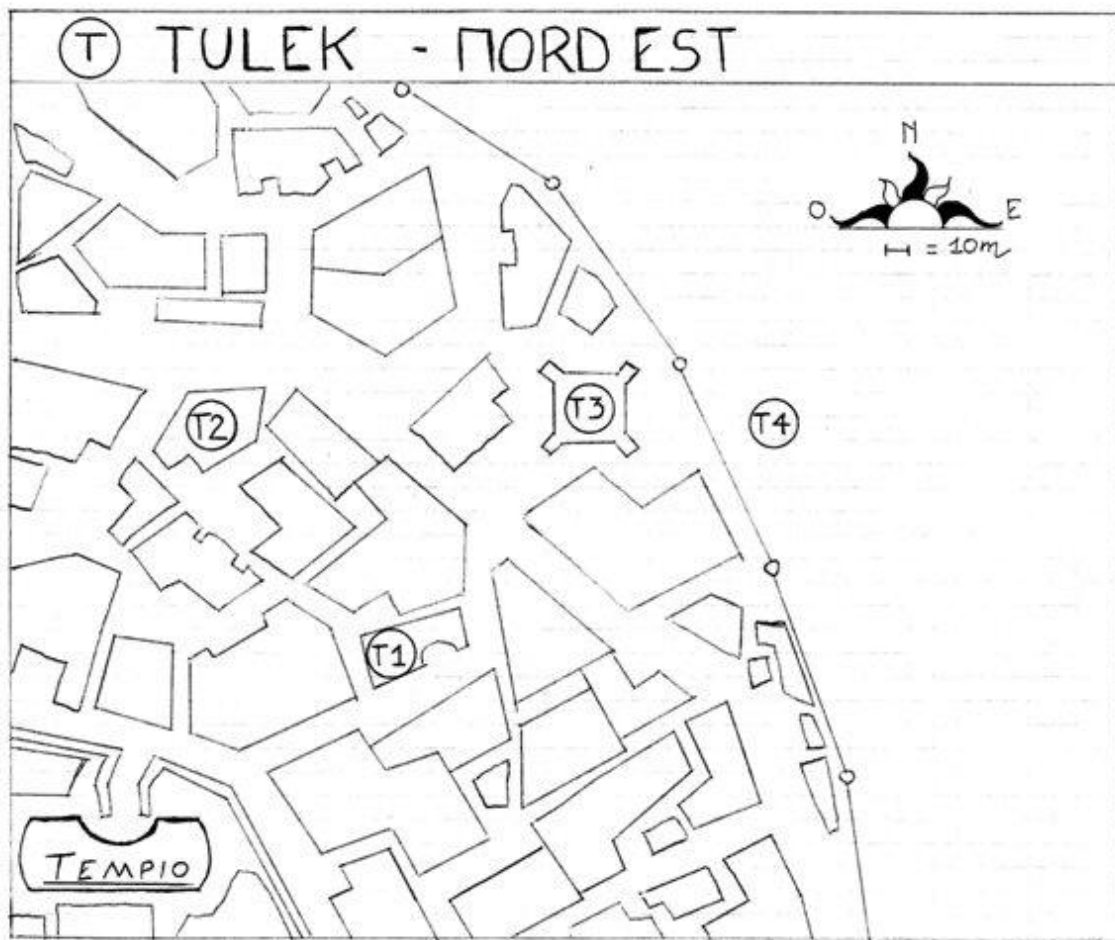
CAPANNO

MALERIE

SENTIERO

PASSAGGIO SOMMERSO

SCALA

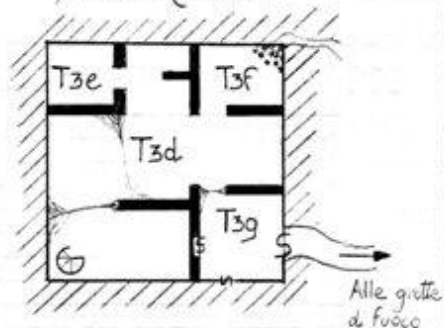


T3 LA TORRE DI VEDETTA

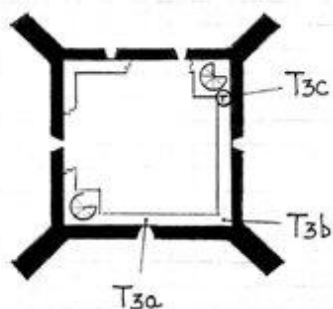
Piano Terra



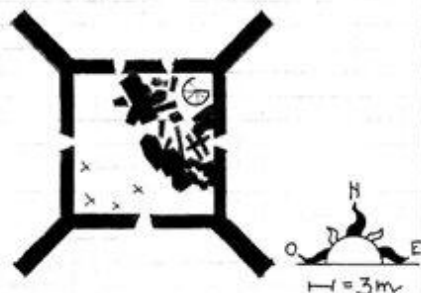
Basamento



Primo Piano



Secondo Piano



LEGENDA



FERITOIA

SCALA A CHIOCCIOLA

TRAPPOLA

MACERIE

CADAVERI

RAGNATELE



LEGENDA

	STALATTITI
	STALAGMITI
	SCIVOLO NATURALE
	SCALA A PIOLI
	VORAGINE

L'area è stata assalita da una banda di mercenari delle montagne, assistita dal clan hobgoblin Artiglio di Morte. Le creature hanno distrutto il cantiere e catturato i lavoratori di Tulek e Naryn, imprigionandoli negli edifici nella foresta e consegnandoli al controllo dei mercenari.

Quando i PG giungono nella zona, leggete ai giocatori:

Una scena di desolazione e devastazione si presenta di fronte a voi. Pire di fuoco si levano dagli edifici che costituivano il cantiere sul fiume Yuna.

Vedete baracche arse dal fuoco, altre già ridotte in cenere. Di là dal ponte, sul limitare del Bosco di Fogliascura, intravedete l'altra parte del cantiere colto dall'incendio. Le costruzioni stanno cedendo sotto il fuoco, la cui furia cieca sta iniziando a divorare anche le propaggini del bosco. Se i popolani sono ancora qui, e vivi, allora è giunto il momento di trovarli, in fretta.

Tutta la sezione di gioco seguente dovrebbe essere arbitrata dal master con continuità evitando, per quanto possibile, pause tra una zona esplorata e l'altra, in modo da comunicare ai giocatori una pressante sensazione di urgenza. In realtà i prigionieri sono rinchiusi nel capanno più lontano che resterà al sicuro dal fuoco per circa due ore dall'arrivo dei PG nella zona F4a, ma la percezione dell'impellente emergenza dovrebbe restare sempre alta, fino al completamento del salvataggio degli operai.

F4a. Accesso al ponte

Il sentiero s'interrompe ad alcuni metri dal canyon del fiume Yuna. Presso l'argine giacciono le rovine annerite di un capanno bruciato. Vicino al ponte sul lato sinistro è collocato un grosso argano, utilizzato per calare sul letto del fiume gli operai e il materiale di costruzione del ponte.

Nascosti dietro la base dell'argano, vi sono cinque mercenari che attendono il momento propizio per ribaltare l'impalcatura del paranco e farla cadere tra i PG e il ponte, bloccando loro il passaggio. Subito dopo i banditi attaccano il gruppo.

Mercenario (5) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 1, pf 8, 7, 7, 6, 5, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d6 (spada corta), TS G1, Mor 8, PX 10].

I banditi portano con sé 20 mo e 36 mr. Tra gli abiti, degni di nota vi sono due paia di stivali finemente tessuti (45 mo).

Le rovine presenti in quest'area sono completamente vuote: gli abitanti di Tulek sono stati trasportati negli edifici di là dal ponte. Per oltrepassarlo, i PG devono prima spostare (prova di For -1) o scavalcare (prova di Des per arrampicarsi) l'impalcatura fatta cadere dai banditi.

F4b. Ponte Yunari

Questa sezione è suddivisa in più eventi da giocare in sequenza senza interruzioni, gli eventi si attivano non appena gli eroi giungono ai punti indicati in mappa. Nel caso in cui i PG dovessero arretrare, gli hobgoblin cesseranno momentaneamente i loro attacchi, in attesa che gli avventurieri ritornino sul ponte: i mostri sanno che la

passerella è un punto di passaggio obbligato per raggiungere la foresta.

Il ponte Yunari è un'opera ancora in costruzione, un'impalcatura si erge dal letto del fiume per ingabbiare la struttura portante in legno del ponte. Il passaggio da una sponda all'altra del fiume è già garantito da una stretta passerella di legno e da due montanti laterali di corda adoperati come passamano. La passerella è abbastanza larga da consentire il passaggio di due persone affiancate ma, dato lo spazio limitato, tutti i PG e mostri che entrano in combattimento in quest'area, subiscono un malus di -1 ai tpc.

I fianchi del letto del fiume sono levigati e scoscesi, sono in pratica impossibili da scalare. Il corso d'acqua si trova a circa trenta metri più in basso del livello della strada. Al centro del letto del fiume vi è un piccolo isolotto, dove è stato posto il pilone centrale che sorregge l'intera struttura del ponte.

F4b1. Attacco a distanza

Arrivati sulla passerella, i PG sono attaccati di sorpresa da 1d10 frecce scagliate dalla sponda opposta del fiume. L'attacco è compiuto dal clan degli hobgoblin Artiglio di Morte, nascosti ai margini del bosco. Gli attacchi sono da considerare come tpcCA0 18 e infliggono 1d8 ferite.

F4b2. Nemici dal cielo

Quando i PG giungono a metà del ponte, notano delle creature volanti avvicinarsi a grande velocità, sono quattro pipistrelli giganti richiamati dalle preghiere dell'hobgoblin sciamano nascosto nel bosco. I pipistrelli attaccano dall'alto (non subiscono quindi il malus di movimento a terra).

Pipistrello gigante (4) [All N, Mov 9 m (3 m) o volo 54 m (18 m), CA 6, DV 2, pf 8, 7, 7, 6, tpcCA018, Att 1, Fer 1d4 (morso), TS G1, Mor 8, PX 20].

F4b3. Attacco frontale

Giunti qui, i PG sono assaliti da un gruppo di hobgoblin dell'Artiglio di Morte uscito allo scoperto dal bosco.

Hobgoblin dell'Artiglio di Morte (8) [All C, Mov 27 m (9 m), CA 6, DV 1+1, pf 9, 9, 8, 7, 7, 7, 6, 5, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d6 (mazza), TS G1, Mor 8, PX 15].

F4b4. Caduta

Per impedire che i PG attraversino il ponte, l'hobgoblin sciamano scaglia a distanza tre fiale piene di acido e liquido infiammabile, restando al riparo tra le fronde degli alberi. La creatura non vuole attaccare direttamente i PG, bensì punta solo a colpire il tratto di ponte che divide gli avventurieri dalla terraferma. Le fiale esplodono al contatto con la passerella, appiccando un fuoco violento che investe la sottostante infrastruttura del ponte. Dinanzi ai PG si erge un muro di fuoco impenetrabile e in poco tempo si apre sulla passerella uno squarcio causato dall'acido. Nel giro di pochi attimi, la pedana cede sotto il peso degli eroi che devono superare una prova di Des per restare avvinghiati alla passerella -o alle funi laterali- mentre questa

precipita, piegandosi verso il basso e schiantandosi più sotto contro il pilone posto a metà del ponte. In caso di fallimento, i PG subiscono 1d10 ferite da caduta.

Dopo il forte impatto, gli avventurieri possono calarsi con facilità sull'isoletta sottostante e utilizzare il pilone stesso (o i tronchi d'albero morti) per ripararsi (bonus di -2 alla CA) da un secondo assalto di frecce scagliate dall'alto dagli hobgoblin (1d10 frecce con tpcCA0 18, 1d8 ferite).

L'unico modo per risalire la gola del fiume è di raggiungere la sponda sul lato della foresta. Qui sul letto dello Yuna vi è l'accesso a una caverna (vedi F4c) che riconduce in alto, fino alla macchia. Per raggiungere la caverna, i PG possono nuotare, o utilizzare i tronchi come galleggiante (prova di Des, in caso di fallimento i PG approdano 6d20 metri più a valle rispetto all'ingresso della caverna).

