

& DANGERS & DEMONS

Labyrinth Lord
Compatible Product

Caccia a Korindal
di Gianmatteo Tonci



Copertina: Ria Sopala
Illustrazioni: William McAusland
Mappe: Chimerae Hobby Group
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.

© 2020 Chimerae Hobby Group



CHIMERA E

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHDDB4 - 1ª Edizione - Giugno 2020

INDICE

Introduzione	4
Preludio	4
La comunità di Monte Cavo	7
Il villaggio di Acetosella	11
I centauri del Bosco degli Spiriti	20
I razziatori goblin	20
La tana di Korindal	22
Cronologia degli eventi	23
Epilogo	24

Mappe

Le terre selvagge (master)	12
La roccaforte di Monte Cavo	13
Il villaggio halfling di Acetosella	14
Il campo dei razziatori goblin	15
La tana di Korindal	16
L'assedio a Monte Cavo	16
Le terre selvagge (da consegnare ai giocatori)	17

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 <i>Labyrinth Lord</i> ™	PG personaggio giocante
CB caotico buono	LLEA <i>Labyrinth Lord</i> Edizione Avanzata™	PnG personaggio non giocante
CM caotico malvagio	LM legale malvagio	PX punti esperienza
CN caotico neutrale	LN legale neutrale	R ramingo
Cos Costituzione	M mago	Sag Saggezza
CT classe tesoro	ma monete d'argento	tpc tiro per colpire
D druido	me monete d'electrum	tpcCA0 tiro per colpire classe armatura 0
Des Destrezza	Mn monaco	TS tiri salvezza
DV dadi vita	mo monete d'oro	U umano
E elfo	Mor morale	UN umano normale
Fer ferite inflitte	Mov movimento	
For Forza		

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

Questo modulo è progettato per traghettare i PG principianti dai livelli più bassi fino al 5°, mettendoli di fronte a quello che (auspicabilmente) sarà il primo drago che si troveranno ad affrontare nel corso della loro carriera di avventurieri. Proprio la vittoria contro il mostro più iconico dell’immaginario del GdR fantasy segnerà il battesimo del fuoco vero e proprio per i nostri eroi. I fatti si svolgono in una zona ben delimitata, che può essere posizionata senza alcun problema in qualsiasi luogo confacente alla campagna in corso.

Caccia a Korindal è pensata per un gruppo di 4-8 personaggi di livello 3 o 4, con una buona varietà di classi al suo interno. PG principianti di livello inferiore non saranno in grado di sopravvivere allo scontro col drago rosso, nemmeno se la compagnia dovesse essere molto numerosa. Viste le difficoltà che i nostri si troveranno ad affrontare, sarà particolarmente d’aiuto avere a disposizione qualche guerriero forte e robusto.

L’organizzazione del modulo differisce leggermente da quella tradizionale. Dopo la descrizione di tutte le aree importanti per lo svolgimento della trama, viene infatti riportato un canovaccio di massima che descrive il probabile dipanarsi degli eventi. Il master dovrà gestire l’intero svolgersi della vicenda seguendo le linee guida che saranno fornite, ma al tempo stesso adattandole alle azioni del gruppo – sicuramente imprevedibili a priori – ed espandendo al contempo, grazie alla sua inventiva e al buon senso, le informazioni di base fornite nel testo. Inoltre, nel corso dell’avventura i personaggi si troveranno ad avere a che fare con diverse fazioni, sia amichevoli che ostili. Anche in questo caso, spetta al master stabilire come saranno accolti all’interno delle varie comunità, a seconda di come si comporteranno. Da ultimo, egli avrà anche l’onere di stabilire il numero degli alleati che assisteranno i PG durante il confronto finale col drago, valutando le condizioni e la potenza del gruppo. Tutto ciò richiederà un maggior impegno da parte sua, ma servirà senz’altro a far sì che l’intera avventura sia molto più verosimile e il gioco scorra senza grossi intoppi.

PRELUDIO

Tocca al master decidere come coinvolgere i PG nella vicenda. Se all’interno del gruppo c’è almeno un nano, potrebbe essere verosimile che abbia qualche parente o

amico all'interno della roccaforte di Monte Cavo, quindi la richiesta di aiuto potrebbe giungergli direttamente. Lo stesso vale se tra gli avventurieri dovesse esserci un halfling, magari in eventuali rapporti col villaggio di Acetosella. Di seguito viene anche proposta una soluzione alternativa, che si suggerisce di usare nel caso in cui non si abbia voglia (oppure non ci sia la possibilità) di creare un legame tra i personaggi e i PnG.

Il gruppo si trova (per un qualsiasi motivo stabilito dal master) nel piccolo villaggio di Stern, una sperduta accozzaglia di casupole malridotte con la taverna più pulciosa che ci si possa immaginare – le cui “specialità” sono vino inacidito, birra annacquata e cibo ancor più scadente. L'insediamento, ove dimorano meno di 200 persone, in maggioranza rozzi contadini privi di qualsiasi istruzione, si trova ai margini di un territorio piuttosto selvaggio, abitato più da semiumani e umanoidi che dagli uomini. Durante uno degli interminabili pomeriggi, resi ancora più uggiosi dalla piovgerella incessante capace di inzuppare fino al midollo dopo pochi minuti trascorsi all'aperto, i PG vengono avvicinati da un mercante che offre loro un incarico. L'uomo è Aristis Traedar, un benestante commerciante abbastanza conosciuto nella zona per i suoi scambi con un clan di nani che dimora nelle vicine montagne. Da qualche anno fornisce loro grano, verdure, vino, birra e stoffe ricevendo in cambio armi, armature e, ultimamente, anche piccole quantità di argento in pepite o lingotti.

Purtroppo, di recente una banda di razziatori goblin ha attaccato per ben due volte le carovane di Aristis, così l'uomo ha deciso di affidare il trasporto a gente più esperta e soprattutto capace di difendersi in caso di bisogno. Se i personaggi accettano, dovranno scortare un paio di carri con un carico comprendente stoffe, grano e alcuni barili di birra fino al Monte Cavo, dove dimora il clan di nani in affari col mercante. In cambio, è disposto a offrire ai PG una ricompensa massima di 200 mo ciascuno (partendo però da un'offerta ben inferiore), più un extra di 100 mo per la testa di ogni razziatore ucciso. Egli spera che sia soprattutto quest'ultimo premio ad allettare il gruppo, in modo tale che la banda venga decimata il più possibile, se non addirittura completamente annientata.

Il mercante mette a disposizione tutto il necessario per il viaggio, compresi un paio di piccoli carri, quattro cavalli da tiro, il cibo e l'acqua occorrenti per l'intero tragitto e un po' di equipaggiamento. Prima della partenza Aristis consegnerà al gruppo ciò che segue, col patto che dovrà essergli restituito (ovviamente con l'eccezione dei viveri) al termine della missione:

- Due barocchi, ciascuno trainato da una coppia di ronzini. Ogni carretto può caricare un peso massimo di 300 kg (o 200 kg se rimane un solo cavallo) e viaggia su strada a una velocità di 18 m. I barocchi sono già pieni fin quasi al limite a causa dei prodotti che ci sono sistemati sopra, tutti imballati in casse, sacchi o barili ben chiusi e recanti i sigilli del commerciante, per cui i personaggi non possono usarli come mezzi di trasporto e saranno costretti a camminare.
- Un carico di mercanzie che consiste in rotoli di stoffa, sacchi di grano, barili di vino e birra.

- Razioni di cibo e acqua (sistemata in due botti sui carri) per sette giorni. Vi sono comprese anche le scorte necessarie agli animali.
- Equipaggiamento vario da viaggio: 36 chiodi di ferro, 60 m di corda di canapa, 15 fiaschette d'olio combustibile, due lanterne, un martello, due pertiche di legno lunghe 3 m, tre sacchi grandi, acciarino e pietra focaia, 16 torce e un'accetta.
- Il mercante può prestare anche un ronzino e un mulo, equipaggiati con sella, briglie, finimenti e due sacche da sella, se il gruppo lo richiede espressamente. Questi animali possono essere usati come cavalcature per evitare di andare a piedi (anche se nani, halfling e gnomi dovranno accontentarsi di salire sul mulo).

Inoltre Aristis fornisce ai personaggi una cartina della zona che indica il percorso da seguire (a questo punto, il master deve consegnare ai giocatori la mappa delle terre selvagge a p. 17, appositamente predisposta per loro). Raccomanda al gruppo di seguire la via riportata sulla carta e di non lasciare la strada perché altrimenti rischierebbe di azzoppare i cavalli o di perdersi. Consultando la cartina, i PG possono agevolmente calcolare che il viaggio avrà la durata di circa cinque giorni. Se seguono i consigli non avranno problemi a giungere a destinazione altrimenti, per ogni giorno trascorso fuori dalla strada segnata, c'è la possibilità di azzoppare un cavallo (10%) e/o di perdersi (32%). Se dovesse verificarsi quest'ultima eventualità, occorre fare riferimento alla p. 45 del manuale di *Labyrinth Lord™*.

Statistiche

Ronzini(4 o 5) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 3, pf 13, tpcCA0 17, Att nessuno, Fer nessuno, TS G2, Mor 6, PX 20].

Questi cavalli non prendono parte ai combattimenti in nessun caso; se attaccati o minacciati, cercano sempre di fuggire. Possono portare fino a 250 kg a piena velocità o fino a 500 kg a movimento dimezzato.

Mulo (1) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 2, pf 10, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d4 (calcio) o 1d3 (morso), TS UN, Mor 8, PX 20].

Può portare comodamente fino a 100 kg e un massimo di 200 kg con il movimento ridotto a metà.

Movimento nelle terre selvagge

Un personaggio può viaggiare nelle terre selvagge a una velocità giornaliera in chilometri pari a quella in metri che è in grado di percorrere in un turno all'interno di un labirinto. Quindi un personaggio con una velocità di esplorazione di 36 m è in grado di muoversi nelle terre selvagge a una velocità di 36 km al giorno.

È probabile che non tutti i personaggi abbiano la stessa velocità di movimento, pertanto, se vorranno rimanere in gruppo, dovranno muoversi alla velocità del più lento tra loro.

Occorre anche tener presente che il numero di chilometri percorribili dai personaggi in un giorno presuppone che essi

si muovano senza impedimenti e su un percorso libero da ostacoli. Ogni altra condizione modificherà la distanza percorsa giornalmente sulla base di una frazione della stessa, come sotto indicato.

Terreno	Modifica
Colline, foresta	-1/3
Montagne	-1/2
Sentiero	Nessuna
Strada	+1/3

Esempio: se i personaggi sono normalmente in grado di muoversi 36 km al giorno, viaggiando su strada potranno percorrerne 48 al giorno (36+12). Se stanno viaggiando attraverso terreni montuosi potranno percorrere 18 km (36-18) al giorno. Alcuni tipi di terreno, inoltre, possono rallentare ulteriormente il movimento a discrezione del master, come nel caso in cui i personaggi debbano attraversare burroni, fiumi o altri ostacoli naturali.

Oltre a sottostare a queste condizioni in grado di influenzare la velocità di movimento, i personaggi possono decidere di effettuare una marcia forzata. La marcia forzata consiste in una giornata di viaggio duro e pesante, che aumenta la velocità di movimento di +1/2. In questo caso, però, i personaggi dovranno riposare per 24 ore al termine della marcia. In condizioni normali, durante i viaggi nelle terre selvagge i personaggi dovranno riposarsi un giorno per ogni sei giorni di viaggio.

Mostri erranti

Il master deve effettuare tre controlli per ogni giorno di viaggio, lanciando 1d6: uno all'alba (l'incontro avverrà al mattino), un altro a mezzogiorno (per il pomeriggio, fino al tramonto) e l'ultimo la sera (per gli eventi notturni). A seconda del tipo di terreno, il risultato riportato nella tabella che segue indica o meno se apparirà un mostro errante.

Terreno	Incontro con...	Note
Villaggio, campagna	1	Usare questa categoria finché il gruppo rimane sulla strada o si trova nelle vicinanze di Monte Cavo e del villaggio halfling di Acetosella.
Collina, foresta	1-2	Il Bosco degli Spiriti rientra in questa tipologia.
Montagna	1-3	Incluse le zone circostanti al campo dei razziatori goblin e alla tana del drago.



