

CM2

Modulo d'avventura per personaggi dal 15° al 20° livello

DUNGEONS & DRAGONS

Modulo d'avventura - Livello Companion

La Cavalcata della Morte

di Garry Spiegle



DUNGEONS & DRAGONS®

Modulo d'avventura - livello Companion

LA CAVALCATA DELLA MORTE

di Garry Spiegle



Edizione a cura di Tim Kilpin
Illustrazione in copertina: Clyde Caldwell
Illustrazioni nel testo: Seff Easley
Designer Grafico: Ruth Hoyer
Mappe: Diesel
Traduzione: Giovanni Ingellis

Tutti i diritti sono riservati

Questo modulo utilizza le regole contenute nel Dungeons & Dragons Companion che sono un'espansione del Dungeons & Dragons Gioco Base ed Expert. Questo modulo può essere utilizzato solo se si posseggono Dungeons & Dragons Base, Expert e Companion prodotto dalla Editrice Giochi.

DUNGEONS & DRAGONS® e D. & D.®

sono marchi registrati di proprietà della TSR, Inc.

Questo libro è protetto dalle leggi sul diritto di autore. È proibita qualsiasi riproduzione o altro uso non autorizzato del materiale o delle illustrazioni ivi contenute, se effettuata senza il permesso scritto dalla TSR, Inc.

© 1984 TSR, Inc.

eg

EDITRICE GIOCHI

EDITRICE GIOCHI S.p.A.
Via Bergamo, 12
20135 MILANO

SOMMARIO

PROLOGO: CONDUZIONE DELL'AVVENTURA	.2
BARONIA DELLA VALLE DEI DUE LAGHI: Descrizione del possedimento	.5
IL CASTELLO DI SKULLHEIM: indizi e segreti	.8
LA STRADA VERSO IL LAGO OCCIDENTE: avvertimento dei paesani	.12
LA TANA DI KORBUNDAR: l'isola sul lago Occidente	.13
LA PALUDE DEI MIASMI: la ricomposizione del martello	.19
LA TORRE DI PASSO ALTO: il mago si rivela	.20
IL VILLAGGIO DI GOLLIM: la battaglia dei non-morti	.23
IL TEMPO DELLE STELLE: il cancello verso la morte	.25
EPILOGO: armi, mostri ed oggetti magici	.26
Nuovi mostri	.26
Nuovi oggetti magici	.27
Nuova arma	.27
PERSONAGGI NON GIOCANTI	.28
Personaggi di Skullheim	.28
Personaggi della Torre di Passo Alto	.29
Personaggi del villaggio di Gollim	.30
Personaggi del Tempio delle stelle	.30
PERSONAGGI PRONTI PER L'USO	.31

MAPPE E TABELLE

Mappa dei giocatori: La Baronia della Valle dei Due Laghi	.32
Mappa del DM n° 1: Baronia della Valle dei Due Laghi	.interno copertina
Mappa del DM n° 2: Mura esterne di Skullheim	.interno copertina
Mappa del DM n° 3: Castello di Skullheim	.interno copertina
Mappa del DM n° 4: La tana di Korbundar	.15
Mappa del DM n° 5: Torre di Passo Alto	.16
Mappa del DM n° 6: Villaggio di Gollim	.17
Mappa del DM n° 7: Tempio delle Stelle	.18

Tabella 1: Probabilità di incontro	.3
Tabella 2: Mostri erranti	.3
Tabella 3: Villaggi della Baronia	.5
Tabella 4: Guarnigioni e loro posizione	.7

Avventura per personaggi di livello 15-20

PROLOGO: CONDUZIONE DELL'AVVENTURA

Un'oscura nube di morte avvolge la terra e la piccola Baronia della Valle dei Due Laghi è sotto il giogo del terrore imposto da un inquietante trio di malvagi. A causa delle loro azioni, centinaia di non-morti hanno varcato i confini della Sfera della Morte e le loro orde hanno invaso la pacifica Baronia, in un crescendo di distruzione e terrore. Chi potrà fermarli?