F4c. Entrata grotta verticale

Questa serie di cavità naturali mette in comunicazione il Bosco di Fogliascura con il corso d'acqua posto circa trenta metri più in basso. Scoperte dagli abitanti di Naryn, le grotte sono state ampliate artificialmente e utilizzate per raggiungere agevolmente il letto del fiume. Quest'area, anche in luce della vicinanza dell'isolotto centrale, è stata considerata come zona ideale per erigere il cantiere del ponte Yunari.

I livelli delle grotte sono in comunicazione tra loro tramite robuste scale a pioli fissate nella roccia, o mediante montacarichi azionati a mano. L'illuminazione è assente, tranne ove specificato.

F4d. Ingresso grotta

Quest'area era utilizzata dai manovali come stanza di ritrovo e riparo durante l'edificazione del ponte. Al centro della stanza vi sono i resti di un falò improvvisato, che ha sprigionato nella stanza un forte e acre odore di fumo. Una leggera nebbia ora riempie l'intero locale. Attorno alle ceneri del fuoco, un gruppo di hobgoblin è in ozio, bevendo e urlando tra loro in goblinoide. Appena scorgono i PG, li attaccano (i mostri hanno un malus di -1 ai tpc dovuto agli effetti dell'alcol).

Hobgoblin dell'Artiglio di Morte (6) [All C, Mov 27 m (9 m), CA 6, DV 1+1, pf 9, 7, 7, 7, 6, 5, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d6 (mazza), TS G1, Mor 8, PX 15].

Gli hobgoblin portano con sé 120 mo, 65 ma, una gemma viola (120 mo) ed una chiave che apre le porte per le stanze F4e e F4f.

F4e. Magazzino

In questa stanza buia sono accatastate con grande ordine numerose assi di legno di varia lunghezza, assieme a parecchie teste di piloni lignei e paletti acuminati utilizzati per la costruzione del ponte. Questa zona è evitata dagli hobgoblin per la presenza di alcuni serpenti che hanno fatto un nido tra le cataste di legno. Appena entrati, i personaggi odono distintamente un sibilo proveniente da uno degli angoli della stanza. Se i PG non escono subito, un gruppo di sei cobra sputatori attacca.

Cobra sputatore (6) [All N, Mov 27 m (9 m), CA 7, DV 1, pf 8, 7, 6, 6, 5, 3, Att 1, Fer 1d3 + veleno (morso), TS G1, Mor 7, PX 13].

F4f. Deposito

All'interno della stanza sono conservati gli utensili degli operai. Picconi, vanghe, martelli, scalpelli, funi, chiodi sono qui presenti in buona quantità, oltre a grossi cardini, giunture di ferro, piastre di fissaggio e carrucole smontate.

Quest'area è stata completamente messa a soqquadro dagli hobgoblin durante la loro razzia. Gli oggetti giacciono a terra in completo disordine sul pavimento e sono fonte di pericolo per chi percorre la stanza: chiunque voglia attraversarla deve superare una prova in Des +1 per evitare gli oggetti più taglienti o subire 1d4 ferite. In alternativa, i PG devono perdere 1d8 turni per creare un varco verso il montacarichi che porta al piano superiore.

F4g. Ospiti indesiderati

In questa stanza sono presenti otto hobgoblin in attesa che i PG salgano dal piano inferiore. Appena il montacarichi arriva al piano, i mostri si avventano sul gruppo cogliendolo di sorpresa (riuscendo con risultato di 1 su 1d6) e costringendo gli avventurieri a lottare nell'angolo (malus di -2 ai tpc). In contemporanea riescono ad attaccare solo quattro hobgoblin alla volta.

Hobgoblin dell'Artiglio di Morte (8) [All C, Mov 27 m (9 m), CA 6, DV 1+1, pf 9, 9, 7, 7, 7, 6, 6, 5, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d6 (mazzafusto), TS G1, Mor 8, PX 15].

F4h. Grotta votiva

Gli operai di Tulek e Naryn hanno creato in quest'area un piccolo santuario dedicato alla divinità di Valna. Un piccolo idolo scolpito in chaorite raffigurante Valna era sistemato su un altare eretto in questa stanza, in modo che i lavoratori potessero onorare la divinità prima di scendere sul letto del fiume e iniziare la giornata lavorativa al cantiere. Ora nella grotta sono presenti quattro guardie hobgoblin dell'Artiglio di Morte e il loro capoclan. I mostri hanno dissacrato con crudeltà la zona di culto, distruggendo l'altare e tracciando segni osceni sulle pareti. L'intero gruppo attacca i PG non appena questi entrano nella grotta. Il capo, pur non conoscendone le proprietà, imbraccherà l'**idolo di Valna** (si veda la descrizione nella sezione relativa ai nuovi oggetti magici) come elemento propiziatorio alla battaglia.

Hobgoblin guardia dell'Artiglio di Morte (6) [All C, Mov 27 m (9 m), CA 6, DV 4, pf 30, 29, 28, 15, tpcCA0 16, Att 1, Fer 1d6 (mazzafusto), TS G1, Mor 10, PX 80].

H'rguk, capoclan hobgoblin dell'Artiglio di Morte [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 6, DV 5, pf 35, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d6+2 (mazzafusto), TS G1, Mor 10, PX 200].

Il tesoro di H'rguk è composto da 320 mo, cinque opali (70 mo), un pugnale d'argento intarsiato con gemme (80mo), uno scudo piccolo con intarsi in oro (30 mo), una chiave (permette l'accesso alla locazione F4i).

F4i. Un tonfo nel buio

Questa stanza di passaggio è vuota. È presente un varco nel soffitto per il passaggio del montacarichi che porta al piano superiore. Giunti qui, i PG udranno un rumore fragoroso all'interno nella stanza: dal livello superiore, un gruppo di hobgoblin della foresta ha tranciato le corde del montacarichi, facendolo precipitare qui e fuggendo poi nella foresta. I PG adesso non possono utilizzare il montacarichi, oramai fuori uso, e devono trovare un modo per arrampicarsi e raggiungere la zona superiore (F4l). Le pareti sono alquanto sdruciolevoli e sono alte cinque metri. È possibile arrampicarsi (abilità scalare -10% o una prova di Des -1) oppure, a discrezione del master, riutilizzare i materiali di lavoro del cantiere conservati nelle grotte per assemblare una scala di fortuna.

F4l. Uscita

Una stanza circolare con una lunga scala naturale conduce all'esterno, alle pendici del bosco. Questo locale è esposto a cielo aperto, non presenta soffitti di sorta ed è possibile vedere direttamente il bosco sovrastante. Ora però l'apertura è bloccata dalle macerie di un grosso argano (simile a quello presente nell'area F4a) che gli hobgoblin hanno incendiato e fatto cadere sull'ingresso delle grotte per bloccare la risalita dei PG.

Gli eroi hanno cinque round per superare con successo due prove di For -2 per spostare l'argano, o tentare di farlo a pezzi per passare (CA 7, 30 pf). Trascorso questo intervallo di tempo, la stanza inizierà ad impregnarsi di un denso fumo che causerà 1d4 ferite temporanee ai PG (TS contro morte o prova di Cos dimezza l'effetto).

Appena i PG riemergono dalle grotte, si trovano accerchiati dall'ultimo gruppo di hobgoblin dell'Artiglio di Morte che assalgono gli avventurieri sotto l'incitamento dell'hobgoblin sciamano che attacca dalle retrovie.

Hobgoblin dell'Artiglio di Morte (10) [All C, Mov 27 m (9 m), CA 6, DV 1+1, pf 8, 8, 7, 7, 6, 5, 4, 2, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d6 (spada corta), TS G1, Mor 8, PX 15].

Hobgoblin sciamano dell'Artiglio di Morte (chierico del 5° livello) [All C, Mov 27 m (9 m), CA 9, DV 4, pf 18, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d6 (bastone), TS C5, Mor 8, PX 500].

Incantesimi (2/2): 1° livello: *cura ferite leggere* (x2); 2° livello: *blocca persona*, *silenzio*.

F4m. Prigione degli ostaggi

Questo capanno è l'unica struttura lasciata intatta dal fuoco appiccato dagli hobgoblin ed è utilizzata come accampamento dei mercenari: qui sono imprigionati settanta lavoratori (trenta di Tulek e i restanti di Naryn).

Appena i PG giungono all'edificio, i mercenari attaccano. Anche in questo caso consigliamo di far sopravvivere il capo Kaslan, o uno dei suoi seguaci, in modo da permettere ai personaggi di conoscere gli indizi necessari per proseguire l'avventura (in alternativa è possibile fornire ai PG le informazioni tramite uno dei prigionieri che ha origliato i discorsi dei mercenari).

Guardia mercenaria (8) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 2, pf 16, 16, 15, 15, 13, 13, 11, 10, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d6 (spada corta), TS G2, Mor 8, PX 20].

Kaslan, capobanda mercenario [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 4, pf 32, tpcCA0 16, Att 1, Fer 2d4 (spada bastarda), TS G4, Mor 9, For 11, Int 12, Sag 8, Des 12, Cos 15, Car 9, PX 80].

Equipaggiamento: corazza di bande, mantello nero pesante con pelo di lupo nero. L'uomo indossa un **elmo della comunicazione goblinoidale** (si veda la descrizione nella sezione relativa ai nuovi oggetti magici).

Aspetto: uomo di 52 anni, capelli biondi a spazzola, mustacchi, fisico possente



All'interno del capanno, il tesoro dei mercenari è racchiuso in tre casse protette ciascuna da una trappola ad ago. Se non individuata e scassinata, il siero avvelena la vittima – morte in una settimana – e la rende incosciente per tre turni. Un TS contro veleno nega l'effetto.

I beni rubati dai manigoldi consistono in 220 mo, 35 me, 110 ma, uno scrigno di gioielli (180 mo), un anello in electrum con un piccolo rubino (80 mo), **quattro pozioni della guarigione**, una **pozione della resistenza al fuoco**, una **bacchetta della paura**, una **pergamena benedizione**, tre otri di sidro Naryn, otto torce, una corda di seta.

Kaslan racconta ai PG di essere stato avvicinato dalla milizia di sangue (vedi Il racconto di Hector) per svolgere un lavoro sporco e rapire i braccianti all'opera presso il cantiere sul fiume Yuna. L'uomo ha organizzato una spedizione sfruttando come soldati il clan degli hobgoblin dell'Artiglio di Morte, mettendo a ferro e fuoco l'intero sito e aspettando (invano, vedi FE3) che le milizie di sangue arrivassero per prendere i prigionieri.

Secondo alcune voci udite da Kaslan, il capo di questo gruppo militare, un generale di nome Ardaches, si è stabilito presso le miniere di ferro nelle zone dell'Altopiano dei Miraggi (vedi F5), in attesa di riunire tutti i gruppi di prigionieri e poi partire verso una destinazione ignota. Dopo aver subito le debite pressioni, Kaslan confesserà ai PG la parola segreta per poter accedere alle miniere: "Rukkg-Urkl-Agur" in linguaggio gnoll.

F5. Le miniere di ferro

La miniera scavata dai braccianti di Tulek tra gli sbalzi rocciosi dell'Altopiano dei Miraggi è ora nelle mani di un gruppo di gnoll e di mercenari, è inoltre il nascondiglio del Generale Ardaches. Qui sono imprigionati i popolani del villaggio e il fratello di Joseph, Victor.

Gli ingressi per le gallerie minerarie sono posti a tre livelli di altezza ("a", "b" e "c", vedi mappa F5), ma non sono percorribili da quando Ardaches ha fatto crollare i cunicoli interni del secondo e terzo livello, oltre ad abbattere i ponteggi che permettevano di raggiungerli. L'unica via per accedere alle grotte è tramite l'entrata est posta al livello del terreno ("a").