Nel caso in cui si verifichi effettivamente un incontro, il tipo di creatura in cui ci si imbatte, solitamente entro una distanza di 4d6x9 m, viene determinato casualmente sulla tabella seguente:

1d8	Villaggio, campagna	Collina, montagna	Foresta
1	3d12 uccelli stigei (4 pf)	1d6+2 razziatori goblin (ostili)†	1d10 throgghrin (12 pf)**
2	3d6 lupi normali (9 pf)	2d6 scarabei urticanti giganti (7 pf)	1d4+1 centauri del Bosco degli Spiriti (ostili)†
3	2d4 halfling di Acetosella (amichevoli)†	Grifone (31 pf, ostile se i PG hanno dei cavalli)	5d6 api giganti (2 pf)
4	1d4 ragodesse giganti (16 pf)	1d4+2 nani di Monte Cavo (amichevoli)†	2d4 lupi neri (19 pf)
5	1d4 nani di Monte Cavo (amichevoli)†	1d8 vipere butterate (6 pf)	1d4 ragni chelati giganti (9 pf)
6	1d6 cinghiali normali (11 pf)	Troll (30 pf, ostile)*	Orso nero (18 pf)
7	2d6 tafani predatori (7 pf, ostili)	1d4 halfling di Acetosella (amichevoli)†	Unicorno (16 pf)
8	3d10 ratti giganti (2 pf)	Galloserpe (21 pf)	1d3 vedove nere giganti (13 pf)

†: per le statistiche, il master deve fare riferimento alle rispettive sezioni del modulo.

*: nella tana del troll – una grotta puzzolente distante 1d4+1x100 m dal luogo dell'incontro, che i PG possono rintracciare semplicemente seguendo le evidenti tracce del mostro – si trovano 245 mo, 6.200 ma e una **pergamena con incantesimi** dei chierici *cura ferite leggere*, *benedizione* e *blocca persona*.

** : ognuno possiede 1d6 me, 1d6 ma e 1d12 mr. Il capo ha 15 pf e nasconde in uno stivale un granato del valore di 115 mo.

Le reazioni dei mostri erranti

Per determinare le reazioni di un mostro, il master deve tenere conto di quanto indicato nelle tabelle degli incontri. Le creature “amichevoli” non combattono se non per difendersi, mentre quelle “ostili” attaccano sempre a vista. Le reazioni casuali (per tutti gli altri mostri) vanno determinate normalmente, lanciando 2d6 e consultando la tabella seguente:

2d6	Reazione dei mostri erranti
2	Amichevole (disponibile)
3-5	Indifferente (disinteressato)
6-8	Diffidente (dubbioso)
9-11	Maldisposto (potrebbe attaccare)
12	Ostile (attacca)

LA COMUNITÀ DI MONTE CAVO

I nani che vivono nel complesso sotterraneo di Monte Cavo appartengono per la maggioranza al clan dei Tharad e in minima parte a quello degli Stoddard. Nella roccaforte scavata nella roccia risiedono circa 400 abitanti, di cui 4/5 appartenenti al clan Tharad, capeggiati dall'Alto Consiglio presieduto dal Grande Anziano. I nani sono molto ben organizzati e gran parte dei maschi adulti sono impegnati a scavare il vicino filone di argento oppure come artigiani, dato che sono maestri nello scolpire la pietra e lavorare i metalli. In particolare i membri del clan Stoddard sono abilissimi in quest'ultima attività e soltanto i più anziani conoscono il segreto di forgiare leghe pressoché indistruttibili. Tale sapere è tramandato gelosamente di padre in figlio ed è uno dei motivi per cui il piccolo clan viene accettato e lasciato dimorare a Monte Cavo.

Nella roccaforte è anche organizzata una guarnigione permanente formata da una ventina di soldati scelti. Tale milizia è rimpinguata, in tempi di necessità (come lo sono gli attuali) da altri 30 elementi, che normalmente sgobbano in miniera. I nani vivono del loro lavoro e scambiano periodicamente gli utensili, le armi e le armature di metallo che costruiscono con i beni deperibili (carne e verdure fresche, grano e altri cereali, birra, vino e liquori, scorte generali, ecc.) di cui hanno bisogno. La recente scoperta del filone d'argento ha assicurato ai nani una maggiore capacità di acquisto, ma ha anche attirato ulteriormente l'attenzione di Korindal, il terribile drago che vive nella zona e si annida fra le montagne a sud.

I nani di Monte Cavo sono in buoni rapporti con gli halfling del vicino villaggio di Acetosella e tra le due comunità c'è un atteggiamento di reciproca collaborazione. I nemici principali dell'insediamento sono appunto il drago rosso Korindal, una tribù di centauri che dimora nella vicina foresta del Bosco degli Spiriti e una banda di goblin che compie razzie nella zona.

Personalità

Nella roccaforte sono presenti all'incirca 400 nani, così suddivisi:

- 264 maschi (210 del clan Tharad e 54 del clan Stoddard).
- 96 femmine (77 del clan Tharad e 19 del clan Stoddard).
- 29 bambini (24 del clan Tharad e 5 del clan Stoddard).

Le personalità più importanti sono:

- Atharn Tharad, il Grande Anziano.
- Yodev, Olgg, Etteb e Udhten Tharad, e Derwall Stoddard, membri dell'Alto Consiglio.
- Atharn Tharad e Derwall Stoddard sono anche i capi dei rispettivi clan.
- Hillardart Tharad detto "Ascia di luce", capitano della guardia.
- Weimar "Ammazza-goblin" Tharad, il campione della roccaforte.
- Bizar e Tavenna Tharad, i guaritori della comunità.

Situazione attuale

I rapporti tra i due clan sono pacifici, anche se i più numerosi Tharad ostentano un certo disprezzo e un atteggiamento di superiorità verso gli Stoddard, i quali dal canto loro cercano di rivendicare maggior peso politico e sociale. Attualmente la roccaforte è in stato di guerra e quasi tutti i maschi abili sono mobilitati. L'Alto Consiglio è in riunione permanente e le attività artigiane ed estrattive procedono a rilento, eccetto per la produzione di armi e armature.

Descrizione di Monte Cavo

A meno che non sia indicato altrimenti, tutte le camere e i passaggi sono scavati nella roccia viva con la consueta maestria dei nani. Pavimenti e pareti sono incredibilmente lisci e perfettamente livellati. I soffitti sono alti 2,5 m nei corridoi e 4 m nelle stanze. Le porte sono di legno rinforzato da fasce metalliche e hanno delle robuste serrature, inoltre possono essere sbarrate anche dall'interno con dei solidi paletti, se necessario. Tutti i passaggi segreti sono costituiti da sezioni di roccia girevole che possono essere aperte e richiuse senza difficoltà se si conosce il funzionamento del meccanismo. Vista la loro peculiare natura, persino gli elfi li individuano solamente con un risultato di 1 su 1d6, mentre i nani hanno le usuali 2 possibilità su 6 di scoprirli.

L'illuminazione è fornita da speciali cristalli di quarzo, incastonati nelle pareti o nel soffitto all'incirca ogni 20 m, sui quali è stata lanciata una magia simile all'incantesimo *luce persistente*, che però fornisce una luminosità molto più smorzata, simile a quella dell'alba. È altamente improbabile che i personaggi siano in grado di disattivarli, visto che sono incantati al 20° livello, ma possono essere distrutti come una normale gemma. In questo caso, oppure se vengono rimossi dalla loro sede, perdono immediatamente e definitivamente tutte le proprie qualità.

1. Ingresso

Dall'esterno potrebbe sembrare l'entrata di una normale caverna, ma i nani l'hanno resa inconfondibile dato che hanno scolpito la cornice di un arco all'imbocco del complesso, aggiungendo anche i simboli dei clan Tharad e Stoddard. Sulla parte superiore dell'arco è scritta, in nanico, la frase: "Comunità di Monte Cavo – Fondatore: Sydden Tharad".

L'ingresso è protetto da una grande porta di pietra massiccia, che si apre su cardini nascosti e può essere sbarrata dall'interno. Quando rimane chiusa è virtualmente impossibile abbatterla, visto che è refrattaria a qualsiasi genere di magia e nemmeno il soffio di un drago può scalfirla. Normalmente resta sempre spalancata ma, in questi tempi bui, viene sbarrata al tramonto e riaperta all'alba.

2. Posto di guardia

Questa piccola camera ospita due soldati di sentinella in ogni momento del giorno e della notte. Al muro nord è appeso un corno, che le guardie possono suonare in caso di attacco ed è udibile in qualsiasi angolo del complesso. Se viene dato l'allarme, arriveranno 2d6 guardie in 2d4 round,

mentre dopo altri 4 round giungeranno tutti gli altri soldati, assieme al capitano Hillardart.

3. Armaiolo

Questa stanza è usata come officina dall'armaiolo e dai suoi tre assistenti. Qui vengono rifinite, applicando le componenti e gli accessori necessari, tutte le armi e armature create dai fabbri.

4. Scultore

Nel laboratorio dello scultore esercitano quattro maestri scalpellini, esperti nell'arte della lavorazione di qualsiasi tipo di pietra. Generalmente sono impegnati nella propria bottega, ma occasionalmente si recano in altri luoghi della roccaforte quando devono eseguire dei lavori sul posto.

5. Carpentiere

Questo locale è occupato dal carpentiere, che lavora qui con tre assistenti. Costruiscono e riparano tutto il materiale in legno (come scrigni, tavoli, sedie, ecc.), eccetto i componenti di armi e armature, che sono di competenza dell'armaiolo.

6. Fabbro

In questo grande salone operano instancabilmente ben otto fabbri, che realizzano in continuazione oggetti metallici di ogni tipo: utensili, attrezzi, armi, armature e scudi. Sono tutti membri del clan Stoddard e molto esperti nel loro lavoro. La qualità dei manufatti prodotti qui è di gran lunga superiore a quella degli standard degli uomini.

7. Cesellatore di metalli

Qui vengono eseguite la rifinitura e cesellatura del metallo. Vi operano tre nani del clan Stoddard che, dopo la scoperta del filone di argento, creano anche pregevoli gioielli. Il luogo è costantemente sorvegliato, 24 ore su 24, da un membro della milizia che, quando il laboratorio è chiuso, si barrica all'interno.

8. Intagliatore di pietre preziose

In questa bottega, tre nani rifiniscono e lavorano le pietre preziose che vengono in possesso della comunità. Giorno e notte è sempre presente una guardia della milizia, dato il valore delle gemme che si trovano nella bottega. Durante le ore di chiusura la sentinella rimane all'interno, sprangando la porta.

9. Magazzino

In questo ampio locale sono conservate tutte le riserve della comunità, sorvegliate da quattro guardie della milizia. Qui sono accatastate la maggior parte delle scorte di cibo e bevande, stoffe, utensili, attrezzi, corde, equipaggiamento di ogni tipo e via dicendo, insomma tutto quello che potrebbe essere necessario per la vita all'interno della roccaforte. Tuttavia, nel magazzino non ci sono armi o armature, né tesori o altri oggetti preziosi.

10. Vasaio

In questo stanzone lavorano il vasaio e il suo assistente. Producono oggetti in ceramica e terracotta (piatti, scodelle,

vasi, otri, ecc.) per il fabbisogno della comunità. Rispetto agli altri manufatti che vengono realizzati dai nani, il vasellame risulta di scarsa attrattiva, visto che è molto essenziale e disadorno.

11. Pellettiere e cordaio

Qui lavorano un conciatore di pelli e un cordaio, ai quali è affidata la produzione artigianale di oggetti e accessori in pelle e cuoio, oltre che di funi e corde. Anche in questo caso, i manufatti sono pratici e robusti, ma di qualità sicuramente inferiore rispetto a quelli di pietra e metallo realizzati negli altri laboratori.

12. Pozzo

Qui si trova un profondo pozzo, che rifornisce questa parte del complesso. Ce ne sono altri nella zona delle abitazioni, che tutta la comunità usa quotidianamente. La vena è pressoché inesauribile, dato che attinge direttamente a una falda sotterranea. Nella stanza ci sono anche vari secchi e altri contenitori utilizzabili per trasportare l'acqua.

13. Calzolaio

In questo locale lavora un calzolaio, che produce e ripara le calzature di tutta la comunità. C'è il 50% di probabilità che sia presente anche un nano adolescente, che lo aiuta come garzone e apprendista. Se non si trova qui, il lavorante è in giro da qualche parte per ritirare o consegnare delle scarpe.