La Cavalcata della Morte è un'avventura di livello Companion. Sei personaggi-giocanti, di livello variabile dal 15° al 20°, possono cercare di fermare l'orda di non-morti, che ora minaccia di varcare i confini della Valle dei Due Laghi. Il gruppo dovrebbe comprendere almeno un chierico di alto livello, poiché durante l'avventura entreranno in gioco i nuovi potentissimi non-morti introdotti nel D&D Companion.

Uso del modulo

Potete condurre questa avventura suddividendola in varie sessioni di gioco. Prima che sia risolta, possono trascorrere intere settimane per i personaggi. Tra un incontro e l'altro, fate in modo che abbiano tempo sufficiente per riposarsi e riaversi dalle ferite: ne avranno davvero bisogno, specie dopo aver combattuto contro i nuovi non-morti ed il Grande Drago Blu!

Ricordate, comunque, che i personaggi dal 15° livello in su sono molto potenti. Dovete prestare molta attenzione affinché gli incontri siano bilanciati, facendo sì che i loro avversari siano sufficientemente forti ed impegnativi. Fate particolare attenzione agli effetti dei nuovi incantesimi: molti di essi possono mutare completamente l'esito di alcuni incontri.

Alcuni personaggi giocanti, in questa avventura, possono voler condurre con loro seguaci, scudieri e truppe in gran numero. Attenzione a non eccedere: la miriade di dettagli potrebbe appesantire il gioco e renderlo noioso. Incoraggiate i giocatori a concentrare l'attenzione sui personaggi. Se un personaggio volesse tuttavia guidare un numeroso gruppo di armigeri, usate il Regolamento di Guerra del D&D Companion.

Introduzione alla Baronia

La Baronia della Valle dei Due Laghi verrà descritta in dettaglio nel corso dell'avventura. Se volete, potete introdurre i personaggi alla conoscenza della Baronia prima dell'inizio del gioco. Potete, per esempio, far loro attraversare la Baronia mentre sono impegnati in un'altra avventura, o stan-

no inseguendo una banda di Giganti delle colline. Tale introduzione può servire a collocare la Baronia nella vostra Campagna ed a rendere più interessante questa avventura.

I punti esperienza in palio

Un gruppo standard, composto da sei personaggi, dovrebbe guadagnare circa 750.000 PX durante questa avventura, la maggior parte dei quali tramite il rinvenimento di tesori. Attenzione, però: quasi tutti i tesori dovranno essere restituiti alla Baronia, per aiutare la popolazione a riparare le devastazioni prodotte dall'invasione dei non-morti. I punti esperienza si devono, quindi, conteggiare in base ai tesori recuperati, e non a quelli realmente guadagnati dai personaggi.

Ogni personaggio può anche meritarsi il "premio del Re" (fino a 50.000 MO), oltre ad ogni guarigione e recupero di livelli di cui avesse bisogno.

L'ammontare dei tesori che i personaggi possono trovare in un'area specifica è indicato in corrispondenza dei vari incontri.

Incontri con i non-morti

L'abilità dei chierici di scacciare i non-morti si rivelerà particolarmente utile per il successo del gruppo. Ricordate che, in condizioni normali, i non-morti costretti a fuggire torneranno dopo 1-10 round (1d10).

Quasi tutti i non-morti di questa avventura vengono dalla Sfera della Morte, un'area indefinita delle dimensioni esterne, o forse situata addirittura oltre.

Si narra che la Sfera sia l'origine della

Morte e dell'Entropia, ed è certo che parte di essa sia di natura malvagia. Si noti che la Sfera della Morte non è una vera e propria "dimensione esterna": le armi dotate di particolari bonus contro gli esseri delle dimensioni esterne non hanno bonus contro mostri provenienti dalla Sfera della Morte.

Non-morti "dominati": in certe condizioni (10% o meno, negli incontri casuali), i non-morti intelligenti possono dominare altri. Un non-morto può dominare non-morti inferiori che abbiano la metà dei propri Dadi-vita (per esempio, una presenza può dominare un ghoul, o altri non-morti più deboli).

Se un non-morto ha l'abilità di evocare altri non-morti, questi vengono automaticamente dominati. Altrimenti, il non-morto dominante deve trovarsi a 18 metri o meno dal dominato ed essere in condizione di vederlo. Per determinare se il non-morto più forte riesce ad assumere il dominio usate la "Tabella dei Chierici per Scacciare i Non-Morti" (al livello del chierico a cui corrispondono i Dadi-vita del non-morto più forte, escluso qualsiasi bonus). Se un non-morto cerca di dominarne un altro nel corso di un combattimento, il tentativo equivale ad un'azione di combattimento.