Per tenere lontani dai cunicoli i pericolosi rugginofagi, creature ghiotte del metallo estratto, i popolani di Tulek avevano condotto alle miniere un gruppo di faeln delle montagne, nemici giurati delle perfide creature. I faeln tenevano sotto controllo l'intera zona, tenendo a bada i pericolosi divoratori di metallo, in cambio di cibo e riparo. Ora i faeln sono stati imprigionati e la zona è tornata nel giro di breve tempo a essere obiettivo dei rugginofagi: per ogni due turni di permanenza dei PG nelle miniere, c'è una possibilità del 40% che gli eroi incontrino 1d4-2 di questi mostri.

I tunnel delle miniere sono luoghi angusti, corridoi scavati nella roccia larghi tre metri e alti due. In ogni corridoio sono presenti numerosi carrelli utilizzati per il trasporto del ferro e giacciono ora in stato di abbandono. I corridoi sono costellati di puntellature e reti di protezione. Gli ambienti sono completamente bui, tranne i luoghi ove sono presenti umanoidi.

Avete raggiunto l'Altopiano dei Miraggi, e vi accingete ora a raggiungere il sito della miniera. Questa vasta zona pianeggiante che state percorrendo si erge a un'altezza di circa cento metri dal mare, ed è segnata da una lunga e ripida scarpata che la separa dalle ampie pianure Garòviane sottostanti.

A differenza dei verdi prati che avete appena lasciato, il terreno dell'altopiano cede lentamente il passo a una natura più brulla, con arbusti che si diradano mano a mano ci si inoltra all'interno, e il terreno costellato di massi, lastre di pietra e terriccio, che dipingono uno scenario solitario e silenzioso, quasi immobile.

Proseguendo lungo la via sempre più accidentata, giungete ai piedi di un nuovo costone, che costituisce il secondo livello dell'Altopiano dei Miraggi. Qui il sentiero s'interrompe dinanzi ad una profonda e larga spaccatura della roccia che vi permette di entrare all'interno della formazione rocciosa.

Il breve sentiero costeggiato dalle alte pareti di pietra vi porta infine a un largo spiazzo ovale a cielo aperto: siete giunti all'ingresso della miniera. Lungo le pareti sono presenti alcune entrate nella roccia, scavate a differenti altezze dal terreno.

Nel grande spiazzo, un gruppo di cinque gnoll disposti in cerchio sembra dilettersi incitando allo scontro, con gesti e urla, due creature poste al centro. Uno degli gnoll si stacca dal gruppo e si avvicina verso di voi.

F5a. Arena

In questo spiazzo un gruppo di gnoll Teschi Rossi si sta godendo lo spettacolo offerto dal combattimento tra un faeln e un lupo nero.

All'arrivo dei PG, uno degli gnoll si parerà di fronte agli avventurieri chiedendo, in linguaggio gnoll, la parola d'ordine per entrare ("Rukkg-Urkl-Agur", vedi F4m).

Se i PG non la conoscono, passate direttamente al combattimento (in questo caso i mostri presenti nella zona F5b attaccheranno in contemporanea al gruppo in F5a), altrimenti, leggete ai giocatori quanto segue:

Fornite il lasciapassare al gruppo di feroci gnoll di guardia. Sembra che tutto vada per il meglio e gli gnoll lasciano andare il lupo, che velocemente si allontana dalla miniera. Improvvisamente, dalle retrovie, si avvicina un uomo che indossa uno strano elmo e grida: "Non ascoltate!" "Sono impostori!" "Teschi Rossi, attaccate!"

Se i PG hanno comunicato la parola segreta, allora il gruppo di gnoll attacca assieme al mercenario delle montagne, che per tutta la durata del combattimento li incita nella lotta (bonus di +1 al morale indicato). Nel caso in cui i PG non siano riusciti a comunicare la parola segreta, includete nel combattimento anche il lupo nero che, preferibilmente, si scaglierà su personaggi di piccola taglia, oppure elfi.

Gnoll Teschi Rossi (4) [All C, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 2, pf 15, 12, 12, 10, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d6+1 (mazzafusto), TS G2, Mor 8, PX 47].

Lupo nero (1) [All N, Mov 45 m (15 m), CA 6, DV 4+1, pf 30, tpcCA0 15, Att 1, Fer 2d4 (morso), TS G2, Mor 8, PX 140].

Gorad, guardia mercenaria [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 2, pf 16, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d6 (spada corta), TS G2, Mor 8, PX 20].

Equipaggiamento: la guardia porta con sé 94 mo, due razioni da viaggio per una settimana ed il secondo **elmo della comunicazione goblinoid** (si veda la descrizione nella sezione relativa ai nuovi oggetti magici).

F5b. Casupola

In quest'edificio è presente un gruppo di gnoll che attacca a distanza i PG appena giungono a tiro. I mostri attaccheranno in mischia solo quando gli avventurieri entreranno nella casupola, fino a quel momento useranno gli archi e sfrutteranno la copertura (bonus di -4 alla CA).

Gnoll Teschi Rossi (10) [All C, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 2, pf 16, 15, 15, 14, 14, 13, 12, 11, 11, 10, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d6+1 (mazzafusto), TS G2, Mor 8, PX 47].

All'interno dell'edificio sono presenti dieci cavalli neri (le cavalcature della milizia di Ardaches) e una grossa gabbia con otto faeln imprigionati. Alla vista dei PG, i faeln si faranno notare per essere liberati. In questa evenienza, gli animali si avvicineranno ai PG, chinando la testa in segno di ringraziamento. Dopodiché si riuniranno al faln della zona F5a per poi dirigersi verso le Terre Selvagge.

F5c. Tunnel

Qui un gruppo di gnoll sta pattugliando la zona. Appena i mostri scorgono i PG, lanciano loro contro un carrello della miniera carico di pietre. I PG devono superare una prova di Des -1 o subire 1d8 ferite per l'impatto. Immediatamente dopo gli gnoll attaccano.

Gnoll Teschi Rossi (8) [All C, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 2, pf 12, 12, 11, 10, 10, 8, 8, 8, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d6+1 (mazzafusto), TS G2, Mor 8, PX 47].

Gli gnoll portano con sé 60 mo, 35 ma, tre gemme (40 mo), un sacchetto contenente piccole pietre preziose ed ossa usate per divinazione (20 mo), un **filtro velenoso**, una **pozione della guarigione**.



F5d. Posto di guardia

In questa stanza è presente il capo degli gnoll con la sua elite. Orrendi trofei di faeln e rugginofagi sono appesi sulle pareti, e un forte lezzo permea l'aria. I mostri attaccano gli eroi a vista.

Hya-Kreg, capoclan gnoll Teschi Rossi [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 4, DV 3, pf 22, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d8+1 (mazzafusto pesante), TS G2, Mor 8, PX 50].

Gnoll Teschi Rossi (10) [All C, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 2, pf 16, 16, 15, 14, 14, 13, 12, 11, 11, 10, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d6+1 (mazzafusto), TS G2, Mor 8, PX 47].

Vi sono due casse chiuse a chiave (in possesso del capoclan). Una di questa è una trappola che, se non identificata, esploderà durante lo scassinamento (1d10 ferite, TS contro morte dimezza l'effetto).

L'altra cassa contiene 130 mo, bracciali e monili in argento (95 mo), una spada corta con impugnatura elaborata (30 mo), una **pozione dell'inganno**, due **pozioni della guarigione**, una **pergamena protettiva contro i non morti**.

F5e. Trappola

In questa intersezione obbligata i miliziani di sangue hanno posto una trappola. Se non identificata, al passaggio dei PG una rete di protezione posta sotto il soffitto cederà, facendo precipitare un cumulo di massi sopra gli eroi e infliggendo 1d12 ferite (TS contro morte o prova di Des -1 dimezza l'effetto).

F5f. Scala

Su questa scalinata hanno trovato dimora due melme viscose. I mostri si sono mimetizzati tra le pietre in attesa che passi qualche preda e colgono di sorpresa i PG con un risultato di 1-3 su 1d6.

Melma viscosa (2) [All N, Mov 4,5 m (1,5 m), CA 8, DV 3, pf 24, 20, tpcCA0 17, Att 1, Fer 2d8 (schianto), TS G2, Mor 12, PX 80].

F5g. Passaggio nascosto

In questo punto il tunnel ha una pendenza verso il basso. Qui un corso d'acqua sotterraneo ha creato numerose falle nel muro allagando la galleria per circa venti metri. Per passare oltre i PG devono nuotare sott'acqua per tutto il tratto, effettuando una prova di Cos, pena la perdita di 1d6 punti ferita a causa del soffocamento.

I miliziani di sangue hanno creato, nel tunnel appena più a sud un passaggio segreto per aggirare l'ostacolo.

F5h. Circondati!

In questa sezione due rugginofagi percorrono nell'ombra i tunnel della miniera. Colgono di sorpresa (90% di probabilità) i PG, attaccando gli avventurieri posti alla testa e alla coda del gruppo, stringendolo in una morsa mortale.

Rugginofago (2) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 2, DV 5, pf 30, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d3 (codata) o speciale (antenne), TS G3, Mor 7, PX 500].

F5i. Guardie

Leggete ai giocatori:

Vi avvicinate con circospezione a una stanza illuminata. Da dietro l'angolo scorgete quattro uomini d'arme che percorrono la stanza con fare molto vigile. Gli uomini non sembrano essere nativi di Garòvia, a giudicare dal loro aspetto e dalle loro armature, rifinite con dettagli particolari e dotate di pericolosi spuntoni color rosso sangue. Sul lato est della stanza è appesa una campana.

Gli uomini appartengono alla milizia di Ardaches e sono di guardia. I PG devono escogitare un modo per sorprenderli, altrimenti una delle guardie suonerà la campana come allarme, facendo accorrere 1d8 uomini d'arme dalla stanza F5l.

Miliziano di sangue (4) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 4, pf 26, 23, 18, 12, tpcCA0 16, Att 1, Fer 2d4 (spada bastarda) o 1d6 (carica), TS G4, Mor 12, PX 135].

I militari portano con sé 138 mo e, ciascuno, un pendaglio riportante uno stemma feudale (un qualunque nativo di Garòvia identificherà il simbolo come stemma del regno confinante a ovest di Garòvia).

Tattiche

Tutti i miliziani di sangue possono attaccare, in alternativa all'uso dell'arma, effettuando una carica con il proprio corpo ed utilizzare le punte dell'armatura come arma offensiva.

Per compiere una carica, vi deve essere una linea retta libera di almeno sei metri tra il miliziano e il bersaglio. Se l'attacco infligge ferite, il morale del miliziano aumenta di +1 e il successivo attacco (sia normale che di carica) godrà di un bonus di +1 ai tpc e alle ferite inflitte.

Tutti i miliziani di sangue lottano fino alla morte.

Una volta sconfitte le guardie, da uno dei cunicoli secondari si avvicinerà ai PG Joseph, che è riuscito ad intrufolarsi nella miniera. Il ragazzo racconta agli avventurieri che i popolani di Tulek e Victor sono imprigionati al terzo livello delle miniere, e si offre di unirsi al gruppo per il salvataggio dei concittadini (per le caratteristiche di Joseph vedi T4e).

F5l. Anticamera

In questa sala sono appese al soffitto otto grosse gabbie, dove sono rinchiusi in tutto 25 abitanti di Tulek. Un gruppo di sei miliziani di sangue schernisce i prigionieri e li punzecchia da sotto con le spade. Se si avvicinano con cautela, i PG potranno cogliere di sorpresa gli schiavisti.

Miliziano di sangue (6) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 4, pf 30, 28, 25, 24, 23, 18, tpcCA0 16, Att 1, Fer 2d4 (spada bastarda) o 1d6 (carica), TS G4, Mor 9, PX 135].



F5m. Scontro finale

In questa grande grotta illuminata a giorno da numerose lanterne, soggiorna il Generale Ardaches con il suo corpo d'élite. Quando i PG entrano, leggete ai giocatori:

Sul lato ovest della caverna vedete seduto un uomo vestito con una ispida corazza di piastre ed una gualdrappa di pelliccia, ornata da decori violacei molto ricercati, che da sotto l'armatura ricopre vita e cosce.

Alla cintola, l'uomo porta una spada lunga finemente intarsiata e una accetta con inciso un teschio alla base della lama. Ai suoi lati, immobili, sono di guardia dieci uomini armati, cinque alla sua destra e cinque alla sua sinistra.