14. Banca

In questo ampio salone è installata una piccola banca, che tiene al sicuro gli averi dei nani di Monte Cavo. Ci sono due impiegati al lavoro e una guardia della milizia è sempre presente, sia di giorno che di notte (nelle ore di chiusura, si chiude dentro sbarrando la porta dall'interno). La stanza è arredata con delle panche di legno, sulle quali i clienti possono attendere il loro turno, ed è divisa in due da un largo bancone che separa la zona ovest dal resto. Durante l'orario di apertura ci sono sempre 1d4+1 clienti, che stanno depositando oppure ritirando monete e preziosi. La custodia dei beni costa 10 mo al mese e si possono ottenere prestiti a un tasso di interesse del 10%.

15. Sala deposito

Tutti i beni consegnati in deposito presso la banca vengono portati qui dentro, dopo che al cliente è stata rilasciata una regolare ricevuta, e quindi, ogni sera, nella camera segreta (area 16). La porta che separa la sala dal locale principale (area 14) è di ferro massiccio ed è sempre chiusa a chiave (ogni cassiere ne possiede una, e la terza è custodita dal Grande Anziano). La serratura è molto difficile da scassinare (le probabilità di successo sono dimezzate rispetto al normale), anche con la magia (50% di possibilità che l'incantesimo non abbia alcun effetto), ed è praticamente impossibile da abbattere con la forza bruta.

16. Camera segreta

Il passaggio segreto che conduce qui è conosciuto solo dai due cassieri e dai comandanti della comunità (il Grande Anziano e i capi dei clan). La saracinesca di metallo che blocca il passaggio non può essere scassinata, ma per

aprirla è necessario colpire le sbarre in una particolare sequenza (il codice viene cambiato ogni giorno ed è noto solamente ai cassieri). È però possibile abbatterla ricorrendo alla forza bruta oppure alla magia. In ogni momento, in questa camera segreta ci sono 1d6x1.000 mo, 1d8x3.000 ma, 1d12x5.000 mr e 1d6x1.000 mo in gemme.

17. Taverna

Questo vasto ambiente è stato adibito a locanda. Un'insegna in legno appesa accanto a ognuna delle due entrate reca il disegno di un bicchiere di birra e la scritta, in nanico, del nome del locale: "Al boccale ricolmo". L'interno è arredato come una classica taverna, con un bancone in legno lungo la parete sud, vari tavoli sparsi per il locale e tre grosse botti allineate lungo il muro est. In ogni momento della giornata ci sono 2d4 avventori nella sala comune, oltre all'oste e a due cameriere, mentre la sera è sempre piena di gente, essendo l'unico ritrovo della comunità. Questo è il luogo in cui i personaggi potranno venire al corrente con maggiore probabilità di tutte le novità e i pettegolezzi (non sempre veritieri) che circolano all'interno della roccaforte.

18. Cantina

Contiene vari barilotti di vino e birra, un piccolo tavolo e una spartana cucina per preparare il cibo. La cuoca è la moglie dell'oste e non se la cava troppo male ai fornelli, e anche le bevande non sono da disprezzare. Tra queste spicca uno strano liquore dal gusto davvero unico, della ragguardevole gradazione di 80%, realizzato dall'oste distillando nell'alcol puro certi licheni che crescono solo nelle caverne sotto Monte Cavo – si invita caldamente il master a considerare la possibile ubriacatura dei personaggi che saranno così coraggiosi o avventati da provarlo!

19. Ambulatorio

In questo locale esercitano i guaritori della comunità: i coniugi Bizdan e Tavenna Tharad. La stanza è arredata con un piccolo divano, due panche in legno e un giaciglio, ed è qui che i due chierici ricevono chi ha bisogno delle loro cure.

20. Alloggio dei guaritori

Si tratta dell'abitazione vera e propria dei guaritori, con un paio di letti, una cassapanca piena di vestiti, un tavolo con quattro sedie, un mobiletto contenente stoviglie, pentole e utensili da cucina, e un piccolo focolare di pietra su un lato della stanza. In un armadietto ci sono bende, erbe medicinali e altro materiale medico, comprese le pozioni della guarigione di Bizdan. Agli stranieri, i due chierici richiedono un compenso di 100 mo per livello dell'incantesimo lanciato, a meno che non si conquistino la fiducia dei nani.

21. Sala dell'Alto Consiglio

Questo salone è il più sfarzoso di tutto il complesso di Monte Cavo. Vi sono molti arazzi preziosi, raffiguranti scene di vita della comunità. Al centro della stanza c'è un grosso tavolo ovale di legno pregiato con la piana di marmo levigato, circondato da sei sedie imbottite di velluto. Nel mezzo del muro est sono appesi i simboli delle casate Tharad e Stoddard, scolpiti nella pietra e rifiniti in argento e oro (valore 1.500 mo l'uno). Numerose panche sono

allineate lungo le pareti e vengono usate dai nani che desiderano assistere alle sedute dell'Alto Consiglio. Quando si svolgono le riunioni, e ciò avviene quotidianamente in questo periodo di guerra, una guardia della milizia sta fuori dalla porta per sorvegliare l'accesso.

22. Caserma della guarnigione

Questo complesso di stanze, il più grande dell'intera roccaforte, è la sede della guarnigione della milizia. L'ingresso è vietato agli estranei e un soldato sta costantemente di guardia di fronte alla porta di ingresso. La sala comune (a) è arredata spartanamente con tavoli e panche in legno, ed è qui che i militari fuori servizio trascorrono il loro tempo libero e prendono i pasti. La camerata (b) ospita due dozzine di letti, in fondo a ognuno c'è un baule per gli oggetti personali e a fianco un armadio per custodire armi e armature. Entrambi possono essere chiusi con un lucchetto. La stanza del capitano della milizia (c), Hillardart Tharad, è arredata con un letto, una cassapanca piena di vestiti e un lavabo con la relativa brocca di ceramica. L'armatura e le armi sono appese a una rastrelliera lungo il muro est, mentre il suo tesoro – consistente in 350 mo, 1.200 ma, due opali (400 mo l'uno) e una **pozione della forza dei giganti** – è nascosto in un doppiofondo del baule. Il deposito (d) è sempre chiuso a chiave (le uniche due copie sono in mano al comandante della milizia e al Grande Anziano) e contiene le armi e armature della comunità: 120 cotte di maglia a misura di nano, 75 scudi, 90 asce da battaglia, 60 spade, 30 mazze, 140 pugnali, 55 balestre leggere e una cassa con 1.500 quadrelli per balestra.



23. Prigione

È il carcere della roccaforte. Quando sono presenti dei prigionieri (al momento le celle sono vuote), una sentinella rimane costantemente nella stanza e la grata di metallo che sbarra il corridoio è serrata (le chiavi sono in possesso di una

guardia che staziona di fronte alla porta che conduce alla caserma). Le aree numerate da (i) a (iv) sono celle chiuse da solide inferriate di ferro – le cui chiavi sono appese al muro – arredate con un tavolaccio, uno sgabello e un secchio per i bisogni corporali, e non sono illuminate.

24. Tesoreria

In questa stanza nascosta, il cui accesso è conosciuto solo dai membri dell'Alto Consiglio e dal capitano della milizia, sono custoditi i tesori della comunità. È possibile individuare normalmente il passaggio segreto, ma per aprirlo occorre conoscere una parola d'ordine nota solamente ai PnG sopra menzionati. Non c'è altro modo per ottenere l'accesso alla tesoreria, che è impervia a qualsiasi tipo di magia, se non abbattendo la porta con notevoli sforzi e gran rumore. All'interno della sala, contenuti in grossi sacchi e casse di legno, ci sono 750 mp, 3.000 mo, 170.000 ma (di cui 120.000 ma in pepite e lingotti) e gemme per un totale di 14.000 mo. Inoltre, occultato dietro una botola segreta nell'angolo sud-est, in un luogo conosciuto solo al Grande Anziano, c'è il leggendario **martello di Tharad**, rappresentato anche nella cresta araldica del clan e considerato una reliquia della comunità perché appartenuto a Sydden Tharad, fondatore della roccaforte di Monte Cavo. Si tratta di un martello da guerra +2, +4 contro coboldi,

goblin, orchetti, morlocchi, orchi e giganti, lanciatore nanico, che può lanciare tre volte al giorno l'incantesimo *cura ferite gravi* su chi lo impugna.

25. Zona delle abitazioni

Risulterebbe abbastanza difficile e noioso, oltre che pressoché inutile, mappare per intero ogni singola abitazione del complesso di Monte Cavo. Per comodità, il master deve assumere che un alloggio sia composto da tre o quattro stanze e accolga fino a 12 nani di uno stesso clan. L'arredamento standard include letti, cassapanche per i vestiti e gli effetti personali, una zona giorno con una piccola cucina, oltre a tesori per circa 100 mo in monete di vario conio, piccoli gioielli e oggetti di valore. La zona si trova a poche centinaia di metri dall'area riportata sulla mappa ed è raggiungibile in qualche minuto di cammino.

26. Zona della miniera d'argento

Si tratta di un labirinto di cunicoli che contiene ben poco di interessante, oltre agli attrezzi e ai carrelli per il trasporto dell'argento grezzo. Durante i tempi di pace, quasi 100 nani estraggono il metallo prezioso, ma ora i lavori sono fermi e l'accesso all'area è sorvegliato giorno e notte da quattro guardie della milizia. La zona del filone dista circa 2 km dai tunnel riportati sulla mappa.

Statistiche di gioco

Nome	Cl/Liv	For	Int	Sag	Des	Cos	Car	All	CA	pf	tpcCA0	Note
Atharn Tharad	G9	14	15	13	11	12	16	LN	0	62	13	A
Yodev Tharad	G5	13	12	15	10	14	15	LN	3	35	16	1-B
Olgg Tharad	G6	16	10	13	11	16	13	N	2	47	15	1-C
Etteb Tharad	G3	12	16	14	10	13	12	LB	4	21	18	1-D
Udhten Tharad	G4	17	11	12	14	15	10	NB	1	25	17	1-E
Derwall Stoddard	G6	13	16	15	10	13	15	LN	0	49	15	F
Hillardart Tharad	G5	16	13	10	11	15	13	LN	1	37	16	G
Weimar Tharad	G7	18	10	11	14	17	12	LN	-1	50	14	H
Bizdar Tharad	C6	14	13	16	11	10	14	LB	4	32	17	3-I
Tavenna Tharad	C5	12	14	16	10	11	14	LB	4	26	18	3-J
Soldato della milizia	G3	14	10	11	11	13	11	LN	4	20	18	2
Nano adulto	UN	12	10	11	10	12	10	LN	9	4	20	4
Nano bambino	UN	7	5	5	8	7	9	LN	9	1	20	-

Armi e armature standard:

1. Cotta di maglia, scudo, ascia da battaglia.
2. Cotta di maglia, scudo, ascia da battaglia, balestra leggera con 30 quadrelli.
3. Cotta di maglia, scudo, mazza.
4. Accetta (40% di probabilità) o pugnale (60%).

Oggetti speciali:

- A. Cotta di maglia +2, scudo +2, ascia da battaglia +2.
- B. Spada lunga +1, anello della protezione +1.
- C. Cotta di maglia +2, spada lunga +1.
- D. Ascia da battaglia +1, medaglione della paragnosi.
- E. Scudo +2, spada lunga +2.
- F. Cotta di maglia +3, scudo +1, ascia da battaglia +3.
- G. Cotta di maglia +2, scudo +1, ascia da battaglia +1, *luce* una volta al giorno, balestra leggera +2.
- H. Cotta di maglia +2, scudo +2, ascia da battaglia +2, pozione della guarigione potenziata, pozione dell'invulnerabilità.
- I. Mazza +1, tre pozioni della guarigione.
- J. Bastone guaritore.

IL VILLAGGIO DI ACETOSELLA

Una piccola comunità di halfling vive tra le colline poco distanti dal Monte Cavo, nel villaggio di Acetosella, il quale deve il nome alla piccola pianta che cresce abbondante nei pascoli al limitare settentrionale del paese. Nell'insediamento risiedono circa 140 abitanti, che si suddividono le attività giornaliere lavorando nei campi o come artigiani. A guardia della comunità c'è uno sceriffo, coadiuvato da una piccola milizia di sette effettivi in servizio permanente. La vita si svolge pacificamente e i soldati vengono utilizzati principalmente per contrastare le scorribande dei razziatori goblin. In tempo di pace gli halfling hanno frequenti contatti con i nani di Monte Cavo, coi quali scambiano prodotti agricoli deperibili ricevendo armi e utensili in metallo, ceramica, pietra o argento. La più grossa preoccupazione della collettività è quella dei goblin, mentre per ora né i centauri né tantomeno Korindal hanno infastidito gli halfling.