Effetti del controllo. I non-morti intelligenti possono dominare un numero di mostri più deboli pari al doppio dei loro Dadi-vita, e possono creare vere e proprie "catene" di dominio. Un cecrospettro per esempio, può dominare 12 spettri, ciascuno dei quali può dominare a sua volta 6 scheletri. Il dominio ha natura telepatica; il non-morto dominante può vedere e sentire attraverso il dominato. Il dominio è totale: il dominato obbedisce senza esitazione anche ad ordini di natura suicida. Il raggio d'azione del dominio è pari ad un esagono (36 km) per ogni Dado-vita del dominante. Gli effetti proseguono fino alla luna piena successiva. Il dominante può interrompere il dominio quando lo desidera, sia che si tratti di singoli non-morti o di gruppi.

Scacciare i Non-Morti dominati. Quando i personaggi tentano di scacciare i non-morti dominati, il tentativo viene effettuato contro il dominatore. Se il tentativo fallisce, i non-morti dominati restano illesi, anche se normalmente sarebbero stati distrutti o scacciati. Se il tentativo ha successo, l'unico effetto è l'interdizione del dominio; il non-morto non può più dominato può essere scacciato o distrutto da un secondo tentativo coronato da successo. Nel caso si abbia a che fare con una "catena" di dominio il tentativo si considera effettuato contro l'"anello" immediatamente superiore della catena.

Mostri erranti

A causa dell'infestazione (è il caso di dirlo) di non-morti, viaggiare per la Baronia è

estremamente pericoloso. Quando i personaggi stanno riposando effettuate il controllo per i mostri erranti in modo normale. Quando si spostano, invece, eseguite un controllo ogni ora di gioco. Per stabilire l'influenza del tipo di terreno sulle probabilità d'incontro, tirate 1d6 e consultate la Tabella 1.

**TABELLA 1
PROBABILITÀ DI INCONTRO**

Tipo di terreno	L'incontro ha luogo se il risultato è
Montagna, palude	4-6
Foresta, collina	5-6
Abitato, aperto	6

Se i personaggi incontrano un mostro errante, tirate 1d20 e consultate la Tabella 2; se volete che incontrino un mostro volante, tirate 1d8. Gli incontri sono puramente indicativi e potete sostituirli o aggiungerne altri.

**TABELLA 2
MOSTRI ERRANTI**

Risultato del dato	Mostro
1	Sciame di insetti
2	Idra volante
3	Presenze/Necrospettri
4	Vampiro
5	Apparizione
6	Banshee
7	Fantasma
8	Korbundar
9-10	Scheletri/Zombi
11	Erba Assassina*
12	Uomo Scorpione
13	Giganti delle colline
14	Ghoul
15	Spettri/Mummie
16	Revenant
17	Odic*
18	Visione*/Mezzombra
19	Poltergeist*
20	Druji

* Mostro stazionario. Se l'incontro non è appropriato, sostituite il mostro con uomini scorpione (paludi) o con giganti delle colline (altri tipi di terreno). L'erba assassina può essere incontrata solo nelle paludi.

Non-morti erranti: in questa avventura, i personaggi possono incontrare contemporaneamente un numero di non-morti maggiore del solito. Modificate il numero di non-morti per adattarlo alla consistenza del gruppo, al suo potere ed al luogo.

Korbundar: se i personaggi incontrano questo mostro (vedi, per ulteriori dettagli, il capitolo "La tana di Korbundar"), il drago effettua un passaggio in volo, attac-

cando solo col soffio. Questo incontro dovrebbe spaventare i personaggi senza causare gravi danni. Fate in modo, inoltre, che il drago non venga ucciso.

Uomini scorpione: questi mostri vivono di solito nelle paludi, ma i personaggi possono incontrarli anche altrove, riuniti in bande. Sono resistenti, infidi e molto intelligenti e possono cercare di ingannare i personaggi. Possono, per esempio, fingere di arrendersi, per fare in modo che i personaggi si avvicinino a portata dei loro mortali pungiglioni.