Appena vi scorge, l'uomo si alza con calma e vi parla con una voce tonante che riecheggia cavernosa dall'interno del suo elmo integrale di pelle:

“Siete giunti, alfine! I miei sottoposti mi avevano raccontato di un gruppo di pivelli che li stavano intralciando, ma non credevo aveste il coraggio di giungere sin qui!”

“Poveri inesperti e sprovveduti, il mio compito è troppo grande perché sia messo a repentaglio da un gruppo di principianti. Per i miei signori Dikran e Achod, della nobile stirpe Korst, adempirò al loro volere.”

“Non so chi vi abbia assoldato, né m'interessa saperlo, l'unica cosa certa è che non metterete le mani sui miei schiavi. Rimpiangerete amaramente di aver avuto l'ardire di impicciarvi in faccende che non vi riguardano.”

“Morite ora, insetti!”

L'uomo, fissandovi con un profondo sguardo malvagio e senza proferire parola, leva di scatto un braccio e indica alle sue guardie di attaccarvi.
Nel giro di un istante, le guardie si avventano contro di voi puntandovi con le loro spade bastarde reduci da molte battaglie. Sentite l'adrenalina dello scontro scorrere in voi come un fuoco, fin dentro le ossa.

Ardaches, generale della milizia [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 5, pf 40, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d8+1 (spada lunga) o 1d6+2 (accetta) o 1d6 (carica), TS G5, Mor 12, For 13, Int 12, Sag 9, Des 13, Cos 15, Car 15, PX 500].
Equipaggiamento: corazza di bande, lungo mantello rosso e bianco. L'uomo in combattimento utilizza la sua **spada lunga +1** e un **'accetta +2** e, quando messo alle strette, fa uso della sua **pozione velocizzante** e di una **pozione della guarigione migliorata**.

Aspetto: uomo di 50 anni, alto, corporatura massiccia, sguardo penetrante.

Miliziano di sangue (10) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 4, pf 30, 30, 30, 30, 29, 29, 28, 27, 26, 24, tpcCA0 16, Att 1, Fer 2d4 (spada bastarda) o 1d6 (carica), TS G4, Mor 12, PX 135].

Tattiche

I miliziani cercheranno di accerchiare i PG in una morsa mortale. Se i personaggi non si accorgeranno in tempo, si ritroveranno in un batter d'occhio al centro del cerchio formato dalle guardie di Ardaches. In questa situazione, i miliziani effettueranno degli attacchi congiunti sui PG: prevalentemente cercheranno di caricare (vedi "Tattiche" dei miliziani più sopra) in coordinamento con un loro compagno presente in posizione opposta rispetto al PG bersaglio. In questo modo, per ogni carica portata a segno il PG subirà danni da carica doppi, dovuti sia all'aggressione diretta del primo avversario sia da quella passiva, subita a causa dell'urto contro l'armatura del secondo miliziano a seguito della carica.

Ardaches lascerà spazio ai propri miliziani per accerchiare i PG, ed effettuerà attacchi intervallati, inserendosi tra i sottoposti e sferrando un attacco, per poi allontanarsi e riappostarsi sul perimetro in un punto differente, a seconda di come gli risulti più efficace raggiungere e colpire gli avventurieri, mentre questi sono occupati a tenere a bada i miliziani.

Ardaches e i miliziani combatteranno fino alla morte.

Nella parete nord vi è un passaggio segreto che conduce a una stanza contenente gli averi di Ardaches, conservati in una grande cassa protetta da una trappola ad ago. Se non individuato e scassinato, l'ago avvelena la vittima (morte in una settimana) e la rende incosciente per cinque turni. Un TS contro veleno nega l'effetto. La cassa contiene 450 mo, 220 ma, cinque gemme (120 mo), **due pozioni della guarigione**, una **pozione dell'invisibilità**, un **pugnale +1 d'avorio**, una **bacchetta dei fulmini**, una **pergamena animare i morti**, una **pergamena ragnatela**.

Rinchiusi in una grande gabbia posta a sud della grotta, si trovano 32 minatori di Tulek, i 30 lavoratori della falegnameria della Foresta degli Echi e Victor. Gli uomini sono allo stremo delle forze ma ancora vivi.

Vicino alla gabbia sono accatastati i vestiti e i pochi averi dei prigionieri e di Victor.

Victor, adepto della Confraternita (guerriero del 2° livello) [All LB, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV G2, pf 14, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d6 (spada corta o arco corto), TS G2, Mor 9, For 12, Int 14, Sag 14, Des 14, Cos 9, Car 12, PX 20].
Equipaggiamento: corazza di cuoio, mantello corto in stoffa leggera, armi riportanti il simbolo della Confraternita (vedi appendice i. Allegato 1)

Aspetto: uomo di 34 anni, capelli castani ricci, occhi azzurri, sguardo gioviale e comportamento pacato.

Il racconto

I prigionieri di Tulek ringrazieranno gli eroi e gli narreranno le circostanze del loro rapimento da parte dei mercenari. Una sera, il contingente armato di Ardaches è giunto alle miniere, causando il panico tra i poveri lavoratori. Con violenza inaudita l'uomo, chiamato dal suo corpo di guardia "il Generale", ha preso possesso dell'intero sito, adibendolo a personale campo base.

Nulla si sapeva riguardo alla sua provenienza e le sue intenzioni, se non che tutti i minatori sono stati portati in catene all'interno delle miniere, assieme al gruppo di falegnami della Foresta, successivamente spostati dai mercenari delle montagne e dalle milizie.

I popolani raccontano di aver udito più volte il nome di "Korst", una stirpe nobile, una famiglia di reggenti stranieri di cui, molto probabilmente, lo stesso Ardaches era un fedele servitore. Alcuni dei minatori sono riusciti a carpire qualche commento sussurrato tra le guardie quando erano di ronda, o durante le lunghe sere di guardia mentre erano parzialmente altici. Pare che la casata aristocratica di Korst abbia qualche sorta di interesse nei confronti del territorio di Garòvia, e abbia quindi ordinato una precisa missione al Generale: penetrare segretamente in Garòvia e rapire un nutrito gruppo di umani nel più breve tempo possibile.

Non si sa per quale motivo, qualche lavoratore assicura di aver udito che i nobili stranieri abbiano delle "mire di conquista politiche" sul territorio di Garòvia, altri invece giurano di aver sentito direttamente il Generale parlare di "vendetta" nei confronti del Feudo.

Un altro ancora dei popolani di Tulek afferma invece di aver sentito Ardaches parlare direttamente con le proprie guardie di "...grande necessità di uomini, forza lavoro..." e di "...poco tempo per aprire il Passo...".

Certamente, i prigionieri di Tulek sono molto scossi e provati dall'esperienza di prigionia, e in questa fase i PG non avranno modo di accertarsi sulla veridicità di queste affermazioni, anche se sarà abbastanza chiaro che la sconfitta di Ardaches costituisce solo una vittoria temporanea su quella che, con ogni probabilità, si profila come una minaccia ben più grande che si paleserà in futuro sul Feudo...

Victor, dopo essersi separato dal fratello con una fuga rocambolesca dalle Grotte di Fuoco, ha proseguito con le indagini richieste dalla Confraternita del Velo d'Argento, inseguendo il manipolo di mercenari allontanatosi dalle Grotte, nella speranza di recuperare maggiori informazioni sul loro conto e sui loro scopi. Dopo aver seguito con successo le tracce per alcuni giorni nelle Terre Selvagge, il giovane adepto della Confraternita è stato catturato e portato dapprima a Fogliascura, e poi alle miniere per volere di Ardaches. Sembrava che il Generale avesse iniziato a nutrire un certo interesse nei confronti del giovane dopo avergli estorto con la forza l'ammissione della sua appartenenza alla Confraternita segreta. Ardaches, nei tempi d'inattività della sua missione di sequestro dei popolani di Garòvia, avrebbe voluto interrogare nuovamente il giovane, ma nel frattempo sono arrivati gli avventurieri, impedendogli qualunque ulteriore approfondimento...

Uno strano incontro

Durante il viaggio di ritorno verso Tulek, uno strano scenario si para innanzi ai PG. Leggete ai giocatori:

Vi godete la fresca brezza che sale dalla vasta brughiera di Garòvia. Avete liberato i cittadini di Tulek da un pericoloso nemico e state ora tornando in città, riportando gli operai a casa, restituendoli all'affetto delle loro famiglie e alla loro vita quotidiana.

Durante il cammino, improvvisamente, notate qualcosa di strano. Un fragore di tuono scuote il cielo e la terra, roboando come uno scroscio di mille fulmini.

Interrompete la vostra marcia e volgete lo sguardo, timoroso, verso l'alto.

In pochi attimi scorgete dei lunghi strali di luce violacea che intessono nel cielo una fitta rete, dalla luminescenza plumbea e opprimente. A distanza di diversi chilometri l'una dall'altra, notate delle colonne di luce porpora che dal cielo si scagliano a terra. Proprio di fronte a voi, uno di questi fasci di luce scende a picco dalla volta celeste e scuote la terra con una terribile possanza.

La colonna di luce si allarga, dilatandosi fino a mostrare un'orrenda visione al suo interno: un'allucinazione, un paesaggio da incubo, un inferno oscuro che si cela dentro, e oltre, questa terribile porta verso un'altra realtà.

In questo panorama spaventoso, caratterizzato da un inquietante paesaggio roccioso, illuminato a giorno dal balenare di tuoni e fulmini, si muovono orrende creature demoniache bipedi che vi fissano con gli occhi assetati di sangue.

Una di queste porta con sé al guinzaglio sei belve infernali, irrequiete e feroci come i loro padroni.

Con un sorriso terribile, la creatura lascia libere le sue bestie che, con un balzo, saltano fuori dal loro mondo e giungono qui, sul suolo di Garòvia!

La colonna di luce lentamente si richiude, lasciandovi ora in balia di un cielo scuro, e di sei mostri che vi minacciano. Le creature vi hanno circondando, e stanno ora annusando con gusto la vostra paura.

Un attimo prima che queste vi balzino addosso, udite, in lontananza, un grido animale che riecheggia nella brughiera.

Girate lo sguardo e vedete un gruppo di creature che si stanno dirigendo verso di voi a tutta carica, è un gruppo di faeln! Vi raggiungono a tutta velocità, scalpitando fieri e potenti. Con un impeto furioso si avventano sui mostri che vi circondano. Sono qui per aiutarvi!
Cogliete l'attimo, è ora di entrare nella mischia!

Nota per il master: i faeln si lanciano in combattimento al fianco dei PG e non esiteranno a sacrificarsi per sconfiggere le pantere storcenti. (Per le statistiche dei Faeln vedi anche appendice v. Nuovi mostri).

Pantera storcente (6) [Al N, Mov 50 m (15 m), CA 4, DV 6, pf 47, 40, 38, 36, 35, 25, tpcCA0 14, Att 2, Fer 2d4/2d4 (tentacoli), TS G6, Mor 8, PX 570].

Faeln (10) [Al L, Mov 63 m (21 m), CA 6, DV 3+2, pf 20, 17, 17, 16, 15, 14, 13, 12, 12, 10, tpcCA0 16, Att 3, Fer 1d3/1d3 (artigli), 1d6 (morso), TS G2, Mor 8, PX 100].

Oscuri presagi

Una volta che i PG giungono alle porte di Tulek, leggete:

Vi avvicinate all'ingresso di Tulek. Una folla festante vi attende e chiama i vostri nomi a gran voce. La gioia è dipinta sui volti delle madri, mogli e figli dei popolani che avete salvato.

L'accoglienza è calorosa, il vostro coraggio e la vostra caparbieta sono riusciti a dipanare il velo di diffidenza che la popolazione aveva nei vostri confronti. Ora l'intera popolazione vi è riconoscente: siete gli eroi di Tulek.

In testa agli abitanti del villaggio vi accolgono Boris, Anezka e Kaleria. Purtroppo i volti della chierica e del capo delle guardie sembrano tradire quest'atmosfera di grande felicità e serenità.