Personalità

Nel villaggio ci sono 66 maschi, 63 femmine e 11 bambini. I personaggi di spicco sono:

- Il sindaco Douglas Edgeworth e sua moglie Tilda.
- Ethan Lamacorta, comandante della milizia.
- Jerome e Alya Feldstocke, i chierici del villaggio.
- Howard "Howie" Gransacco, proprietario dell'emporio "Il chiodo arrugginito".
- Thaddeo ed Helmenegarda Burdengross, gestori della locanda "Al pigrone sazio".

Situazione attuale

Le cose al villaggio stanno cambiando e, con l'ostilità aperta tra i nani e i centauri, gli halfling si sono schierati coi primi, attirando su di loro le attenzioni non proprio amichevoli degli abitanti del Bosco degli Spiriti. Il drago Korindal, poi, sta cercando di approfittare delle lotte nella zona per impadronirsi di tutte le ricchezze di Monte Cavo e di Acetosella. Da qualche settimana ci sono anche dei piccoli grattacapi con la banda di razziatori goblin che opera nella zona. Pur in questi tempi difficili, gli abitanti del villaggio cercano di condurre una vita normale, anche se hanno irrobustito la milizia con altri otto soldati.



Descrizione di Acetosella

Questo piccolo insediamento è un classico villaggio halfling: posizionato in un luogo ameno, attraversato dalle acque del Fiume d'Argento, ben tenuto e pieno di deliziosi edifici circolari di legno a un solo piano col tetto di zolle, porte e finestre rotonde, e piccoli giardini ben curati sul davanti. Tutte le stradine che si intersecano all'interno del borgo sono lastricate con piccoli ciottoli bianchi e l'erba nel perimetro del paesino è tenuta sempre corta e ben tosata. In un giorno normale Acetosella ferve di attività, con decine di halfling che lo attraversano in ogni direzione, indaffarati in mille diverse occupazioni: al lavoro nei campi o nel frutteto, a guardia del bestiame, sul fiume a pescare, affacciandoti nelle botteghe, nelle case a rassettare o a curare gli splendidi giardinetti colmi di fiori multicolori. Tutti gli halfling vestono con abiti semplici ma belli, spesso di colori sgargianti, mentre le guardie della milizia sono riconoscibili dalla tunica verde – sulla quale è ricamato il simbolo di Acetosella – che indossano sopra la cotta di maglia brunita. I soldati sono gli unici abitanti del villaggio a portare delle armi: una spada corta al fianco, una fionda e un pugnale assicurato alla cintura, oltre a un piccolo scudo rotondo di legno rinforzato in ferro. Di questi tempi, normalmente i membri della milizia pattugliano le strade a gruppi di due, sia di giorno che di notte, sorvegliando che non vi siano incidenti o problemi, nel qual caso chiamano i rinforzi con un fischiello.

Pascoli

Durante il giorno, in questi ampi pascoli ci sono decine di animali intenti a brucare pigramente dalle prime luci dell'alba sino al tramonto. Mucche, pecore, capre, oche e galline gironzolano liberamente, sorvegliate dai pastori halfling. Tra le varie piante commestibili per il bestiame, a farla da padrona è l'acetosella, che cresce talmente abbondante e rigogliosa da aver persino dato il nome al villaggio.

Campi coltivati

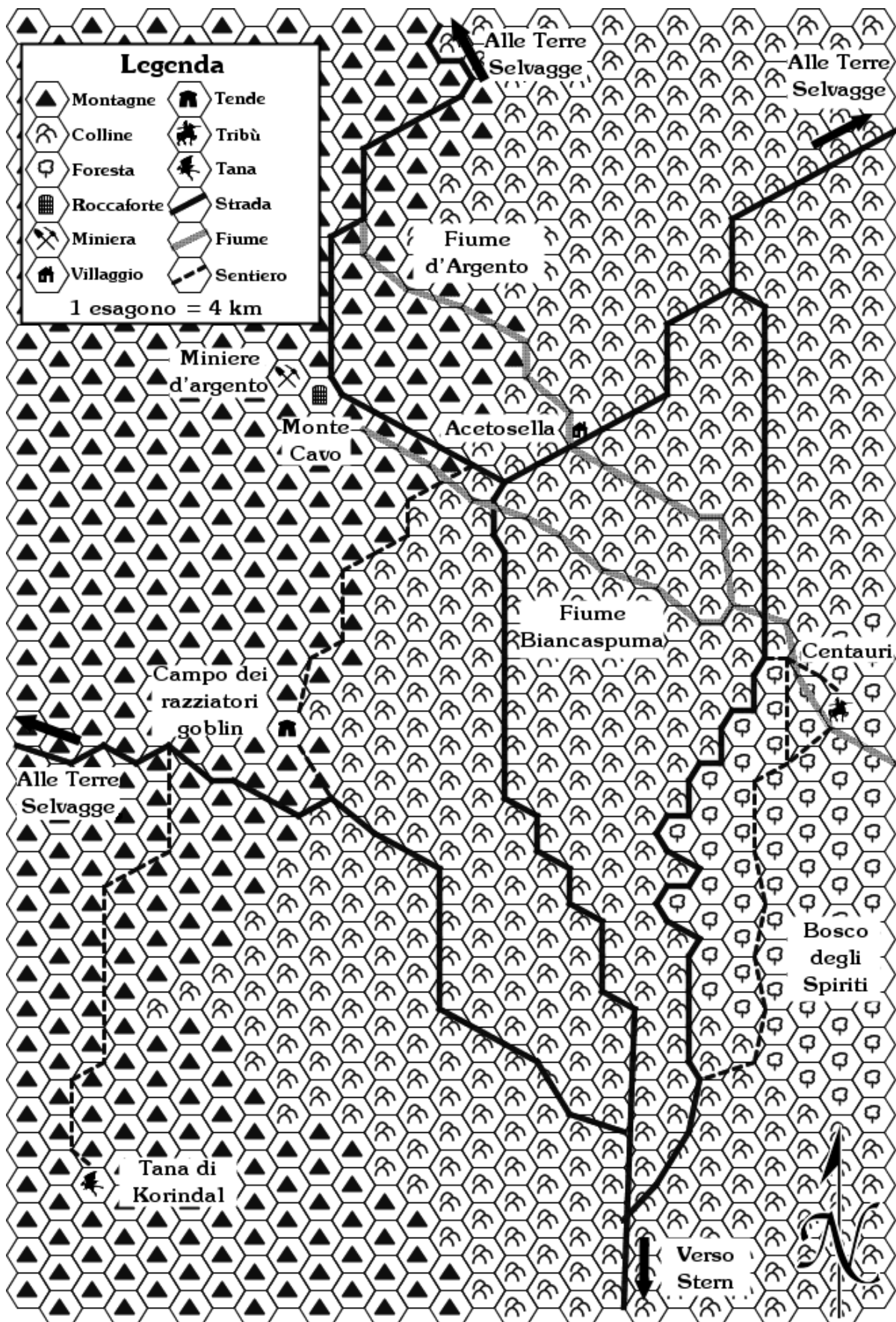
In questi terreni recintati da muretti a secco si trovano diversi appezzamenti coltivati a grano e farro, più molti orti pieni di verdure e legumi rigogliosi, che rappresentano il vanto del villaggio. Durante il giorno la zona ferve di attività più di ogni altra, perché da questi campi proviene la principale fonte di sostentamento degli halfling.