Nota: in tutte le statistiche riportate in questa avventura, il "Valore di lotta" è abbreviato con "VL".

Antefatto dell'avventura

L'avventura ha inizio con Ericall, Re di Norwold, che chiede ai personaggi di investigare sulla perdita dei contatti che si è avuta con un lontano possedimento montano, la Baronia della Valle dei Due Laghi (la richiesta può essere ovviamente formulata da un qualsiasi Re della vostra Campagna; il riferimento a Re Ericall riguarda solo coloro che hanno basato la Campagna sul modulo-avventura CM1).

Il possedimento, governato dal Barone Sir Maltus Fharo, non invia da mesi né tasse, né corovane, né messaggi. Il Re ha già inviato un piccolo drappello sul posto, ma anche di essi non si è più avuta notizia. Al momento, Re Ericall non dispone delle risorse necessarie per inviare un contingente più numeroso, e quindi chiede ai personaggi di recarsi nella Baronia, scoprire cosa sta accadendo e, se possibile, ristabilire i contatti. Il Re consegna ai personaggi un lasciapassare da lui sottoscritto che li autorizza ad agire in suo nome.

La Sfera della Morte

Il problema della Valle dei Due Laghi è, in realtà, molto più grave di quanto Re Ericall possa immaginare, e minaccia di travolgere tutto il Norwold, e lo stesso impero di Thyatis! Nella Valle è stato infatti aper-

to un accesso segreto alla Sfera della Morte, e gli orrori indescrivibili che emergono da essa, stanno già diffondendosi al di fuori della Baronia.

Spetta ai personaggi scoprire chi o cosa ha aperto la porta dimensionale, e chiuderla per sempre.

I personaggi apprendono del Cancellone degli esseri che l'hanno aperto, durante una serie di avventure, che si svolgono nella Baronia. Le avventure possono susseguirsi nell'ordine che preferite, quindi dovete conoscere bene il contenuto del modulo. Anche se i personaggi arriveranno al successo ricorrendo esclusivamente alle loro abilità di combattimento, dovete di quando in quando, inserire qualche indizio o qualche enigma che abbiano riferimento agli eventi principali della Campagna in corso, anche se estranei alla particolare avventura.

I personaggi, durante l'avventura, non devono entrare nella Sfera della Morte; il loro scopo è solo quello di chiudere il Cancellone. Questo varco tra le due Dimensioni nella Valle dei Due Laghi è, infatti, a senso unico; consente solo il passaggio dalla Sfera alla Valle, e non viceversa. Chi, in un modo o nell'altro, riuscisse ad accedere alla Sfera della Morte, deve essere considerato morto (o almeno escluso della Campagna fin quando gli altri personaggi non organizzino un'operazione di salvataggio).

Centinaia di non-morti, molti dei quali mai visti prima, stanno emergendo dalla Sfera ed occupando la Baronia. Altre creature hanno usato il portale per entrare nel mondo della Campagna. Qualunque sia l'esito dell'avventura, quindi, i problemi rappresentati dai non-morti non avranno certamente fine con la sua conclusione!

La Nube Mortale

Avvicinandosi alla Baronia i personaggi vedono una misteriosa nuvola nera, sovrastare il territorio. La nube ha avvolto l'intera Baronia in una notte orribile ed infinita, che inaridisce tutto ciò che copre. La Nube Mortale sta crescendo e minaccia di oltrepassare i confini della Baronia.





La Nube emana da un oggetto magico giunto dalla Sfera: la *pietra della morte*. La Pietra è la chiave dell'avventura, poiché i personaggi non possono chiudere il Cancellone della Sfera (neppure con un *Desiderio*), fino a quando la *pietra della morte* non sia stata distrutta.

La base della Nube Mortale non scende mai a meno di 15 metri dal suolo e non entra nelle abitazioni, nelle fortezze e nelle caverne. La nube dà origine ad una notte perpetua ed è quindi difficile scoprire la sua origine. La visibilità al di sotto della Nube è ridotta a 36m. in pieno giorno, ed a zero durante la notte.