La loro gioia nel rivedervi è velata dalla preoccupazione, i loro volti guardano con dolore e ansia agli innaturali strali tuttora presenti nel cielo, saette di energia che gettano un'ombra oscura e inquietante su Tulek.

Anezka e Boris desiderano parlarvi il più presto possibile...

Ricompensa

I PG saranno ricompensati dagli abitanti di Tulek con una parte degli averi presi dalla cassa Comune del villaggio: 450 mo, tre rubini (120 mo), due lapislazzuli (85 mo), una sacca contenente quattro collane in oro e argento (90 mo), **due pozioni dell'eroismo**, una **pozione velocizzante**, una **pergamena blocca persona**, una **pergamena resistere al freddo**, una **pergamena invisibilità**, una **pergamena luce persistente**.

Kaleria fornirà ai PG la seconda parte della ricompensa nel caso in cui almeno uno dei figli sia riportato a casa vivo: 100 mo, 40 ma, 30 mr, **due pozioni della guarigione**, un anello d'argento con pietra agata (45mo), una **armatura di cuoio +1** (un lascito del marito).

La fine?

L'avventura si conclude con il rientro dei PG a Tulek, ma l'ultimo incontro nelle terre selvagge è foriero di malevoli eventi che incomberanno a breve sul Feudo di Garòvia.

I giocatori potrebbero desiderare di approfondire gli ultimi accadimenti, ed aiutare i popolani di Tulek ancora una volta, affiancando Boris e Anezka nella protezione degli abitanti del villaggio da future minacce. Proponiamo di seguito alcuni spunti che il master potrebbe sviluppare per proseguire la trama principale di questa avventura.

Scontro tra regni

In questo scenario si ipotizza una imminente campagna militare tra domini. Dikran e Achod sono i diarchi dittatori della stirpe Korst, una antica famiglia reale che da secoli governa con il pugno di ferro le terre ad ovest della Gora Rossa.

Dopo anni di attriti, scaramucce militari e politiche, recentemente è esplosa un'aperta ostilità tra il regno dei due diarchi e uno o più regni ad esso confinanti.

I feudi in odore di guerra si stanno preparando per l'inevitabile battaglia che da qui a poco sconvolgerà gli equilibri politici di tutta la zona.

Il territorio di Garòvia, fino ad ora rimasto estraneo allo scontro, si trova involontariamente coinvolto in questa situazione esplosiva. Come menzionato nei racconti di Ardaches, Dikran e Achod hanno un interesse diretto nei confronti di Garòvia. In primo luogo questo giovane feudo è visto dai diarchi come una fonte a cui attingere facilmente per catturare uomini per ingrossare le fila del proprio esercito. La capitale di Sevrònia è considerata inoltre come una grande fonte di riserve auree in previsione dell'imminente battaglia. Infine, l'intero territorio è ricco di risorse naturali su cui i diarchi vogliono mettere le mani, in quanto il loro regno da questo punto di vista ne è sostanzialmente privo, da qui i moti di espansione verso terre più ricche. Il Feudo di Garòvia è visto dai sovrani come un obiettivo secondario, ma necessario al fine di poter far fronte alla grande campagna che li attende.

Dopo la dipartita di Ardaches, i diarchi non tarderanno ad abbattere il proprio maglio su Garòvia per riprendere l'opera interrotta di Ardaches, e vendicarsi contro chi ha osato opporsi alla loro volontà.

A fronte di questi avvenimenti, Anezka e Boris sveleranno ai PG la natura effettiva della Confraternita del Velo d'Argento, ovvero una associazione segreta fondata dal Reggente di Garòvia per far fronte alle minacce che dovessero presentarsi nel Feudo. I membri della Confraternita dispongono di molti mezzi e adepti, tra cui anche soggetti dotati di poteri empatici verso gli elementi naturali, che potranno essere utilizzati per guidare le creature del Feudo (tra cui anche i faeln) e la natura stessa per ostacolare la nuova avanzata di Dikran e Achod dalla Gora Rossa.

In questo scenario, l'apertura dei portali dimensionali visti in prima persona dai PG è stata effettuata da uno stregone, regnante di uno dei feudi in guerra contro i diarchi. Il master può decidere se utilizzare questa figura come ulteriore e più potente antagonista dei PG, oppure come eventuale alleato contro i diarchi (in questo caso l'apertura dei portali è avvenuta con l'intenzione originale di fermare l'avanzata della stirpe di Korst e sabotare la loro preparazione alla guerra, anche se poi gli effetti nefasti si sono riversati sui PG).

Gli stregoni folli

Un'altra possibilità è che Dikran e Achod siano due magocrati, esperti e fanatici di magia arcana. Dopo anni di ricerche e approfonditi studi, sono riusciti a rinvenire una antica pergamena rituale per l'evocazione di una entità senziente proveniente da una dimensione esterna, e che nelle loro speranze potrebbe garantirgli nuovi e terribili poteri magici, in cambio della diffusione del proselitismo nei confronti della creatura.

Dikran e Achod iniziano quindi a ricercare tutte le componenti necessarie per il rituale, non ultima una nutrita schiera di umani (i popolani di Tulek) da offrire come mere vittime sacrificali. I due magocrati non sono però a conoscenza delle intenzioni reali della creatura che vogliono evocare. Questa entità, da tempi immemori imprigionata nella dimensione esterna, sta cercando di rientrare, sfruttando il desiderio di conoscenza e potere magico dei due diarchi. In realtà, qualora si dovesse compiere l'evocazione, la creatura darebbe luogo ad una invasione della terra da parte delle sue creature extradimensionali, per riconquistare il pianeta, che millenni prima era sotto la sua influenza.

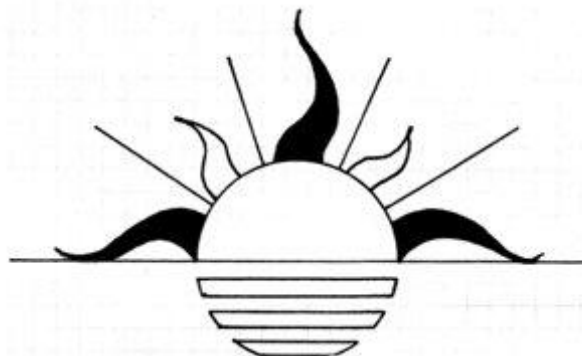
La Confraternita del Velo d'Argento in questo scenario è una antichissima associazione di adepti, custodi della conoscenza del Drago di Argento, creatura che molti secoli prima riuscì ad allontanare la creatura malvagia da questa dimensione. Vedendo aprirsi i primi spiragli dimensionali, gli adepti hanno inteso cosa sta per accadere, e devono ora agire per impedire che si verifichi l'evocazione.

La Confraternita del Velo d'Argento ora potrà fare affidamento sui PG per viaggiare tra i territori più inesplorati del Feudo di Garòvia, per riattivare i fani, gli snodi magici che consentiranno agli adepti di risvegliare il Drago d'Argento, che da millenni riposa segretamente sotto le terre del Feudo. Il Drago probabilmente è l'unica creatura in grado di fronteggiare il male che viene dall'altra dimensione, e se i PG si dimostreranno leali, probabilmente il Drago stesso una volta risvegliato li contatterà tramite la Confraternita, o direttamente, per svolgere delle missioni delicate per aiutarlo nell'inevitabile battaglia che seguirà.

In ogni caso, il destino del Feudo è nelle mani dei nostri eroi!

APPENDICI

i. Allegato 1



ii. Punti esperienza

Nel presente modulo di avventura sono forniti, tranne eccezioni, i soli punti esperienza derivanti dall'uccisione dei mostri. Si lascia al master l'eventuale assegnazione dei PX relativi alle missioni completate, in accordo con il ritmo di avanzamento dei livelli di esperienza stabilito dal master per la propria campagna.

iii. L'esplorazione delle Terre Selvagge

Rispetto all'esplorazione dei sotterranei, l'avventurarsi in ambienti esterni pone innanzi ai PG non solo nuove prospettive di gioco, ma anche nuove sfide e variabili d'ambiente di cui dovrebbero tenere conto, e che consigliamo al master di valutare per rendere l'esperienza di gioco più ricca ed appagante. Durante un'avventura all'aperto, gli avventurieri dovranno far fronte agli eventi di tipo meteorologico, naturale, all'orientamento nell'ambiente circostante, alla sopravvivenza in ambienti aperti, al passare del tempo e ad altri fattori. Questi sono argomenti la cui trattazione dovrebbe essere ampiamente approfondita in sede apposita, ma si vuole comunque presentare qui una sintesi minima che possa essere utilizzata come guida nell'approccio ad avventure che si sviluppano in ambienti aperti.

Eventi meteorologici

A meno che i PG abbiano modo di viaggiare confortevolmente in carovane corazzate che li isolino completamente dall'ambiente esterno, presto o tardi il gruppo dovrà avventurarsi all'aperto senza avere un riparo sopra la testa. Il clima meteorologico può avere degli effetti concreti sulle azioni dei PG, che riportiamo qui brevemente: Il vento influenzerà l'efficacia delle armi con gittata, applicando una penalità (o bonus, qualora il vento tirasse a favore del PG) alla distanza media e massima di gittata, oltre che al tpc.

In base alla forza del vento (brezza, vento, vento forte, vento di tempesta), il master può applicare un modificatore da 1 a 4 per i tpc, e una variazione dal 10% al 40% della gittata corrente dell'arma utilizzata.

La pioggia, soprattutto nel caso di un rovescio abbondante, potrà avere più effetti sul gioco. Innanzitutto la visibilità dei personaggi potrà essere limitata dal 10% al 50% di quella massima (vale anche per eventuali altre creature che incontrano i PG). In caso di pioggia molto forte che si protrae per lunghi periodi, i PG potrebbero subire dei danni, più o meno collaterali, ad armi ed equipaggiamento in base alla loro natura. In particolare gli oggetti in ferro o legno, e altri come pergamene, se non prontamente riparati o accuratamente asciugati in tempo utile, potrebbero risultare alla lunga danneggiati. La velocità di spostamento di terra dei PG potrebbe essere ridotta dal 10% al 30% in caso di forti piogge, a causa del fondo del terreno che diventa più scivoloso o fangoso. Inoltre, eventuali prove di agilità e prontezza potrebbero ricevere un malus analogo se eseguite in questa condizione meteo avversa.

Infine, qualora il rovescio piovoso si prolungasse per molto tempo e i PG non avessero modo di trovare un riparo, e asciugare i propri vestiti ed armature, il master potrebbe richiedere una prova di Cos per evitare ai PG una forte

infreddata, che potrebbe infliggere 1d4/1d8 ferite temporanee, febbre e debolezza per alcuni giorni.

Pur essendo il Feudo di Garòvia originariamente ideato nell'ambito di una fascia di clima temperato, consideriamo qui anche eventuali precipitazioni di neve. In base all'intensità dell'evento (nevicata normale, nevicata abbondante, tempesta di neve), i PG potranno subire dei malus sia alla velocità (riduzione dal 30% all'80% del valore normale), sia alla visibilità (dal 10% al 90%). In base all'intensità dell'evento, il gruppo di avventurieri potrebbe dover affrontare anche i problemi legati al freddo (vedi di seguito).

Temperatura

In base al territorio esplorato dal gruppo e alla stagione dell'anno, la temperatura può attestarsi su valori molto variabili. Nel caso in cui la temperatura si abbassi sotto gli 0 °C o salga sopra i 35 °C, si può richiedere una prova di Cos ai PG (modificata anche in base al vestiario indossato), per evitare di incorrere nella perdita di 1d4/1d20 ferite temporanee in base alla situazione corrente di temperatura. In casi estremi, i PG possono iniziare a soffrire di disidratazione, allucinazioni, o ipotermia. Le temperature estreme possono rendere pericolose eventuali parti di abbigliamento e armature in metallo, che potrebbero amplificare l'effetto del caldo o del freddo ed infliggere ulteriori ferite all'indossatore.