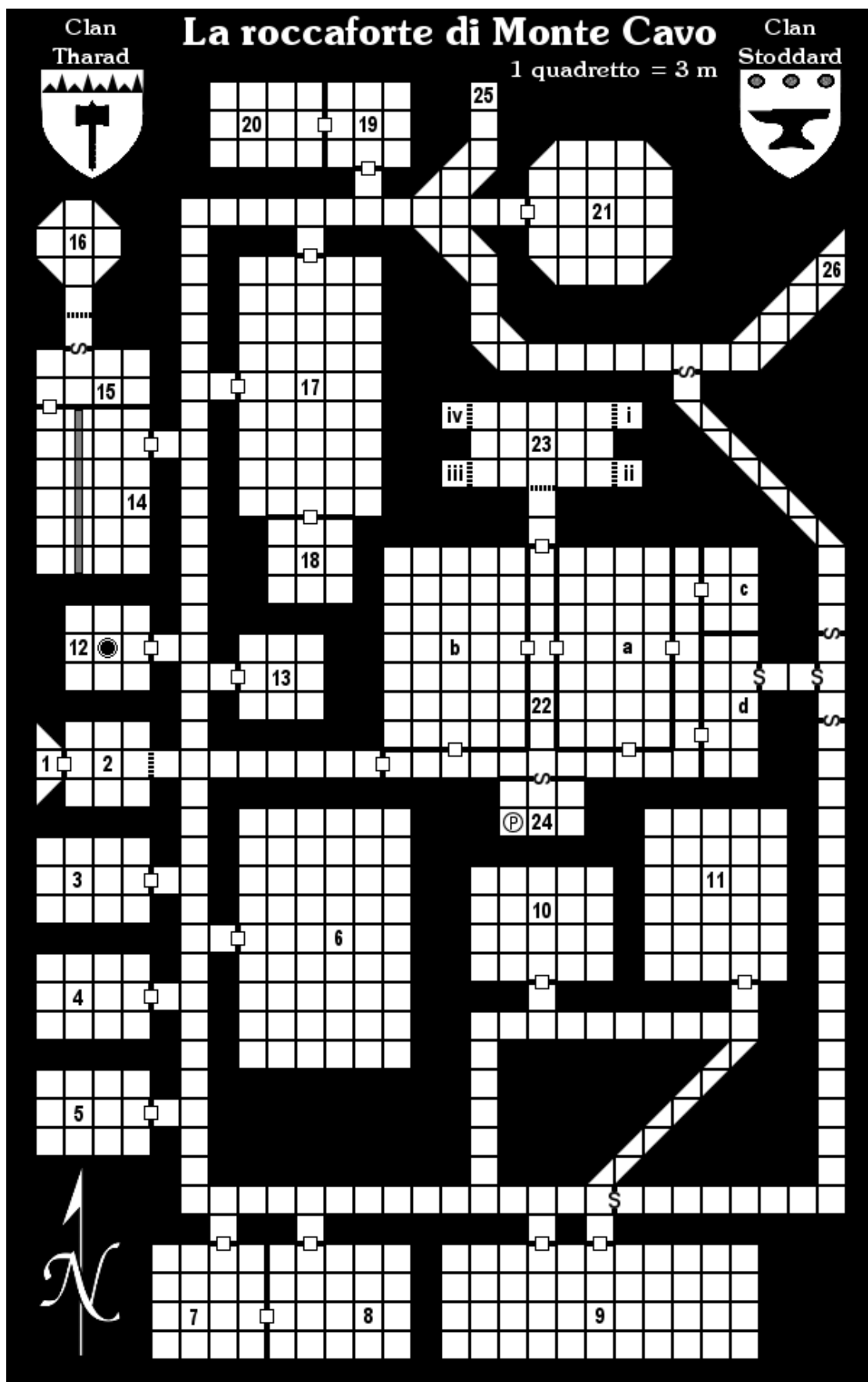
Frutteto

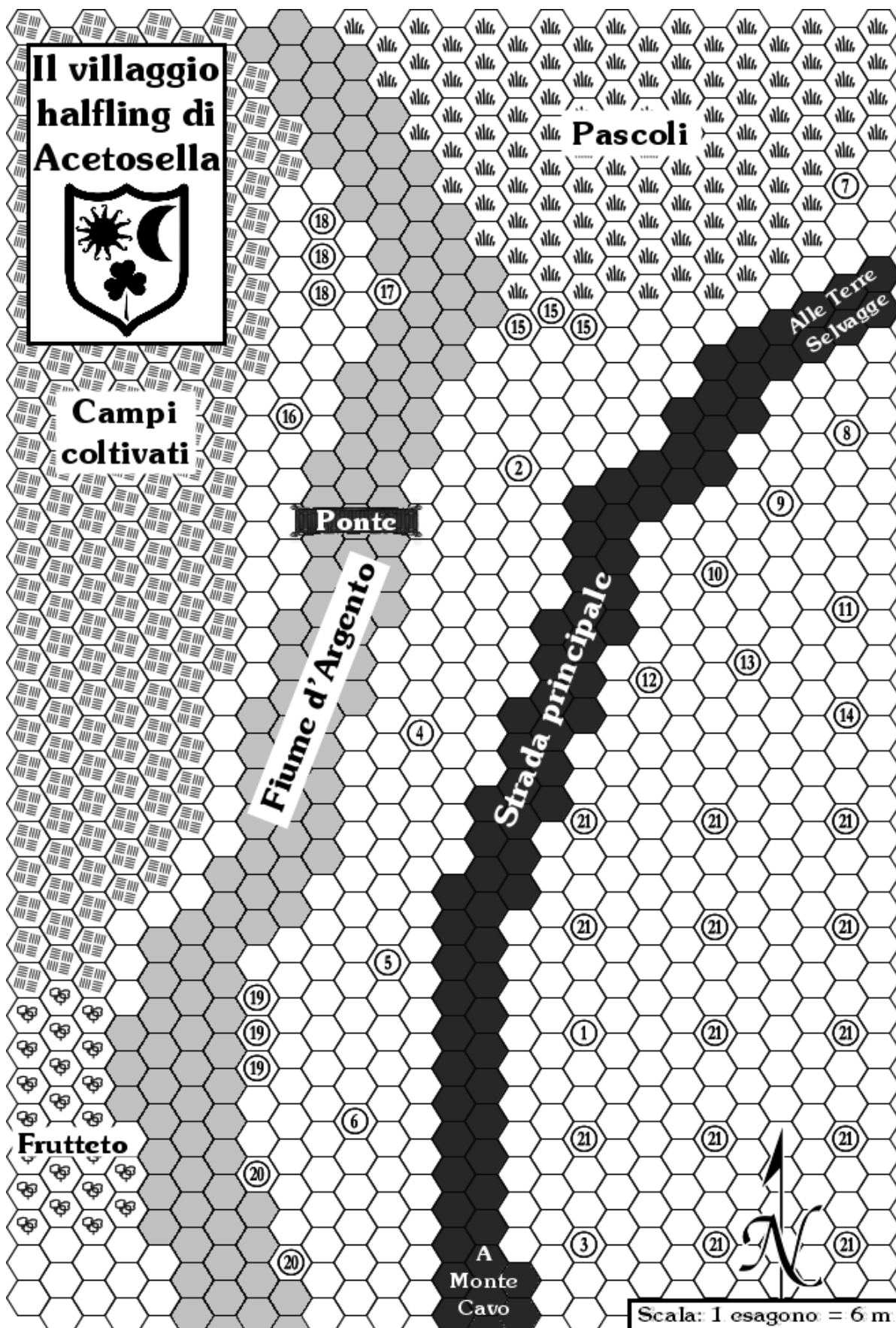
File di alberi si allineano ordinatamente in questo terreno: meli, peri, susini, peschi, ciliegi, mandorli, nespole e cotogni caratterizzano l'appezzamento. Qua e là torreggia qualche noce maestoso, mentre nella parte più meridionale ci sono alcuni filari di vite. L'intera zona è circondata da cespugli di more, mirtilli e uva spina, i cui frutti sono molto apprezzati dagli halfling.

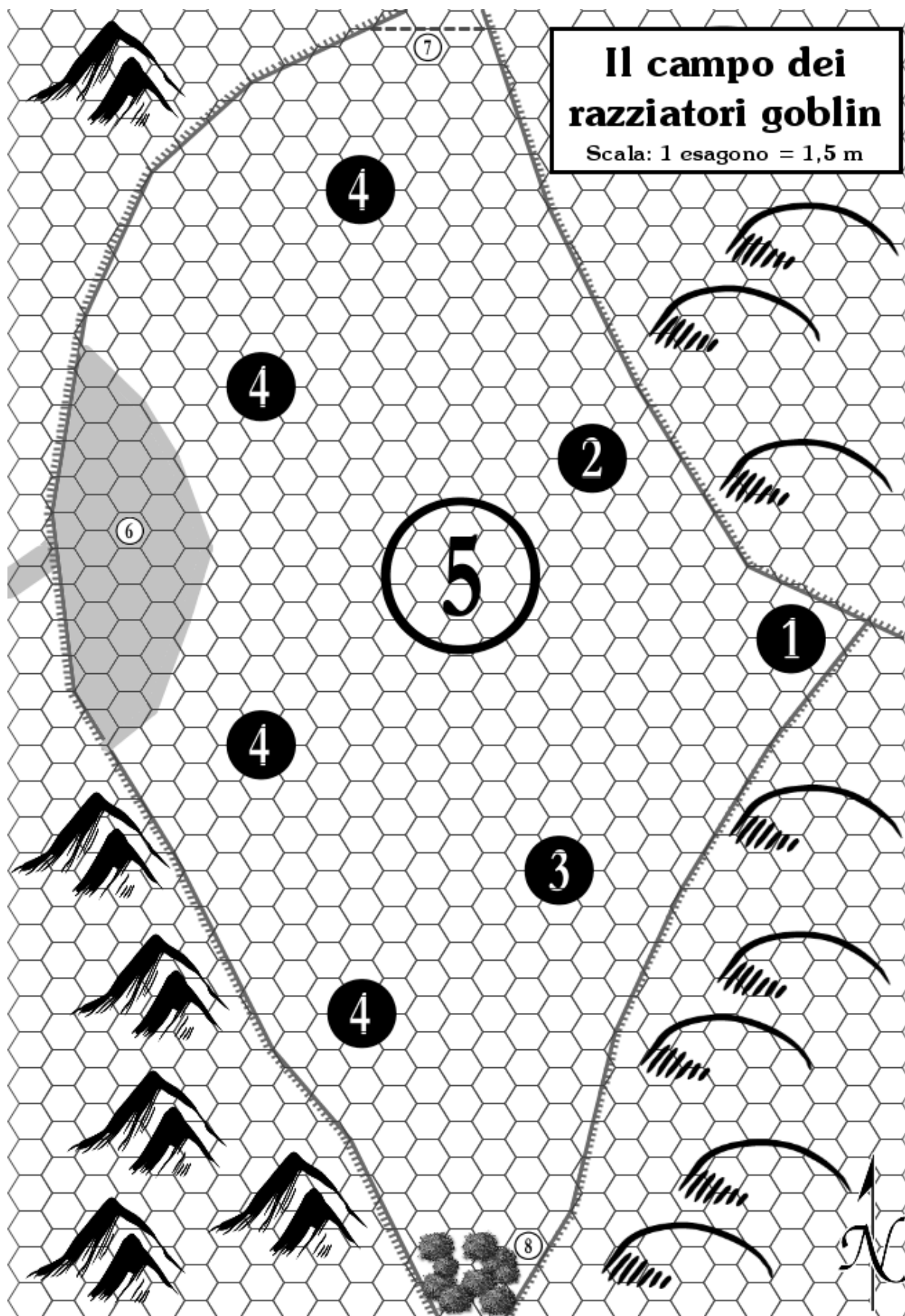
1. Abitazione del sindaco

In questa graziosa casa circondata da un grande giardino vive la principale autorità del villaggio, il sindaco Douglas Edgeworth, assieme a sua moglie Tilda. L'halfling accetta di buon grado di parlare con i visitatori, ed è gentile e disponibile.

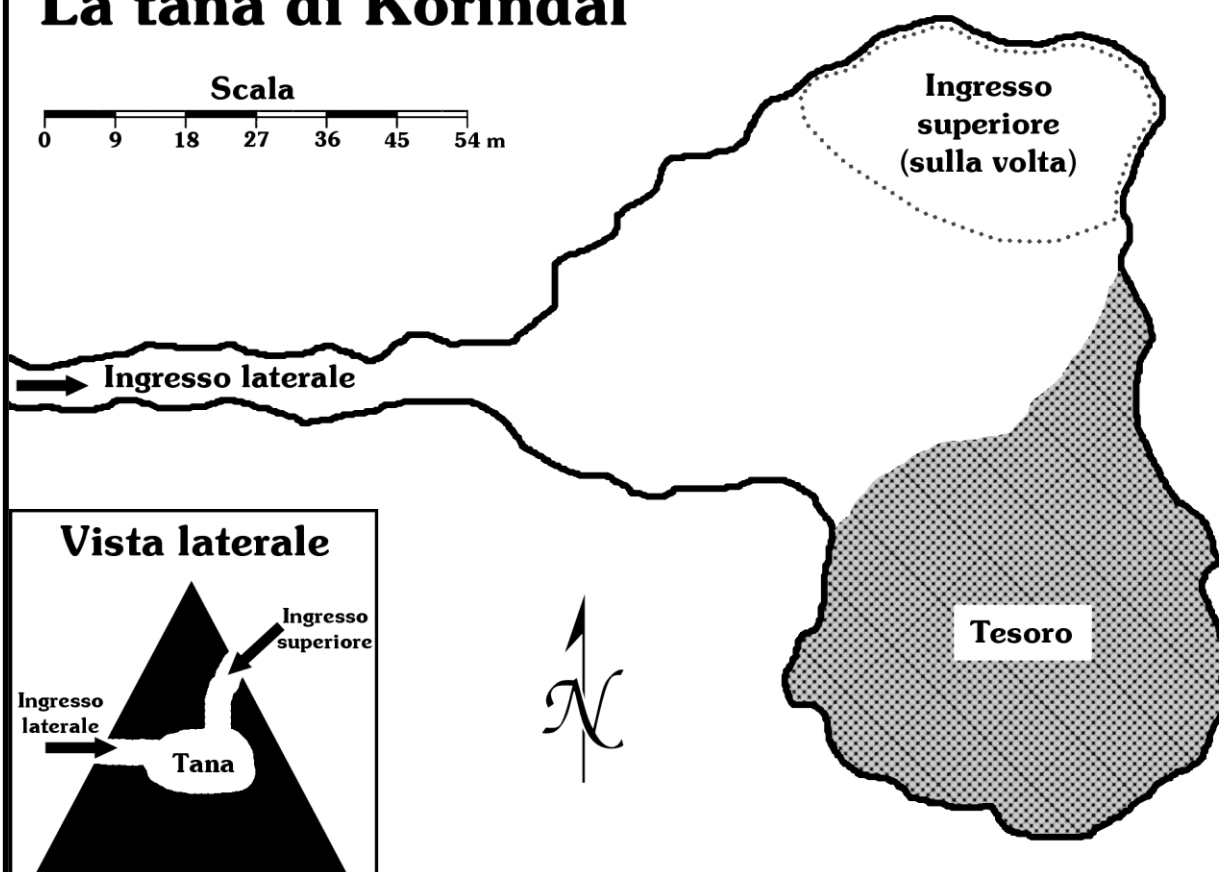
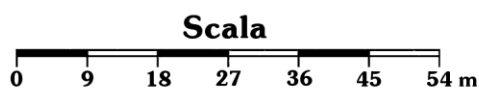