I personaggi non possono mai vedere normalmente all'interno della Nube. L'Infravisione non può penetrarla, ma l'incantesimo *vista rivelante* funziona in modo inalterato (per esempio, un chierico al suolo potrebbe vedere fino a 36 metri all'interno della Nube). Gli effetti della Nube sulla visibilità si estendono anche al piano eterico.

I personaggi che entrano nella Nube subiscono 10 punti ferita per ogni round in cui rimangono al suo interno; danni riducibili ad 1 punto ferita in caso di favorevole Tiro Salvezza contro incantesimi. L'incantesimo *Protezione dal Male*, blocca gli effetti nocivi della nube.

Il Malvagio Trio

Il Cancellone comunicante con la Sfera della Morte è stato creato da Wazor, mago di Atlantide, il quale ha agito con l'aiuto di un malvagio chierico: Ulslime il Caotico. Il chierico Ulslime ha stretto un patto con un'entità della Sfera della Morte, la quale ha acconsentito all'apertura del Cancellone, attraverso il quale ora sciamano numerosi ed orribili non-morti.

Le creature della Sfera della Morte hanno quindi consegnato ad Ulslime ed ai suoi compari (il mago Wazor ed il drago Korbundar) la *pietra della morte*, che ha creato la Nube Mortale. Korbundar, un grande drago blu, ha avuto in custodia la Pietra e la nasconde nella sua tana, sull'isola al centro del Lago Ovest (è da questa isola, quindi, che ha origine la Nube Mortale). Tutti e tre i detti PNG sono stati resi immuni agli effetti della Nube ed a quelli dei non-morti.

Le creature della Sfera della Morte hanno, inoltre, dato ad Ulslime due potenti oggetti magici: la *pergamena del portale* e la *Verga del rettile alato*.

Ulslime, aiutato da nuove creature dette *sanguisughe mortali* (giunte attraverso il portale per aiutare il Trio), ha preso il potere sulla Baronia. Un sudario (grazie alla

sua abilità di *giara magica*) ha posseduto il corpo del Barone Maltus Fharo; il suo castello è così caduto nelle mani di Ulslime e dei suoi sgherri.

Sommario degli incontri

Sono qui elencate le aree d'incontro principali. Ricordate che l'ordine temporale non è necessariamente quello del sommario, e potete farli susseguire come preferite.

La Baronia della Valle dei Due Laghi: questo capitolo descrive la Baronia prima dell'invasione dei non-morti. Potete usarla come modello per creare altre baronie nella vostra Campagna.

Castello di Skullheim: questo capitolo descrive il Castello di Skullheim, cioè la roccaforte del Barone Fharo. Durante questi incontri, non lasciate i personaggi abbandonati a se stessi, ma offrite loro qualche consiglio o indizio. I personaggi, probabilmente, investigheranno per un po', e poi decideranno di effettuare un "raid", o di attaccare il castello.

Durante le loro investigazioni, i personaggi dovrebbero venire a conoscenza della *pietra della morte*. Dovrebbero, inoltre, scoprire che l'unico modo conosciuto per distruggerla è colpirla con un oggetto magico chiamato *martello della vita*.

Strada del Lago Ovest: questa sezione delinea ciò che i personaggi possono apprendere esplorando i villaggi collegati da questa strada.

Tana di Korbundar: descrive gli incontri sulla piccola isola del Lago Ovest, sulla quale Korbundar si è costruito la tana. La *pietra della morte* è custodita nella tana del drago.

Palude dei Miasmi: quest'area, un tempo caratterizzata da boschi e laghetti, è ormai ridotta ad una palude infida. È qui che sono celate le varie componenti del *martello della vita*.

Torre di Passo Alto: descrive la torre posta a guardia del valico che dà accesso alla zona est della Valle dei Due Laghi. Il mago Wazor l'ha scelta come dimora e vive circondato da molte e potenti guardie del corpo.

Villaggio di Gollim: descrive un piccolo villaggio di minatori, assediato dall'orda malvagia di Ulslime. I resti di quello che fu l'esercito del Barone Fharo sono asserragliati nel villaggio. I personaggi devono aiutare gli assediati a sfuggire alle grinfie dei non-morti.

Tempio delle Stelle: descrive un tempio di montagna, ormai in rovina, eletto a propria dimora di Ulslime. Il Cancellone dimensionale con la *sfera della morte* si trova dentro il tempio.