Eventi naturali

Seppur di occorrenza poco frequente, il master potrebbe valutare l'inserimento di qualche evento naturale che potrebbe avere luogo durante l'esplorazione dei PG nelle Terre Selvagge, in modo da rendere più imprevedibile, vario e "vivo" lo scenario naturale nel quale si muovono i personaggi. I PG dovrebbero imparare a tenere in buon conto la possibilità che la natura si mostri ostile, e che non costituisca un semplice sfondo di ambientazione immobile.

Il master potrebbe stabilire che alcune zone del Feudo possano essere periodicamente soggette a terremoti, frane, oppure a inondazioni.

Anche le azioni dei PG e delle creature potrebbero avere conseguenze dirette sulla situazione dell'ambiente circostante. Un esempio potrebbe essere quello in cui i PG stanno fuggendo da un gruppo di creature lungo un crinale scosceso. Se gli avventurieri non si dimostrano particolarmente accorti, il loro passaggio potrebbe generare uno smottamento del terreno, facendoli precipitare più in basso, dove potrebbero incontrare la morte, oppure nuove possibilità di avventura (per esempio la tana nascosta di una creatura o una rovina antica).

Consigliamo quindi di inserire questo tipo di eventi non solo come situazioni ambientali da affrontare singolarmente, bensì integrandole all'interno della scena di gioco, in modo da arricchire e rendere più piccante un incontro o una fase esplorativa.

Ad esempio, nella locazione F5 di questo modulo (le miniere di ferro), il master potrebbe arricchire il livello di sfida e le possibili conseguenze nell'avventura inserendo dei crolli, o smottamenti naturali della miniera mentre i PG la stanno esplorando, oppure una improvvisa inondazione d'acqua

lungo gli stretti cunicoli, causata da qualche attività imprudente dei miliziani, o degli gnoll, a cui è stato chiesto di effettuare degli scavi per ampliare alcune zone della miniera per volere di Ardaches.

Orientamento

Mentre è probabile che i PG non abbiano problemi ricorrenti di perdere l'orientamento durante l'esplorazione di un dungeon (a meno di non poter disporre di un cartografo meticoloso e attento), la cosa cambia mentre il gruppo si avventura in territorio aperto.

Se l'ambiente non è conosciuto ai personaggi, o se non dispongono di una mappa di viaggio particolarmente dettagliata (o di pregresse conoscenze basilari di astronomia), è possibile che presto o tardi gli eroi si perdano e si allontanino dal percorso desiderato.

Come indicazione di carattere generale, proponiamo di prendere in considerazione la possibilità che il gruppo si perda durante l'esplorazione delle terre selvagge, in modo da rendere più imprevedibile ed eccitante l'esplorazione degli ambienti esterni. Le tabelle Orientamento e Deviazione che seguono possono essere consultate liberamente: ad ogni esagono di mappa esplorato, oppure una volta al giorno, o ancora a fronte di momenti prestabiliti dal master.

Se il tiro percentuale sulla tabella 1 - Orientamento è pari o inferiore alla percentuale indicata, allora è possibile che il gruppo si smarrisca. In questo caso il membro che conduce il gruppo deve effettuare una prova di Sag come indicato per non perdere l'orientamento (l'uso del modificatore al tiro di Sag riportato in tabella è opzionale).

Nell'evento in cui i PG si perdano, il master può consultare la tabella 2 - Deviazione, per determinare la nuova direzione reale intrapresa dai PG.

si consiglia al master di non comunicare la deviazione ai giocatori. Semplicemente, può appuntare segretamente la nuova direzione imboccata e tenere traccia degli spostamenti effettivi da lì in avanti dei PG, mentre i giocatori proseguono in quella che secondo loro è la direzione "corretta".

Nel momento in cui il master rileva che il gruppo è giunto in una zona con delle caratteristiche morfologiche evidentemente differenti da quella che i PG stanno pensando di attraversare, allora può comunicare ciò che vedono i personaggi, fornendo loro alcuni indizi che qualcosa non va – o confermando direttamente – che il gruppo si è perso.

Tabella 1 - Orientamento

Zona	% Smarrimento*	Tiro Sag
Pianura	10%	+1
Brughiera	20%	+1
Collina	25%	+0
Bosco/Foresta	30%	+0
Palude	40%	-1
Montagna	60%	+0
Mare/Lago	65%	-1
Giungla	80%	-1

* Cielo stellato, conoscenze astronomiche: -30%

* Luce lunare (luna piena o tre quarti) : -10%

* Cielo soleggiato e limpido: -20%

* Notte coperta: +10%

* Cielo tempestoso o visibilità ridotta (nebbia, ecc.): +20%

Tabella 2 - Deviazione

Id8	Direzione
1	Nord
2	Nord-est
3	Est
4	Sud-est
5	Sud
6	Sud-ovest
7	Ovest
8	Nord-ovest

Sopravvivenza

Probabilmente gli avventurieri provvederanno ad equipaggiarsi con razioni essiccate ed acqua abbondante prima di partire all'avventura in territori aperti, ma ciò potrebbe non essere sufficiente in alcuni casi.

A fronte di un viaggio particolarmente lungo, o dopo aver perso giorni di viaggio dopo essersi smarriti e cercare di ritornare sul percorso originario, i PG potrebbero essere obbligati presto o tardi a reperire i beni di prima necessità direttamente dall'ambiente circostante.

Pur non dovendo necessariamente effettuare delle prove particolari per reperire cibo e acqua nella maggior parte degli ambienti, consigliamo di far affrontare ai PG qualche situazione di gioco su questo argomento a fronte dell'esplorazione di zone particolarmente inospitali e dure.

Ad esempio, se i PG si ritrovano a corto di cibo in un territorio brullo abitato da creature estremamente pericolose per il loro livello di esperienza, gli avventurieri potrebbero essere obbligati a sopravvivere andando alla ricerca della rara vegetazione di cui cibarsi, oppure a dover ideare un piano ingegnoso per progettare una imboscata a qualche creatura, nella speranza che i PG non si tramutino in prede e vengano invece cacciati dalla bestia affamata!

La ricerca per il cibo e l'acqua potrebbero diventare spunto per un incontro o un episodio secondario, che potrebbe mettere a dura prova la resistenza fisica dei PG nel corso dell'avventura. Lasciamo valutare al master la portata e gli impatti di questo aspetto sullo svolgersi della trama, in base allo stile e alle abitudini di gioco del gruppo.

Lo scorrere del tempo

Solitamente, nelle classiche esplorazioni dei dungeon, non si tiene conto del tempo che passa, sia perché spesso il mondo sotterraneo non è soggetto all'impatto del ciclo giorno/notte, sia per il fatto che, tranne in alcuni casi, l'esplorazione di un dungeon si sviluppa in un arco di tempo (in gioco) non particolarmente esteso.

Nel momento in cui i giocatori escono dall'ambito dei dungeon e arricchiscono la loro esperienza di gioco scoprendo con i propri PG le vastità dell'ambiente esterno, il fattore tempo inizia ad assumere una certa importanza. A nostro avviso, di grande utilità e supporto all'avventura può essere l'utilizzo di un calendario che possa essere utilizzato dal master e dai giocatori per tenere traccia del tempo che passa, ma non solo. Il master potrebbe riportare nel suo calendario, oltre ai giorni anche il susseguirsi delle fasi lunari

e degli eventi meteorologici giornalieri, in modo da raggruppare e tenere sott'occhio i principali elementi ambientali cui i PG andranno incontro di giorno in giorno. L'utilizzo di un calendario così concepito potrà costituire un elemento di arricchimento dell'intera campagna, oltre che fungere da vero e proprio strumento "perno" con il quale è possibile dare spessore, coesione e "senso di campagna" che a nostro avviso è imprescindibile (nonché affascinante) per tutte le avventure che si svolgono in ambienti aperti o anche di carattere cittadino, dove spesso eventi e tradizioni si ripropongono con cadenza periodica durante l'anno.

iv. Incontri

La tabella seguente propone gli incontri casuali che i PG potrebbero avere nelle tre aree principali del Feudo di Garòvia (Pianura, Altopiano dei Miraggi, Boschi e Foreste). Il master è libero di implementare la tabella con le creature che ritiene più adatte, e può decidere la frequenza con cui tirare per un incontro in base alla pericolosità stabilita per una certa zona.

È possibile determinare casualmente gli incontri selezionando il luogo e momento della giornata, oppure scegliere direttamente dalla lista. Tirare 1d100 ed individuare l'incontro sulla colonna scelta.

Tabella 1 - Incontri casuali

Incontro	Pianura		Altopiano dei Miraggi		Boschi e Foreste	
	giorno	notte	giorno	notte	giorno	notte
Hobgoblin (2d6)	1-20	1-20	1-10	1-10	1-20	1-20
Gnoll (1d6)	-	21-40	11-30	11-45	-	21-30
Bandito (1d4)	21-30	41-50	31-40	46-50	21-30	31-35
Serpente (1d4)	31-40	51-55	41-45	51-60	31-40	36-40
Orso nero (1d2)	41-48	56-60	46-50	61-70	41-45	41-45
Orchetto (1d8)	-	61-70	-	71-85	-	46-55
Bugbear (2d4)	-	71-75	-	86-90	-	56-60
Cinghiale (1d4)	49-60	76-80	-	-	46-50	-
Fanghiglia verde (1)	61-65	81-85	-	-	51-55	61-65
Lupo (1d6)	66-72	86-90	51-60	-	56-60	66-70
Scarabeo urticante (1d6)	73-90	91-95	61-70	-	61-70	71-80
Orco (1d2)	91-100	96-100	71-80	91-95	71-75	-
Ragno gigante (1d4)	-	-	81-100	96-100	76-100	81-100

Incontri secondari

Nel caso il master desideri inserire degli eventi e spunti di gioco durante l'esplorazione dei PG nelle Terre Selvagge, proponiamo di seguito un elenco di incontri da cui il master può prendere spunto per un singolo incontro, o per la creazione di trame secondarie all'avventura. Di seguito sono delineati gli eventi con indicazioni di carattere generale. Invitiamo il master a definire zone, modi, tempi, statistiche e mappe di questi incontri, in modo da poter iniziare ad espandere l'esperienza di gioco di questo modulo con libertà, senza incorrere nell'eventuale timore di intervenire direttamente sugli eventi principali presentati in questa avventura, qualora non lo si desideri.

Esplorazione notturna (brughiera)

Durante le notti in cui i PG si accamperanno all'aperto nella brughiera del Feudo, udiranno con una certa frequenza l'eco di numerosi latrati di lupi provenire da lontano. Questi suoni minacciosi accompagneranno le lunghe notti di guardia del gruppo, aumentando il senso di minaccia durante la loro permanenza nelle terre selvagge.

Un giorno, mentre i PG cercheranno all'imbrunire un riparo per accamparsi, troveranno delle tracce di sangue fresco. Seguendole, poco distante il gruppo troverà un uomo, Erden, nascosto dietro una pietra e ferito. L'uomo è un giovane cacciatore di Naryn, il cui compito è di esplorare il territorio per inseguire e cacciare i numerosi lupi che

infestano le Terre Selvagge e che hanno recentemente minacciato il suo villaggio a nord del Feudo.

Poiché la maggior parte dei branchi di lupi del Feudo inizia ad andare a caccia di notte, Erden è solito organizzare delle spedizioni con un gruppo di altri compagni al calar della sera, cacciando di notte i lupi che escono allo scoperto dalle loro tane.

Il giorno precedente l'incontro, il gruppo di Erden è stato decimato da un gruppo di lupi che avevano scoperto, ed Erden è l'unico rimasto in vita, mentre i suoi quattro compagni sono spariti. Dopo essere stato curato, Erden chiederà ai PG di unirsi a lui per porre fine alla minaccia dei lupi nel Feudo, che negli ultimi anni sono diventati particolarmente aggressivi.

Se i PG accetteranno, dovranno organizzare delle spedizioni notturne per cacciare i branchi di lupi e porre fine alle razzie.

Attualmente sono rimasti tre grossi clan di lupi, che il master potrà collocare dove desidera all'interno della brughiera del Feudo, e il primo potrà essere trovato abbastanza facilmente seguendo le altre tracce di sangue lasciate dai compagni di Erden (oramai morti), trascinati dai lupi verso la loro tana.