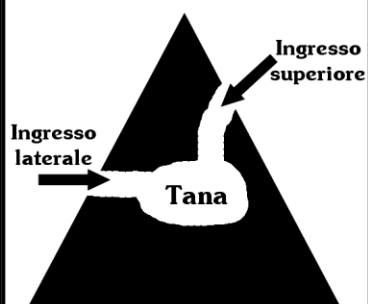




La tana di Korindal



Vista laterale



Parete rocciosa

Arrivo di Korindal

L'assedio a Monte Cavo



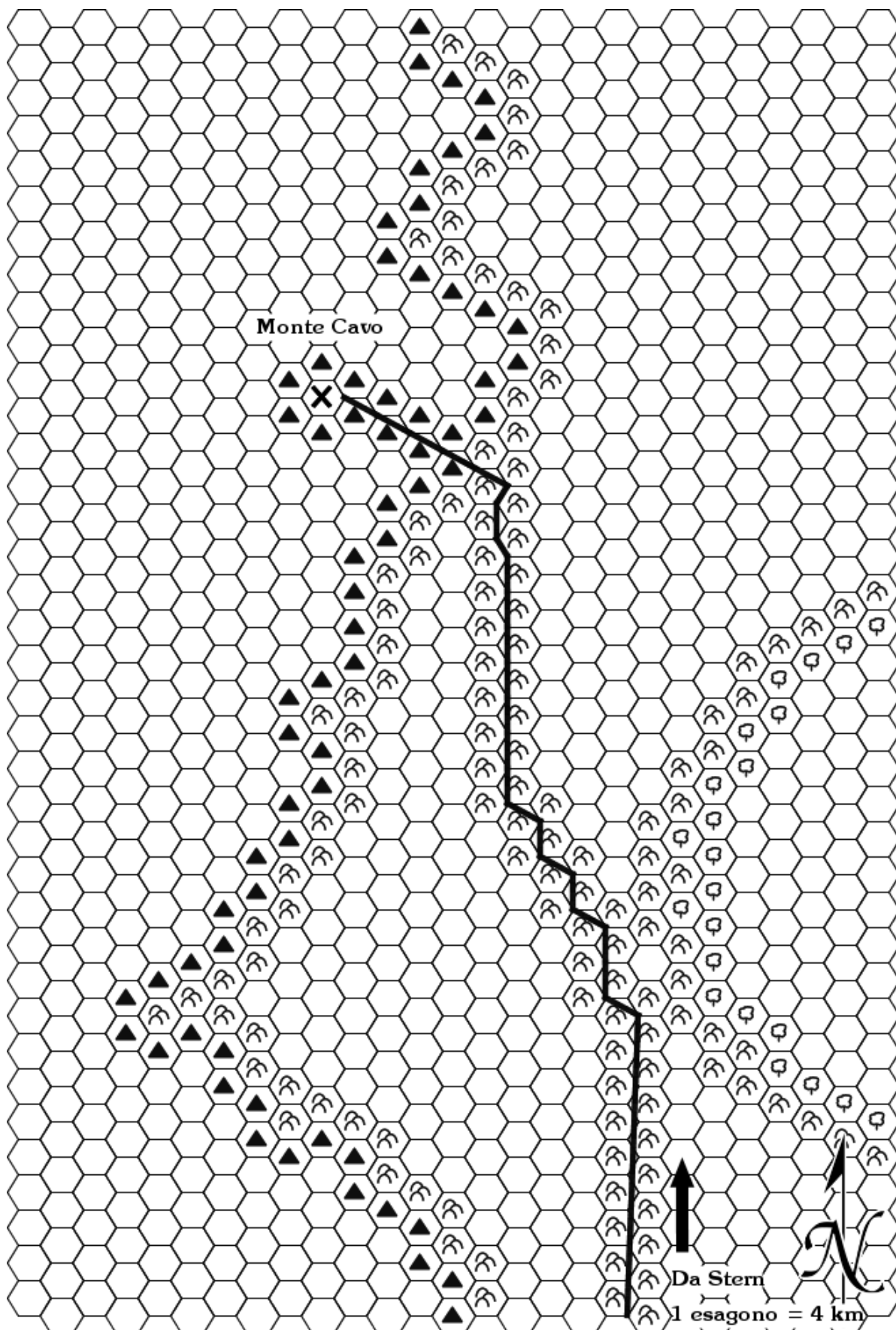
Baratro

Cancello di Monte Cavo

Strada lastricata

Arrivo dei personaggi

- N Nano
- C Centauro
- ⊕ Guardia scelta
- A Alatas il Veloce



2. Caserma della milizia

In questo grosso edificio, l'unico a due piani del villaggio, risiede la milizia col suo capitano. Al piano terra c'è una grande sala comune con tavoli e panche, due camini e credenze piene di stoviglie di peltro o legno. Qui i soldati mangiano e trascorrono gran parte del tempo libero. Al piano superiore ci sono le camerate che ospitano i dormitori e la stanza privata di Ethan Lamacorta. Cosa insolita per le costruzioni degli halfling, ci sono anche due piani interrati. Il primo ospita le celle, che vengono usate raramente, mentre a quello ancora inferiore ci sono l'armeria e la tesoreria del villaggio. Entrambe le botole di accesso a questi settori sono chiuse a chiave e costantemente sorvegliate da una guardia. Nella tesoreria/armeria sono custoditi i seguenti oggetti: 50 pugnali, 20 spade corte, 35 fionde, 10 scudi, cinque cotte di maglia di taglia halfling, più tutto il tesoro di Acetosella, chiuso in forzieri le cui chiavi sono in possesso del sindaco, e consistente in monete, gemme e altri oggetti preziosi per un totale di 13.000 mo.

3. Casa degli erboristi

In questa casa accogliente ma modesta e circondata dal più bel giardino del villaggio, in cui sono coltivate anche molte piante medicinali, vivono gli erboristi e chierici del villaggio. Sono due anziani e gentili coniugi, Jerome e Alya Feldstocke, pronti a prestare i propri servizi gratuitamente a chiunque ne faccia richiesta.

4. Emporio

Questo grande e spartano edificio è l'emporio "Il chiodo arrugginito", gestito da Howie Gransacco. Il locale è diviso in due zone: una più grande aperta al pubblico e una seconda più piccola, sul retro, che viene usata come magazzino. Qui si possono trovare tutti gli oggetti comuni di equipaggiamento, ma non ci sono armi né armature.

5. Locanda

Questo edificio ospita la locanda del villaggio, gestita dai coniugi Thaddeo ed Helmenegarda Burdengross. All'ingresso c'è un'insegna che raffigura un letto e un cosciotto di agnello, sotto i quali è scritto in caratteri nanici e in comune il nome del locale: "Al pigrone sazio". Una sala di mescita, sempre affollata, riempie gran parte dell'edificio ed è arredata con comodi tavoli e sgabelli di legno. Ci sono anche un bancone, un grosso camino e una piccola cucina sul retro. Le camere, solo tre e tutte a misura di halfling, sono libere e si trovano adiacenti alla sala principale. L'affitto di una camera costa 5 ma per notte, mentre un pasto si aggira sempre sulle 5 ma e garantisce pietanze di ottima qualità con porzioni abbondanti. I proprietari sono persone educate e affabili, molto disponibili nei confronti dei personaggi, a meno che questi non si dimostrano troppo violenti.

6. Bottega del falegname

In questo laboratorio odoroso di legno tagliato di fresco lavora il falegname del villaggio, che si trova qui dalla mattina alla sera, eccezion fatta per le irrinunciabili pause per i numerosi pasti quotidiani degli halfling.

7. Apicoltore

Piuttosto isolato rispetto al resto delle abitazioni del villaggio, qui vive l'apicoltore con la moglie e i quattro figli, tutti ancora in tenera età. La famiglia si occupa delle arnie con le grandi api, che producono un miele delizioso molto apprezzato persino dai burberi nani di Monte Cavo, e ingrediente fondamentale per le deliziose torte di miele e panna che sono la specialità della locanda.

8. Legnaiolo

Qui vive e lavora Jebb Verdebosco, boscaiolo, coi suoi quattro figli. Spesso si reca al vicino Bosco degli Spiriti per raccogliere la legna ed è disposto ad accompagnare i personaggi dietro congruo compenso (minimo di 15 mo al giorno). Pur non conoscendo l'esatta ubicazione della tana dei centauri, Jebb sa che una tribù di questi esseri vive nella foresta, anche se li ha incontrati raramente e non pensa che abbiano intenzioni ostili.

9. Cuoiaio / Pellettiere

Qui vive l'artigiano che lavora il cuoio e le pelli, con l'aiuto del figlio maggiore. La bottega si trova sul retro, mentre il resto dell'edificio è adibito ad abitazione.

10. Cestaio / Cordaio

La struttura è simile all'area 9, soltanto che ospita il fabbricante di cesti e corde.

11. Tessitore / Sarto

La struttura è simile all'area 9, soltanto che ospita il tessitore e sarto del villaggio, che opera coadiuvato dalla moglie e dalle due figlie.

12. Fornaio

L'odore del pane, dei biscotti e delle torte appena sfornati si spande all'intorno per quasi tutto il giorno. La bottega è molto frequentata e la specialità della casa sono le deliziose crostate alla frutta. Il negozio chiude al tramonto e il fornaio vive in una delle abitazioni della zona sud.

13. Macellaio

Un'altra delle botteghe più frequentate del paese, spesso aperta dal primo mattino fino al crepuscolo. Qui si macellano, preparano e vendono molti tipi di carne fresca e insaccati, ma il vero pezzo forte è la porchetta, che il padrone cucina solitamente una volta la settimana.

14. Calzolaio

La struttura è simile all'area 9, soltanto che ospita il calzolaio e la sua famiglia.

15. Stalle

In questi capienti edifici, più alti delle case circostanti, al calar della notte vengono ricoverati gli animali che di giorno pascolano liberi nei prati a nord del villaggio. Qui si trovano anche le gabbie dei conigli e i recinti dei maiali. In una zona separata ci sono mezza dozzina di pony pelosi, una decina di muli e alcuni carri.

16. Caseificio

Dai formaggi freschi, come l'ottima ricotta, fino a quelli più stagionati, sempre molto apprezzati dagli halfling e anche dai nani di Monte Cavo, qui è possibile trovare una vasta varietà di prodotti caseari. La bottega è aperta da metà mattina fino al tramonto e il proprietario vive in una delle case nella parte meridionale del villaggio.

17. Mulino

Questo grande edificio si avvale della corrente del Fiume d'Argento per azionare il mulino e macinare il necessario per l'intera comunità. Di solito c'è un solo lavorante, ma nel periodo immediatamente successivo al raccolto viene coadiuvato da vari aiutanti. Una sezione della costruzione è adibita a deposito per la farina.

18. Magazzini

Contengono prodotti agricoli coltivati nei campi adiacenti: grano, farro, orzo, uva, frutta, ortaggi e legumi vari. Di notte le grandi porte restano chiuse a chiave.

19. Capanne dei pescatori

Tre famiglie di pescatori vivono in questa zona del villaggio. Attorno alle abitazioni ci sono alcune barche a remi per avventurarsi sul fiume, reti e altro equipaggiamento da pesca. Di prima mattina si tiene un piccolo ma animato mercato del pesce.

20. Barcaioli

Le due abitazioni somigliano più a rimesse nautiche che a case vere e proprie. Qui vivono i barcaioli con le loro famiglie. Possono condurre i personaggi lungo il Fiume d'Argento, fino al confine del Bosco degli Spiriti, per un prezzo (trattabile) di 15 mo a passeggero. In nessun caso, però, si addenteranno nella foresta perché temono i pericoli in agguato.

21. Abitazioni

Queste piccole abitazioni circolari a un solo piano, tutte con un giardino sul davanti, ospitano ognuna una famiglia di halfling.

Statistiche di gioco

Nome	Cl/Liv	For	Int	Sag	Des	Cos	Car	All	CA	pf	tpcCA0	Note
Douglas Edgeworth	UN	9	13	15	13	15	16	LB	4	6	20	A
Ethan Lamacorta	G7	16	11	12	16	16	12	LB	-1	51	14	1-B
Jerome Feldstocke	C4	12	14	16	13	13	14	LB	3	23	18	3-C
Alya Feldstocke	C4	10	15	16	14	12	15	LB	3	22	18	3-D
Howie Gransacco	L2	13	12	11	16	14	11	NB	5	9	19	2-E
Thaddeo Burdengross	UN	10	14	12	15	10	13	LB	8	5	20	4
Helmenegarda Burdengross	UN	11	10	13	10	15	10	NB	9	6	20	4
Jebb Verdebosco	R3	13	12	12	15	10	9	NB	6	16	18	2-F
Soldato della milizia	G2	12	10	11	14	14	10	LB	3	15	19	1
Halfling adulto	UN	10	10	10	12	12	9	LB	9	4	20	4
Halfling bambino	UN	7	5	5	8	7	9	LB	9	1	20	-

Armi e armature standard:

1. Cotta di maglia, scudo, spada corta, pugnale, fionda con 20 proiettili.
2. Armatura di cuoio, pugnale, fionda con 20 proiettili.
3. Cotta di maglia, scudo, mazza, fionda con 20 proiettili.
4. Spada corta (10% di probabilità), pugnale (55%) o fionda (35%).

Oggetti speciali:

- A. Armatura di cuoio +2, spada corta +1.
- B. Cotta di maglia +1, scudo +2, spada corta +2.
- C. 10 proiettili +1, elmo della telepatia.
- D. Bastone guaritore.
- E. Pugnale +1, +2 contro i licanthropi.
- F. Accetta +2.