BARONIA DELLA VALLE DEI DUE LAGHI: DESCRIZIONE DEL POSSEDIMENTO

Potete usare le informazioni di questo capitolo come modello per creare altri possedimenti nella vostra campagna. Ricordate, però, che la Valle dei Due Laghi è ricca circa il doppio di un altro possedimento con un ugual numero di abitanti.

Governante: Sua Eccellenza, il Barone Sir Maltus Fharo.

Roccaforti: Castello di Skullheim, Torre di Passo Alto, Torre di Gollim.

Popolazione ed economia

**TABELLA 3
VILLAGGI DELLA BARONIA**

Villaggi	No. di famiglie	Attività
Alicor	100	pesca/agricoltura
Bol	25	legname/agricoltura
Conna	25	pesce pregiati/agricoltura
Dubla	50	pesca/agricoltura
Eando	50	pesca/agricoltura
Fraggi	75	pesca/agricoltura (anche legname)
Gollim	150	miniere/agricoltura
Skullheim	25	agricoltura

Popolazione e industrie:

Alicor	100	pesca/agricoltura
Bol	25	legname/agricoltura
Conna	25	pesce pregiati/agricoltura
Dubla	50	pesca/agricoltura
Eando	50	pesca/agricoltura
Fraggi	75	pesca/agricoltura (anche legname)
Gollim	150	miniere/agricoltura
Skullheim	25	agricoltura

Spese del possedimento

Tasse reali (20%):	1.900 mo/mese
Decima (10%):	950 mo/mese
Costo degli specialisti:	1.875 mo/mese
Costo delle truppe:	3.100 mo/mese
Totale	7.825 mo/mese
<i>Al Tesoro:</i>	1.675 mo/mese

Entrate del possedimento

<i>Entrate normali:</i>	5.000 mo/mese
<i>Tasse:</i>	500 mo/mese
<i>Risorse:</i>	
Legname	(× 1)
Pesca	(× 2)
Pesci pregiati	(× 2)
Miniere	(× 3)
Entrate = 500 × 8:	4.000 mo/mese
<i>Subtotale:</i>	9.500 mo/mese
Totale: 9.500	Contanti: 950

Truppe della Baronia

La Baronia della Valle dei Due Laghi ha 220 fanti e 70 cavalieri. Il loro insieme può essere considerato un'Unità, alla quale può essere assegnato un CDB in base al Regolamento di Guerra descritto nel D&D Companion.

Truppe	CDB	Classe	VB
Baronali	99	Buona	290

Armeria

20 balestre	150 scudi
100 contenitori con 30 dardi	50 armature di cuoio
50 dardi d'argento	20 armature di maglia
100 giavellotti	10 armature di piastre
10 spade a due mani	2 spade + 1
15 spade bastarde	12 dardi + 2
30 spadoni	1 scudo + 1
50 spadini	Scuderie:
50 pugnali	50 cavalli (leggeri)
15 asce da battaglia	40 cavalli (pesanti)
20 asce	25 cavalli da tiro
10 mazze	12 muli
100 lance da cavaliere	12 carri a due ruote
50 lance	6 carri a 4 ruote

Note militari

La cavalleria pesante e parte di quella leggera è sempre nel castello.

Tutti i cavalieri, ed i fanti pesanti e leggeri, hanno scudi di cuoio, cerchiati di ferro.

Tutti i cavalieri usano spade lunghe. Le spade usate come armi secondarie sono spadini.

La fanteria leggera è armata di spadini, quella pesante di spade lunghe.

C'è bisogno di un ufficiale ogni 40 uomini. Il Barone ha assegnata una paga doppia a tutti i suoi armigeri, e gli ufficiali sono di un livello superiore al livello medio delle truppe. Alcuni membri dello staff governativo del castello e della Baronia prestano servizio come ufficiali, aggiungendo la relativa paga alle loro entrate.

Gli artiglieri manovrano i pezzi d'artiglieria (armi da lancio pesanti) e sono comandati da un capo artigiere; sotto ogni altro aspetto sono considerati fanteria leggera.

C'è poi bisogno di un armaiolo ogni 50 uomini e di un fabbro ogni 50 cavalli o muli; gli specialisti elencati costituiscono il minimo indispensabile per l'efficienza delle truppe.