Durante le esplorazioni nelle tane, i PG scopriranno che i clan di lupi sono in realtà controllati da un unico lupo capoclan, che i PG potranno incontrare durante uno dei pedinamenti notturni.

Questo lupo capoclan non è un normale lupo, bensì un ibrido lupo-umano: non si tratta di un tradizionale lupo mannaro, in quanto la creatura è di pura origine lupina ed ha acquisito solo qualche tratto antropomorfo umano, mantenendo in questo modo rispetto al lupo mannaro classico, maggiori tratti selvaggi e di ferocia animale.

La creatura, in origine un normale lupo della brughiera, ha acquisito casualmente questa nuova forma permanente, dopo essere incidentalmente entrato in un piccolo antico santuario maledetto, un posto perduto e sconosciuto ai coloni di Garòvia, eretto in tempi remoti, e che ora giace in stato di completo abbandono e decadenza. Il lupo, durante una sessione di caccia, si è imbattuto tra i ruderi esposti del santuario, giungendo nella camera principale per inseguire la preda che si era lì rifugiata.

Al cospetto delle tre statue di pietra che adornano la sala, il lupo dopo aver ucciso la preda è stato vittima di un incantesimo lanciato permanentemente in aura dalle tre statue malvagie. Il lupo si è quindi trasformato in una bestia antropomorfa e sta usando ora il suo nuovo feroce ascendente per controllare tutti i lupi della zona e compiere scorrerie alla ricerca di prede, anche umane.

I PG, oltre a dover cercare e sconfiggere il lupo, potrebbero decidere di organizzare una spedizione per trovare il santuario e purificare il luogo dalla antica maledizione che ora grava su questo luogo.

La sorgente scarlatta (foresta)

Dopo aver visitato la falegnameria nella Foresta degli Echi, o durante l'esplorazione di altra zona boschiva, i PG si imbattono in una zona di macchia forestale assai peculiare. Attorno a loro gradualmente l'intera vegetazione inizierà a cambiare colore, assumendo delle tonalità estremamente variopinte ed irreali. Fiori, piante ed arbusti muteranno la loro livrea dai classici colori della terra a tinte molto più forti e mai viste nella normale vegetazione di un bosco, assumendo inoltre delle gradazioni cangianti e riflessi pulsanti, in un turbinio di colori che metteranno a dura prova l'orientamento e i riflessi visivi dei PG.

Dopo un primo momento di spaesamento, il gruppo noterà che la zona è particolarmente tranquilla, tanto da sembrare una sorta di magnifica oasi sicura dove rifugiarsi. Forse troppo sicura. Dopo una breve ricognizione infatti i PG noteranno che in questa parte di foresta non vi è alcuna traccia di insetti o altri animali di alcun genere. Qui le uniche creature viventi sembrano essere proprio i vegetali, che dominano il territorio nella loro esplosione cromatica.

Dietro questa visione da ambiente paradisiaco si cela in realtà una minaccia infida. Tutta questa zona boschiva è stata sottoposta ad un incantamento da parte di una creatura vegetale intelligente, il Sorian. Questa entità, di origine magica creata nell'antichità da qualche folle mago, è una creatura simile ad un rampicante dai viticci pulsanti, e dotato di autocoscienza. Il Sorian è in grado di sottomettere un'area boschiva fino a 10 km², e tutta la zona da lui controllata è riconoscibile per le mutazioni di colore della vegetazione al suo interno.

Tutte le creature di origine non vegetale possono entrare in questo "paradiso", ma non possono più varcarne in uscita il confine (il perimetro della zona di controllo è bloccato in

uscita con una barriera magica invisibile che può essere momentaneamente "suarciata" da un incantesimo di *dispersione della magia* lanciato da un mago dal 7° livello di esperienza in su (in base alla potenza del Sorian).

Le creature, qui intrappolate, sono normalmente destinate ad essere divorate dal parassita intelligente, che necessita di questo tipo di prede per far crescere il suo fisico e il suo intelletto.

In una prima fase il Sorian cattura tutte le creature autoctone della zona interessata: una volta uccise e ripulite la zona, attende di mettere in trappola eventuali creature di passaggio, fino a quando non raggiunge uno stadio evolutivo superiore e decide di spostarsi in una nuova zona boschiva.

Per fuggire, i PG dovranno cercare il suo nascondiglio e sconfiggerlo, disperdendo così il suo incantesimo per poter così fuggire da questo paradiso, o incubo, artificiale.

Il parassita solitamente vive in una zona sotterranea al di sotto dell'area da lui controllata. Per trovare la tana, i PG dovranno scoprire l'entrata della grotta, celata con un incantesimo di *invisibilità* e sulla cui locazione si può ottenere qualche indizio studiando i colori della vegetazione circostante.

Pur apparendo infatti caotico e casuale il mutamento dei colori della vegetazione, in realtà vi sono alcuni schemi ricorrenti che i PG potranno scoprire facendo attenzione ai mutamenti delle varie tonalità (su questo aspetto, il master potrebbe semplicemente consentire ai PG una o più prove di Sag per stabilire se scoprono qualcosa di strano nel fenomeno dei colori, e quindi una traccia comune che li indirizzi in automatico alla tana; oppure prevedere qualche vero e proprio indovinello da proporre ai giocatori e che abbia come soggetto le piante della foresta e i vari mutamenti di colore, nel caso in cui i PG gradiscano gli enigmi).

Una volta rintracciata la zona in cui si trova il sotterraneo grazie agli indizi di colori, i PG dovranno rivelare il punto d'ingresso annullando l'incantesimo di *invisibilità* che lo occulta. Nel caso in cui il gruppo non abbia un mago o non possa in alcun modo lanciare l'incantesimo di *dispersione della magia*, i PG potranno setacciare fisicamente l'intera zona, fino a quando non scoprono toccandola l'area d'ingresso (questa prova richiederà fino ad un'ora di tempo). Il sotterraneo del Sorian è un intricato intreccio di sale e gallerie, in parte naturali ed in parte scavate dal lungo lavoro dei viticci del Sorian. Prima di giungere alla sala dove dimora la creatura, i PG dovranno fare i conti con i suoi servitori, tutte creature magiche di origine vegetale (una sorta di golem vegetali) sulle cui caratteristiche e peculiarità fisiche il master può sbizzarrirsi partendo come base dagli organismi vegetali normalmente presenti in natura, arricchiti da elementi magici inseriti dal master stesso.

Ad esempio, alcuni servitori potrebbero assumere delle forme antropomorfe e utilizzare come attacchi dei filamenti di arbusti spinati, oppure spruzzare da qualche bulbo un fiotto di clorofilla acida, o ancora evocare dei viticci rampicanti sotto i piedi dei PG per imprigionarli e renderli un facile pasto per uno sciame di api affamate.

Come ulteriore elemento di sfida, il master potrebbe tenere conto del fatto che i servitori del Sorian sono creature

invisibili agli occhi dei PG. L'enfasi di colori allucinogeni che il Sorian manifesta e controlla all'interno della sua area di influenza, è resa possibile grazie all'assimilazione diretta dei colori dal corpo dei propri servitori, che nel giro di breve tempo dall'inizio della loro creazione (o mutazione), magicamente perdono completamente ogni pigmento diventando, ai fatti, creature non visibili allo spettro rilevabile dai PG. Anche in questo caso, i PG dovranno fare affidamento alla propria astuzia per individuare efficacemente queste creature, prima che siano uccisi da mani invisibili.

Una volta giunti a cospetto del Sorian, i PG vedranno la vera natura della creatura: un intreccio inestricabile di radici e viticci rampicanti, che si diramano da un enorme groviglio centrale dove pulsa il cuore e la mente del Sorian. I PG potranno dialogare con la creatura che cercherà di collegarsi a loro telepaticamente. Vedendo che sono giunti fino a lui, il Sorian cercherà di trattare con il gruppo. La creatura proporrà di lasciare liberi i PG, a patto che questi non lo attacchino. Inoltre, i PG dovranno essere accompagnati nel loro viaggio da un *Occhio del Sorian* (un bulbo magico volante), che servirà alla creatura per tenere sott'occhio le azioni dei personaggi, e che gli sarà utile inoltre per individuare con maggiore facilità una nuova zona boschiva dove insediarsi in un prossimo futuro, qualora i PG dovessero incontrarne una di un certo interesse durante i loro viaggi (il bulbo si allontanerà dal gruppo e tornando dal Sorian, quando i PG si imbattono in una zona boschiva abbastanza ampia, a scelta del master). Se i PG non accetteranno queste condizioni, non potranno che affrontare direttamente la creatura per porre fine alla sua minaccia. Gli avventurieri dovranno estirpare tutte le grosse radici nodose che si diramano dal corpo principale del Sorian, mentre questi cerca di circondarli e stritolarli con le proprie estremità nodose, assaltandoli inoltre con attacchi di tipo psichico (o magico), a decisione del master.

L'osservatore (altopiano)

Quando i PG si avventureranno nel paesaggio desolato dell'Altopiano dei Miraggi, potranno avere l'occasione di imbattersi in quello che la gente di Tulek e Naryn chiama "l'Osservatore".

Durante il loro viaggio, appena gli avventurieri passeranno vicino ad un grosso ammasso di rocce isolato sul quale torreggia un solitario obelisco, la loro attenzione sarà catturata dalla voce profonda e cavernosa di una bocca magica di pietra, emersa sulla superficie grezza dell'obelisco. La bocca, rivolgendosi direttamente ai PG, chiederà loro di fermarsi per narrare la sua storia. Questa entità è una parte della rappresentazione materiale di un essere magico, creato in tempi antichissimi da una creatura di cui la stessa bocca non ricorda l'identità. La bocca è stata creata con il compito di agire da osservatore (l'omonimo appellativo dato dagli abitanti dei villaggi, se pur incidentalmente, corrisponde nei fatti esattamente alla realtà) e custode dell'Altopiano dei Miraggi.

Il suo incarico è quello di tenere traccia del passaggio e delle azioni compiute da tutte le creature ed entità che attraversano l'Altopiano, valutando le loro azioni e stabilendo per quanto possibile se tali creature agiscono a

favore o contro il mantenimento dell'equilibrio naturale e della pace in tutta la zona. La bocca assolve al suo compito comunicando con le creature di passaggio, ma per tenere sotto controllo le loro azioni si avvale della presenza di uno spettro, connesso a lei da un legame magico, tramite il quale riesce a seguire e osservare tutto ciò che lo spettro stesso è in grado di raggiungere e vedere.

Purtroppo da qualche mese la bocca magica non è più in grado di "vedere", poiché si è interrotto il legame magico che la collegava alla presenza spettrale. Non è in grado di rintracciarla, né di capire cosa sia accaduto. Ora la bocca è "cieca" e chiede ai PG se possono essere interessati a risolvere il suo problema. Se accettano, i PG dovranno andare alla ricerca dello spettro perduto viaggiando nell'Altopiano dei Miraggi. Lo spettro è stato catturato ed imprigionato da uno stregone che proveniva dai territori a sud del Feudo di Garòvia e diretto a nord. Passando per l'Altopiano si è accorto di essere seguito dalla presenza eterea e, considerata una minaccia, l'ha affrontata ed è riuscito magicamente a confinarla all'interno di un ciondolo che l'uomo porta sempre con sé.

I PG potranno iniziare ad investigare nel punto in cui la bocca ha avuto l'ultimo contatto con lo spettro. Li troveranno le tracce del passaggio dello stregone che puntano a nord, verso un complesso di rovine naturali di roccia scolpite dal vento nei millenni, e dove ora l'uomo risiede temporaneamente prima di riprendere il viaggio verso nord.

Trovato lo stregone, che confermerà sfacciatamente di tenere trattenuto lo spettro con sé, i PG dovranno negoziare la restituzione della creatura, poiché l'uomo è intenzionato a portarla con sé per utilizzarla nell'incantamento degli oggetti. L'uomo è di allineamento malvagio, pertanto a meno che i PG gli offrano qualcosa di particolarmente appetibile, l'unico modo per liberare la creatura eterea è di affrontare direttamente l'usufruttore di magia. L'uomo è un personaggio di medio-alto livello, che a fronte di un attacco sfrutterà i labirinti naturali all'aperto forniti dal canyon naturale per nascondersi ed evocare creature per inseguire e affrontare i PG.