I CENTAURI DEL BOSCO DEGLI SPIRITI

In questa foresta, la più estesa che si trova nei territori circostanti la comunità di Monte Cavo, vive una tribù di centauri. Nella selva più fitta trovano dimora una sessantina di queste creature, un gruppo abbastanza numeroso e ben organizzato. La loro tana è praticamente irraggiungibile da chi non sia un esperto conoscitore del Bosco degli Spiriti, e anche in questo caso la vigilanza lungo gli intricati sentieri è difficilmente eludibile. La tribù è composta da 32 maschi, 25 femmine e otto giovani. I centauri evitano di battersi, se possibile, e i maschi si limitano a proteggere la loro comunità. Le femmine e i giovani non combattono e cercano di fuggire in ogni occasione. Tuttavia, se costretti a lottare, lo fanno con grande tenacia e non si arrendono facilmente.

Sia le femmine che i giovani vivono sempre nel rifugio, mentre i maschi si dividono gli altri compiti. In ogni

momento, vi sono sempre tre pattuglie di cinque elementi ciascuna (il comandante è una guardia scelta) a sorvegliare le piste che danno accesso al nascondiglio della tribù. I restanti maschi si dedicano alla ricerca di cibo, raccogliendo i frutti della foresta e facendo battute di caccia, mentre l'acqua potabile è assicurata dalle numerose sorgenti, ma almeno otto di loro sono sempre presenti nel covo. I centauri sono esseri schivi, solitamente impegnati nelle normali attività ed escono raramente dalla foresta, comunque recentemente – costretti dal drago rosso Korindal, che ha minacciato di distruggere la loro intera comunità se non lo aiuteranno – hanno iniziato una schermaglia con la comunità di Monte Cavo e talvolta hanno teso agguati ad alcuni dei nani che si erano spinti all'interno del Bosco. I centauri finora non hanno avuto alcun problema con gli halfling né con i razziatori goblin. L'attuale capotribù è Alatas il Veloce, che comanda una guardia scelta di sei elementi.

Statistiche di gioco

Nome	All	Mov	CA	DV	pf	tpcCA0	Att	Fer	TS	Mor	PX	Note
Alatas il Veloce	N	63 m (21 m)	4	6	32	14	3 (2 zoccoli, arma)	1d6/1d6, 1d6+1	G6	9	320	2-A
Guardia scelta	N	54 m (18 m)	5	5	25	15	3 (2 zoccoli, arma)	1d6/1d6, 1d6 o 1d8	G5	9	200	1
Centauro adulto	N	54 m (18 m)	5	4	18	16	3 (2 zoccoli, arma)	1d6/1d6, 1d6	G4	8	80	2
Centauro giovane	N	54 m (18 m)	5	2	8	18	2 (zoccoli)	1d2/1d2	G2	6	20	–

Armi e armature standard:

1. Mezzalancia, spada lunga, arco lungo con 20 frecce.
2. Mezzalancia, arco lungo con 20 frecce.

Oggetti speciali:

- A. Mezzalancia +1, anello della protezione +1.

I RAZZIATORI GOBLIN

Nella zona di Monte Cavo opera una banda di razziatori goblin composta da 15 elementi, capeggiata dal perfido Iktas lo Sgozzatore. I criminali agiscono specialmente lungo le strade che conducono a Monte Cavo e Acetosella. Solitamente attaccano le comitive poco numerose di nani e halfling, ma non disdegnano tendere imboscate anche ai viaggiatori e ai mercanti più sprovveduti, che attraversano la zona senza un'adeguata protezione.

Come tutti i goblin, anche i razziatori sono vili, malvagi e crudeli. Preferiscono la tecnica dell'agguato, per cogliere di sorpresa i propri avversari, e non attaccano mai comitive numerose, contro le quali rischierebbero di trovarsi in inferiorità numerica. I loro assalti diretti alle comunità sono molto rari, perché comportano troppe incognite. Il bottino che hanno accumulato si trova custodito al loro accampamento, sulle colline più a ridosso delle montagne, dove si arriva seguendo un sentiero segreto.

Descrizione

Il campo è molto ben nascosto, incassato in una gola tra i primi contrafforti montani e le ultime coline. Gli unici accessi sono ben protetti e costantemente sorvegliati. Non è possibile raggiungere le tende passando dai fianchi delle montagne e delle alture che circondano l'area, poiché non si riesce ad arrampicarsi sugli speroni di roccia.



1. Tenda di Iktar

In questa grande tenda vive Iktar, capo dei goblin, che si è circondato di sfarzosi tappeti e tessuti, e dorme su un grande letto di cuscini di seta. Un baule è pieno di vecchi vestiti e altre cianfrusaglie senza valore. L'arredamento è un'accozzaglia di oggetti provenienti dai bottini dei razziatori e dà l'idea di confusione e disordine vistoso.

Seppellito nell'angolo nord-est, sotto una pila di stoffe semi-marcite, c'è un baule col tesoro dei goblin: 382 me, 1.050 ma, 1.697 mr, una collana di perle (250 mo) e un paio di stivali elfici.

2. Tenda di Vadras

Questa tenda è arredata con un tappeto al centro, un giaciglio di pelli e un piccolo tavolo di legno intarsiato stracolmo di pergamene scarabocchiate in lingua goblin. Qui vive Vadras, lo stregone della banda (un mago del 3° livello), secondo in grado solo a Iktar. I pochi incantesimi che ha imparato a lanciare gli hanno fatto guadagnare molto prestigio tra i compagni. I suoi tesori (125 mo in monete di vario conio e piccole gemme) sono in un piccolo scrigno, chiuso da un *chiavistello magico*, nascosto tra le coltri del suo letto.

3. Tenda di Erb

Qui vive lo sciamano Erb (un chierico del 2° livello), un goblin eccentrico coperto di tinture che porta ossi, penne di uccello e pietruzze luccicanti cui attribuisce poteri magici. Nella tenda c'è solo una stuoia stesa per terra, mentre appese alle pareti ci sono foglie, pelli di animali, piume e ossicini vari. Gli altri goblin temono superstiziosamente Erb e non entrano mai nella sua dimora. Lo sciamano non ha tesori, eccezion fatta per le pozioni magiche contenute all'interno di piccole zucche cave.

4. Tende dei goblin

In ogni tenda vivono tre razziatori. Ci sono pagliericci e pelli come giacigli, rifiuti e scarti di cibo per terra, vestiti stracciati, pezzi di barili e di altri mobili. Almeno a giudicare

dal fetore, è indubbio che qui non possano abitare che dei goblin.

Ogni bandito tiene nascosti in un fagotto i propri averi, che ammontano a 1d10+1 me.

5. Falò

Questo grande falò, al cui fianco è ammassata una catasta di legna secca, viene acceso solo per cucinare i pasti e due goblin si occupano di controllare che non faccia fumo, cosa che potrebbe rendere individuabile il campo.

6. Sorgiva

Questa sorgente naturale crea una piccola pozza di acqua gelida, che viene utilizzata per tutti i bisogni dell'accampamento. Da qualche tempo il fondo si sta riempiendo di sporcizia, date le abitudini non proprio pulite dei goblin.

7. Trappola

Accostato alla parete rocciosa a ovest del passaggio c'è sempre un goblin di sentinella. Un filo sottile e praticamente invisibile è teso tra le rocce. Chiunque lo tocca fa suonare una campanella nascosta che allerta tutto il campo. 1d8 razziatori arriveranno entro 2 round, tutti gli altri dopo ulteriori 1d4 round. Un ladro ha le normali probabilità di scoprire e rimuovere questa trappola.

8. Ingresso nascosto

Questo varco è perfettamente camuffato con cespugli e rami tagliati, ed è invisibile dall'esterno. Una sentinella è sempre di guardia in questo punto.

Statistiche di gioco

Nome	All	Mov	CA	DV	pf	tpcCA0	Att	Fer	TS	Mor	PX	Note
Iktar lo Sgozzatore	CM	18 m (6 m)	5	3	17	17	1	1d6+1	G3	8		1-A
Vadras	CM	18 m (6 m)	6	3	9	17	1	1d4 o incantesimo	M3	8		2-B
Erb	CM	18 m (6 m)	6	2	10	18	1	1d6 o incantesimo	C2	8		3-C
Razziatore goblin	CM	18 m (6 m)	5	1-1	5	19	1	1d6	UN	7		1

I goblin subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire quando sono nella piena luce del giorno. Sono i nemici giurati dei nani, che odiano a morte, e degli gnomi, per cui provano disgusto.

Armi e armature standard:

1. Armatura di cuoio, scudo, mezzalancia (65%) o spada corta (35%), pugnale.
2. Pugnale.
3. Mazza.

Oggetti speciali:

- A. **Spada corta +1.**
- B. **Bacchetta paralizzante** (4 cariche). Incantesimi dei maghi (2/1): 1° livello: *oscurità, sonno*; 2° livello: *ragnatela*.
- C. **Bastone del serpente, pozione del controllo dei giganti delle rocce, pozione della resistenza al fuoco, pozione della guarigione.** Incantesimi dei chierici (2): 1° livello: *cura ferite leggere, luce*.

LA TANA DI KORINDAL

Sperduta tra gli alti picchi a sud-ovest di Monte Cavo, in cima a una vetta isolata, si trova la tana di un malvagio drago rosso, il più terribile abitante di questo territorio. Il mostro è una costante minaccia per tutte le comunità della zona, anche se finora si è limitato a godersi il tesoro conquistato nel corso degli anni, durante le scorribande che ha effettuato in passato. Le imprese di Korindal, che ha da poco raggiunto la maturità, si riducono a qualche razzia di bestiame e rari assalti contro carovane o viaggiatori isolati. Il territorio attorno al covo è desolato e completamente disabitato, dato che la sola presenza del drago basta per allontanare qualsiasi altra creatura.

Per salire sulla montagna c'è uno stretto e tortuoso stradello scavato nella roccia, che porta a un'imboccatura laterale della grande caverna adibita dal mostro a propria dimora. Ovviamente il drago non può utilizzare questo ingresso, ma per entrare e uscire dalla sua tana si serve di una grossa fenditura nella volta della caverna, attraverso la quale può librarsi comodamente in volo.

Nessuno ha memoria di quando e da chi il sentiero sia stato realizzato, ma da molto tempo la sua esistenza è stata dimenticata da tutti. Allo stato attuale dei fatti, solamente i centauri conoscono l'esatta ubicazione del rifugio del malvagio drago, avendola scoperta dopo molte ricerche nella zona, condotte successivamente alle minacce ricevute. Nella caverna è accumulato il grande tesoro della bestia, raccolto durante gli anni di furia devastatrice della sua gioventù. Korindal non è in grado di parlare e, di conseguenza, non può lanciare incantesimi.

Korindal (drago rosso adulto): [All CM, Mov 27 m (9 m) o volo 72 m (24 m), CA -1, DV 10, pf 40, tpcCA0 11, Att 3, Fer 1d8/1d8 (artigli), 4d8 (morso) o speciale (soffio), TS G10, Mor 10, PX 3.100].

Korindal è capace di produrre un potente attacco con il suo alito. Il soffio di questa creatura infligge un numero di ferite pari al numero di punti ferita del drago al momento dell'attacco (non necessariamente il totale dei pf, quindi) ed è utilizzabile al massimo tre volte al giorno. Salvo che la situazione non lo impedisca, Korindal utilizza subito il suo soffio all'inizio di un combattimento. Dopo il primo attacco di soffio, il drago lo userà di nuovo al 50% di probabilità in ogni round successivo (fino a esaurimento), attaccando

altrimenti con gli artigli e il morso. Il soffio di un drago rosso è un cono di fuoco che inizia con una larghezza di 1,5 m, si sviluppa fino a una lunghezza di 27 m ed è largo 9 m all'estremità. Le creature colpite da questo tipo d'attacco possono tentare un tiro salvezza contro soffio. Il successo indica che subiscono solo la metà delle ferite. Il drago è immune agli effetti del proprio soffio, così come a uno simile usato da altre creature. È inoltre immune alle ferite inferte da effetti non magici simili al suo soffio e subisce la metà del danno causato dagli attacchi magici simili a esso.