La situazione di gioco dovrebbe essere gestita con un taglio di forte movimento ed urgenza: di fatto i PG, in minoranza numerica e di potenza inferiore rispetto agli avversari evocati, sono costretti ad una corsa contro il tempo per sopravvivere al loro assalto, trovare una possibile via di fuga dal canyon, cercando di non finire in un vicolo cieco.

Al fine di controbilanciare questa situazione in cui i PG sono fortemente svantaggiati, il master potrà utilizzare l'intervento della bocca magica. L'entità è in grado di spostarsi istantaneamente ed apparire ai PG, manifestandosi su qualunque spuntone di roccia, masso o altra formazione rocciosa dell'Altipiano. La bocca, è in grado di percepire tutte le vibrazioni del terreno, anche le più lievi, provocate dal passaggio di qualunque creatura su questo territorio, riuscendo così ad identificare la posizione e il movimento sia dei PG che dei loro avversari. In questo modo è in grado di aiutare gli eroi ad imboccare la strada giusta e non restare intrappolati dai mostri. L'apparizione della bocca dovrebbe essere utilizzata solo nei momenti di maggior bisogno, per non rendere, di contro, la scena di gioco troppo semplice.

Una volta sconfitto lo stregone, i PG dovranno identificare l'oggetto nel quale è intrappolato lo spettro e liberarlo con un incantesimo *dispersione della magia*, oppure frantumando il manufatto. Dopo aver liberato lo spirito, questo riprenderà immediatamente il contatto mentale con la bocca magica, che apparirà su una delle rocce vicine per ringraziare i PG del loro operato.

Pur non disponendo di beni materiali da offrire ai PG, questa missione di "soccorso" potrebbe essere presa in considerazione dal master per eventuali sviluppi futuri della trama. Anche se non ne sono coscienti, ora i PG ora hanno un alleato (la bocca magica) che ha contatti diretti con le altre creature magiche ancestrali che sorvegliano il Feudo di Garòvia, e che potrebbero notare le azioni degli avventurieri con un certo interesse...

v. Nuovi mostri

Faln (plur. Faeln)

Num. mostri:	1d8 (3d8)
Allineamento:	legale
Movimento:	63 m (21 m)
CA:	6
Dadi vita:	3+2
Attacchi:	3 (2 artigli, 1 morso) + speciale
Ferite:	1d3/1d3/1d6
Tiri salvezza:	G2
Morale:	9
Classe tesoro:	VI
Punti esperienza:	100

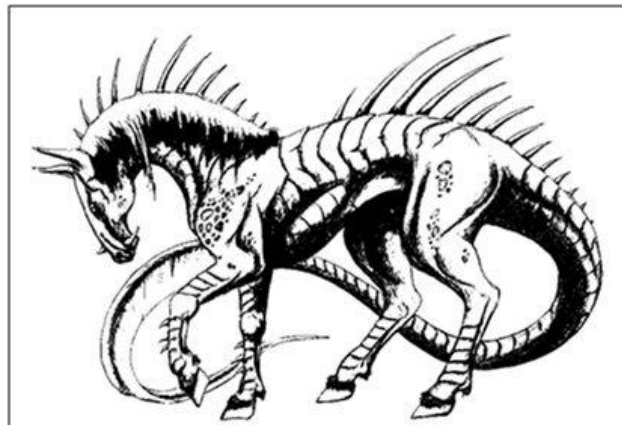
Il faln è una nobile creatura delle terre di Garòvia. È un mammifero quadrupede dalla possente muscolatura equina e dal volto simile a quello dei canidi. Alto circa 1,60 m alla spalla, presenta un fitto pelo sopra le zampe e ha una folta serie di barbigli sotto il mento e sulle guance. Questa creatura ancestrale è anche caratterizzata da una lunga e folta criniera, che parte dalla fronte fino ad arrivare alla schiena.

Il faln è un animale molto adattabile alle condizioni ambientali in cui vive. Cambia abitudini alimentari, livrea e modi di vita in perfetta armonia con l'habitat circostante. Ad esempio i faeln delle montagne mostrano una tempra forte e una pelle a scaglie, spesso come la roccia e il pelo ispido. Viceversa, i faeln delle brughiere, erbivori, sono caratterizzati da un fisico più longilineo, dal pelo leggero e da una tonalità della pelle che varia dal verde al marrone chiaro.

Docile di natura e molto intelligente, il faln sa farsi intendere perfettamente con i gesti e lo sguardo anche dagli umani, dai quali riesce a capire semplici concetti espressi con i gesti.

Il faln è una creatura pacifica ma che attacca ferocemente se il gruppo è messo in pericolo. Questi animali adoperano il morso e gli artigli come attacco, oltre ad impiegare il proprio sguardo penetrante per ipnotizzare i nemici (incantesimo *blocca persona* utilizzabile una volta al giorno). I faeln sono inoltre nemici giurati dei rugginofagi, che attaccano a vista.

Il faln può diventare un compagno fedele e dimostrarsi un grande alleato, se la persona dimostra di nutrire rispetto e affetto nei confronti della creatura.



NUOVI OGGETTI MAGICI

Idolo di Valna

L'idolo, scolpito dalle abili mani degli artigiani di Tulek e Naryn, raffigura una donna con un'anfora tra le mani. L'oggetto è stato benedetto da Anezka e, per il tramite delle sue preghiere, Valna lo ha infuso delle seguenti proprietà magiche:

- *Cura ferite leggere.* Il simbolo sacro rigenererà automaticamente 1d6 pf a chi lo brandisce tra le mani o lo porta con sé. Se le ferite subite eccedono 6 pf, l'idolo renderà disponibile nuovamente l'incantesimo di cura fino a un massimo di tre volte al giorno. In ogni caso l'idolo di Valna non potrà curare il soggetto oltre i suoi pf originari. Questo effetto magico è attivo solo se l'idolo permane nella sala votiva delle grotte di Yuna. Se trasportato altrove, l'idolo concederà l'utilizzo dell'incantesimo una volta a settimana, con l'obbligo di officiare una breve funzione votiva alla divinità una volta ogni settimana.
- *Protezione dal male.* Questo incantesimo è sprigionato dall'idolo con un limite di una volta al giorno sulla persona che lo imbraccia. I soggetti malvagi non possono innescare l'incantamento.

Elmo della comunicazione goblinoida

Questo oggetto permette di comprendere, leggere e parlare correttamente il linguaggio di alcune famiglie di creature: coboldi, goblin, hobgoblin e gnoll.

L'elmo è utilizzato da Kaslan per comandare il clan dell'Artiglio di Morte durante l'assalto a Yuna. L'oggetto è stato trovato dai banditi assieme ad un altro elmo del tutto simile, ora utilizzato da Gorad per comunicare facilmente con gli Gnoll del clan Teschi Rossi (vedi F5a).

DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY

The names Il Signore dei Labirinti™, Labyrinth Lord™, Labyrinth Lord Edizione Avanzata™, Advanced Labyrinth Lord™, Scribe of Orcus™, Mutant Future™, and Goblinoid Games™, when used in any context, are Product Identity. All artwork, logos, and presentation are product identity.

DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT

All monster and NPC or pregenerated character statistics (stat listings) are open game content.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royaltyfree, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Modern System Reference Document Copyright 2002-2004, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, Eric Cagle, David Noonan, Stan!, Christopher Perkins, Rodney Thompson, and JD Wiker, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.

Castles & Crusades: Players Handbook, Copyright 2004, Troll Lord Games; Authors Davis Chenault and Mac Golden.

Cave Cricket from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Crab, Monstrous from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Fly, Giant from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Golem, Wood from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Patrick Lawinger.

Kamadan from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Nick Louth.

Rot Grub from the Tome of Horrors, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Labyrinth Lord™ Copyright 2007-2009, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor. Darwin's World Copyright 2002, RPG Objects; Authors Dominic Covey and Chris Davis.

Mutant Future™ Copyright 2008, Daniel Proctor and Ryan Denison. Authors Daniel Proctor and Ryan Denison.

Aerial Servant from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Axe Beak from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Beetle, Giant Boring from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Beetle, Giant Rhinoceros from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Brownie from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Crayfish, Monstrous from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demon: Juiblex "The Faceless Lord" (Demon Lord) from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demon: Orcus (Demon Prince of Undead) from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Devil: Amon (Duke of Hell) from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Devil: Bael (Duke of Hell) from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Devil: Geryon (Arch-Devil) from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Ear Seeker from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Erica Balsley, based on original material by Gary Gygax.

Eel, Electric from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene.

Eye of the Deep from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Floating Eye from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Frog, Monstrous from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gyga.

Frog, Monstrous Killer from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gyga.

Frog, Monstrous Poisonous from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gyga.

Gas Spore from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gyga.

Gorbel from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Andrew Key.

Groaning Spirit from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gyga.

Hippocampus from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Erica Balsey, based on original material by Gary Gyga.

Jackalwere from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene based, on original material by Gary Gyga.

Leprechaun from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene based on original material by Gary Gyga.

Lurker Above from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Piercer from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gyga.

Slithering Tracker from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Slug, Giant from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Strangle Weed from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Tick, Giant from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Trapper from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Turtle, Giant Snapping from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Green, based on original material by Gary Gyga.

Wind Walker from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Yeti from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Green, based on original material by Gary Gyga.

Labyrinth Lord™ Copyright 2007, 2008, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

Labyrinth Lord™ Italian Version Copyright 2009, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor. Translated into Italian by Danilo Callegari, Antonio Eleuteri, Chiara Fattorelli, Tito Leati, Emiliano Marchetti, Andrea Marmugi, and Roberto Pecoraro.

Advanced Edition Companion, Copyright 2009-2010, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

Labyrinth Lord Edizione Avanzata Copyright 2010, Daniel Proctor. Translated into Italian by Danilo Callegari, Antonio Eleuteri, Chiara Fattorelli, Tito Leati, Emiliano Marchetti, Andrea Marmugi, Roberto Pecoraro.

END OF LICENSE

Labyrinth Lord™ is copyright 2007-2011, Daniel Proctor. Labyrinth Lord™ and Advanced Labyrinth Lord™ are trademarks of Daniel Proctor. These trademarks are used under the Labyrinth Lord™ Trademark License 1.2, available at www.goblinoidgames.com.

Copyright 2007-2011 Daniel Proctor. Labyrinth Lord™, Advanced Labyrinth Lord™, Mutant Future™, Scribe of Orcus™ and Goblinoid Games™ are trademarks of Daniel Proctor.

Cover art copyright Duncan Meredyth, used with permission: <http://meredyth.deviantart.com/gallery>.

Some artwork copyright William McAusland, Jake "Ochre Jelly" Probelki, Seraina "Sheranuva" Buchele, Feral Workshop, Billiam Babble / Inked Adventures, used with permission.

The names Dangers & Demons, Chimerae Hobby Group and their logos, when used in any context, are Product Identity.

CHDD2 Ombre su Tulek, copyright 2016 Chimerae Hobby Group. Author Giulio Iannarella.

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. Cover art copyright Duncan Meredyth, used with permission: <http://meredyth.deviantart.com/gallery>. Some artwork copyright William McAusland, Jake "Ochre Jelly" Probelki, Seraina "Sheranuva" Buchele, Feral Workshop, used with permission. 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 versioni 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.

Labyrinth Lord™ e **Labyrinth Lord Edizione Avanzata™** sono marchi registrati da Daniel Proctor, utilizzati secondo i termini della Labyrinth Lord™ Trademark License 1.2, ed il loro utilizzo NON intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questo manuale NON è materiale LL / LLEA ufficialmente approvato, in quanto si tratta di una produzione amatoriale senza fini di lucro.

Questo modulo è disponibile
gratuitamente in **formato PDF**
e anche in **versione cartacea**, a prezzo di costo e
senza alcun guadagno da parte nostra.

Visita il sito del Chimerae Hobby Group
per saperne di più.

www.chimerae.it