Il tesoro ammassato dal drago ammonta a 207 mp, 1.538 mo, 2.037 me, 39.221 ma, 17.601 mr, 3.200 mo in gemme, 1.700 mo in gioielli, **scudo +3, spada lunga +1, 15 frecce lunghe +1, anello del cammino sull'acqua, pozione della levitazione, pergamena con incantesimi dei maghi sonno e volare.**

CRONOLOGIA DEGLI EVENTI

In questa sezione è riportata, a uso e consumo del master, la sequenza degli eventi più plausibile. Ovviamente è suscettibile di variazioni, qualora la piega presa dall'avventura lo richieda. Si tratta soltanto di linee guida, che è possibile alterare a piacimento nella misura che si ritiene più opportuna. Diversamente da altri moduli, i giocatori hanno una libertà di movimento piuttosto ampia e dovrebbe essere concesso loro di agire come desiderano, anche se potrebbero finire per "girare a vuoto" finché non si saranno verificati alcuni eventi. Spetta al master orchestrare le cose in modo tale che i personaggi possano esplorare il territorio e seguire la propria linea di condotta, ma al contempo organizzare la progressione del modulo in maniera tale che il gioco non risulti troppo frenetico né diventi noioso e frustrante. Massima libertà è lasciata tal senso, in modo da poter adattare il ritmo della partita alle esigenze, iniziative e condizioni del gruppo.

Parte prima

I personaggi arrivano a Monte Cavo e trovano la comunità in allarme. Nelle ultime due settimane, i centauri del Bosco degli Spiriti hanno sferrato già un paio di assalti contro la roccaforte, per fortuna senza successo. I nani non sanno che sono stati costretti da Korindal. Il drago, saputo della scoperta del filone d'argento, vuole impadronirsene ma senza intervenire di persona, almeno per il momento. Dopo che i personaggi si sono presi un paio di giorni di riposo, i nani chiedono al gruppo di recarsi al villaggio halfling di Acetosella per vedere se è tutto a posto.

Parte seconda

Il gruppo arriva ad Acetosella e viene accolto dal sindaco, che gli parla dei problemi avuti di recente coi razziatori goblin. Prega quindi i personaggi di investigare per conto degli halfling, visto che non possono inviare i soldati della milizia perché rischierebbero di lasciare sguarnite le difese del villaggio. Nessuno è al corrente dei guai che stanno assillando i nani.

Parte terza

Jebb Verdebosco, il ramingo halfling che vive al villaggio, si offre come volontario per guidare il gruppo sulle tracce dei goblin. Dopo una ricerca più o meno lunga e difficoltosa, a seconda dell'importanza che il master vuol dare alla vicenda, i PG scoprono infine le piste di alcuni razziatori e le seguono fino all'accampamento. Al termine dello scontro rientrano ad Acetosella, dove sono accolti come eroi.

Parte quarta

Al ritorno a Monte Cavo, indipendentemente dal tempo trascorso nella loro avventura con halfling e goblin, i personaggi trovano la roccaforte sotto attacco da parte dei centauri del Bosco degli Spiriti. Il gruppo deve aiutare i nani, dato che l'impaziente Korindal ha affrettato i tempi e si è unito alla tribù assaltante! Il master deve fare riferimento alla mappa a p. 16 "L'assedio a Monte Cavo" per gestire questo incontro:

- **1° round:** i personaggi arrivano in vista dell'ingresso della comunità di Monte Cavo e sono testimoni della

scena dell'assedio. La maggior parte dei centauri si trova al sicuro dietro ad alcune grandi rocce, mentre una piccola avanguardia sta incalzando tre nani che corrono verso la grande porta della roccaforte, ormai in procinto di chiudersi.

- **2° round:** i nani arrivano in salvo, tutti i centauri – inclusi quelli che prima erano al riparo – muovono verso il cancello. Se qualcuno guarda in cielo verso settentrione, intravede delinearsi minacciosa la sagoma del drago Korindal che si avvicina.
- **3° round:** i nani, comprese alcune guardie uscite dall'interno della roccaforte, impegnano i centauri in mischia presso il cancello. Korindal giunge sopra l'area.
- **4° round:** i combattenti sono investiti dal soffio infuocato di Korindal. Al termine del round, i pochi nani sopravvissuti chiudono il cancello, mentre i centauri superstiti fuggono.
- **5° round:** Korindal soffiava ancora contro le porte di pietra ormai sbarrate, senza alcun effetto. Ruggendo di rabbia, se ne va solcando l'aria.

Per tutta la durata della breve battaglia, i personaggi saranno semplici osservatori degli eventi a distanza di sicurezza. Anche se dovessero cercare di intervenire, non avranno il tempo materiale per raggiungere i contendenti. Il master non dovrebbe consentirgli di disturbare il drago (ci sarà tempo più avanti per un confronto diretto) né di seguire i centauri o infierire su di loro. I fuggitivi saranno in grado di seminare facilmente il gruppo, infilando magari qualche scorciatoia segreta oppure semplicemente sfruttando la maggiore velocità di movimento al galoppo. Se il master intende far sì che Alatas, il capo dei centauri, accompagni i PG nel seguito dell'avventura, dovrà ovviamente fare in modo che sopravviva a questo incontro.

Parte quinta

Una volta rotto l'assedio, i nani accolgono i personaggi a Monte Cavo. I feriti sono curati e la porta viene sbarrata ancora una volta dall'interno. Durante la giornata, i PG sono invitati a partecipare alla riunione dell'Alto Consiglio, che si protrae per buona parte della notte. Il master deve fare in modo di rimarcare l'estrema gravità della situazione.

Parte sesta

All'alba del giorno successivo, una vedetta dei nani avvista una sinistra colonna di fumo levarsi da est, la direzione nella quale si trova il villaggio halfling di Acetosella. Il Grande Anziano chiede ai personaggi di andare a controllare e gli offre un accompagnatore d'eccezione: Weimar Tharad, il campione della roccaforte.

Parte settima

All'arrivo ad Acetosella, i personaggi trovano il villaggio distrutto dal passaggio del drago. Molti halfling sono morti e la gran parte delle costruzioni è stata rasa al suolo. I superstiti si dirigono verso Monte Cavo alla ricerca di aiuto e ospitalità. Sono morti ben i 3/4 della popolazione, tra cui Tilda (moglie del sindaco), quasi tutti i membri della milizia, Jerome Feldstocke e i coniugi Burdengross (gestori della locanda). Per coinvolgere maggiormente i nostri, il master

può aggiungere tra i malcapitati uccisi dal drago eventuali PnG coi quali il gruppo potrebbe aver stretto amicizia (come per esempio lo stesso Jebb e i suoi figli). Quasi tutti gli edifici sono ridotti in cenere, restano in piedi solo le baracche dei pescatori e dei barcaioi, un paio di abitazioni, il mulino e qualche bottega, ma anche queste non sono esenti da danni. Il resto dell'insediamento è devastato, gli animali sono morti o dispersi, i pascoli e i campi bruciati. Mentre i personaggi stanno per lasciare le rovine di Acetosella, arriva una sparuta compagnia di centauri che provenie dalla comunità nel cuore del Bosco degli Spiriti. Anche loro sono stati vittime della furia sterminatrice del drago, che ha bruciato la zona della foresta in cui si trovava l'insediamento della tribù per sfogare la propria rabbia dopo il fallito assalto a Monte Cavo dei giorni precedenti. Alatas il Veloce spiega che lui e i suoi sono stati costretti ad attaccare i nani proprio da Korindal, che altrimenti avrebbe li distrutti. Dopo il "tradimento" del drago durante l'assedio, quando il mostro ha rivolto il suo mortale soffio infuocato indiscriminatamente sia contro i nani che i centauri, questi ultimi hanno deciso finalmente di ribellarsi. Si offrono di scortare gli halfling fino a Monte Cavo, dove anch'essi intendono chiedere asilo per i pochi superstiti del clan, e mandano qualcuno assieme ai personaggi per guidarli fino alla tana di Korindal per aiutarli contro il drago (e anche come "ostaggio", a riprova della loro buona fede). Se è ancora vivo, sarà Alatar ad andare col gruppo, altrimenti toccherà a Seldan Foltacriniera, che è subentrato al comando della tribù (ha le statistiche di una guardia scelta). A questo punto, anche uno degli halfling si offre di unirsi alla spedizione (si suggerisce di optare per Ethan Lamacorta o Jebb Verdebosco, oppure per uno dei coniugi Feldstocke se il master ritiene che il gruppo abbia più bisogno delle capacità curative di un chierico piuttosto che della forza bruta).



Parte ottava

I personaggi, assieme a un rappresentante dei nani, degli halfling e dei centauri, si dirigono verso la tana di Korindal. Durante il viaggio c'è la possibilità di imbattersi nei mostri erranti, anche se l'entità della minaccia dovrebbe tenere conto delle attuali condizioni dei PG e dell'imminente combattimento col drago, che di per sé sarà già abbastanza impegnativo. Il master deve fare riferimento alla tabella dei mostri erranti riportata in precedenza nel modulo per determinare le eventuali creature incontrate. Se giudica che la potenza del gruppo sia troppo superiore rispetto a quella del drago, il master non deve aumentare i pf della creatura (altrimenti potrebbe spazzare via l'intera compagnia col primo soffio!), bensì sfruttare il tragitto fino alla montagna per indebolire i personaggi oppure eliminare qualcuno dei PnG più forti, in modo da rendere bilanciato lo scontro finale dell'avventura.

Parte nona

Arrivo alla tana di Korindal, che potrebbe essere addormentato (10% di probabilità), ma soltanto se il master ritiene che altrimenti lo scontro sia troppo impari a sfavore dei PG. L'accesso alla caverna dovrebbe avvenire attraverso il tunnel laterale, quello che il mostro non è in grado di usare perché troppo piccolo per lui, ma soluzioni alternative potrebbero essere altrettanto efficaci. Questo duello è il climax dell'avventura: deve essere reso memorabile e anche difficile da portare a termine con successo. Dopotutto, questo è il primo, vero drago che i nostri eroi si trovano di fronte!

EPILOGO

Se l'attacco avrà successo e Korindal sarà sconfitto, probabilmente al prezzo di qualche vittima tra il gruppo di temerari che ha osato sfidare il grande drago rosso, la pace tornerà a regnare in tutto il territorio circostante. I capi delle comunità di nani, halfling e centauri si riuniranno a consiglio coi personaggi superstiti. Nuove alleanze verranno forgiate, rinsaldate dai comuni lutti causati dal malvagio mostro sputafuoco, e perdureranno per molti anni a venire. I PG, ormai considerati alla stregua di eroi, oltre a essersi fatti degli amici fidati, saranno sempre i benvenuti da queste parti.

Passando a cose più venali, la proposta sarà di dividere il tesoro del drago in quattro parti: il 40% agli halfling, i più colpiti dalla furia del drago e che dovranno ricostruire praticamente da zero il proprio villaggio, il 25% ai nani di Monte Cavo, il 20% ai centauri, i quali saranno tra l'altro costretti a spostarsi in un'altra zona del Bosco degli Spiriti almeno finché la foresta bruciata dal fuoco non sarà ricresciuta, e il restante 15% ai personaggi, che potranno però tenersi anche tutti gli oggetti magici. Ovviamente il master è libero di variare la ricompensa da elargire ai PG, se lo ritiene opportuno.

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 Gygax.
 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 Gygax.
 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 Gygax.
 Gas Spore from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.
 Gorbil 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 Gygax.
 Hippocampus from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Erica Balsey, based on original material by Gary Gygax.
 Jackalwere from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene based, on original material by Gary Gygax.
 Leprechaun from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene based on original material by Gary Gygax.
 Lurker Above from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
 Piercer from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.
 Slithering Tracker from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
 Slug, Giant from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
 Strangle Weed from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
 Tick, Giant from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
 Trapper from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
 Turtle, Giant Snapping from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Green, based on original material by Gary Gygax.
 Wind Walker from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
 Yeti from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Green, based on original material by Gary Gygax.

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 by Ria Sopala. Free for commercial use, No attribution required, Pixabay License: <https://pixabay.com/illustrations/centaur-fantasy-horse-mythology-3859818/>.

Some artwork copyright William McAusland, used with permission.

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

CHDDB4 Caccia a Korindal, copyright 2020 Chimerae Hobby Group. Author Gianmatteo Tonci.

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

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

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

I testi e le immagini sono copyright dei rispettivi Autori e sono utilizzati con il permesso scritto degli stessi, oppure si tratta di immagini con licenza libera, a contenuto libero o di pubblico dominio. La compilazione del presente manuale è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'Autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

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

Il presente manuale può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali 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