I contadini fanti sono armati di lancia e scudo; i contadini arcieri di archi corti e pugnali. Gli altri contadini sono dotati di armi improvvisate.

Elenco delle truppe

	N° truppe/ ufficiali	Paga mensile	Totale	CA	Armi
Balestrieri	60/2	4 mo	240 mo	5	balestra pesante, spadino
Fanteria leggera	100/3	2 mo	200 mo	6	spadone e pugnale
Fanteria pesante	40/1	3 mo	120 mo	4	spadino e lancia
Cavalleria leggera	40/1	10 mo	400 mo	6	spadone e lancia
Cavalleria pesante	30/1	20 mo	600 mo	2	spadone e lancia
Addetti alla balista	20	2 mo	40 mo	7	spadino
Artiglieri	1	750 mo	750 mo	7	spadino
Comandanti	8	variabile	100 mo	variabile	come la truppa
Armieri	6	100 mo	600 mo	9	spadino
Fabbri	2	25 mo	50 mo	9	spadino

Guarnigioni

**TABELLA 4
GUARNIGIONI E LORO POSIZIONE**

	CP	CL	FP	FL	BL	AB	MC*	AR*
Castello	30	20	40	80	40	20	10	15
Torre	—	10	—	—	10	—	—	—
Alicor	—	—	—	—	—	—	60	40
Bol	—	—	—	—	—	—	10	15
Conna	—	—	—	—	—	—	10	15
Dubla	—	—	—	—	—	—	30	20
Eando	—	—	—	—	—	—	30	20
Fraggi	—	—	—	—	—	—	50	25
Gollim	—	1	—	20	10	—	100	50
Totale	30	40	40	100	60	20	300	200

* uomini non fissi ma utilizzabili all'occorrenza.

AB = Addetti alla balista CP = Cavalleria pesante
 AR = Arcieri della milizia FL = Fanteria leggera
 BL = Balestrieri FP = Fanteria pesante
 CL = Cavalleria leggera MC = Milizia contadina

Consiglieri ed ufficiali

La Baronia della Valle dei Due Laghi è piuttosto piccola ed il Barone ha potuto far uso del suo Carisma per installare in posizioni chiave alcuni seguaci personali (con un conseguente notevole risparmio!).

Personali

Incarico	Costo
Siniscalco	*
Esperto di magia	*
Cappellano	*
Maggiordomo in capo	1.000
3 Fabbri	75
Totale	1,075

Il ruolo di siniscalco è ricoperto da un nobile inferiore, il Baronetto Guy di Brad, vecchio compagno d'avventura del Barone. Come la maggior parte degli amici del Barone, non riceve una paga, ma viene curato, alloggiato e mantenuto gratuitamente, oltre ad avere particolari favori ed occasionale accesso al tesoro del Barone.

Il maggiordomo, sempre a causa delle dimensioni contenute della Baronia, ha anche l'incarico di ciambellano.

I fabbri indicati sono quelli necessari alle scuderie.

La Baronia non ha un proprio araldo: è troppo piccola e lontana dalla corte del Re. Il Barone avrebbe desiderato assoldare un saggio, ma non ne ha trovato nessuno ad un costo accettabile.

Nella reggia vivono anche quattro scudieri, ma ricevono il mantenimento e l'addestramento in cambio di favori da parte delle loro casate. Non si tratta, quindi, di un costo diretto.

Baronali

Incarico	Costo
Primo Magistrato	200
2 Sceriffi	200
10 Vice Cappellani	200
6 Guardiani	120
Totale	720

Il primo magistrato dispensa la legge in nome del Re e del Barone; deve essercene almeno uno ogni 1.000 famiglie. I Baroni più poveri, per risparmiare, possono agire essi stessi da magistrati, dedicando a tale compito 1 settimana ogni mese.

Anche gli sceriffi, invece di denaro contante, ricevono benefici particolari dal Barone.

È poi necessario un vice cappellano ogni 50 famiglie.

I guardiani sono i tutori locali dell'ordine in ogni villaggio. I sergenti di Skullheim si assumono a turno questa responsabilità.

Castellani

Incarico	Costo
Maresciallo	*
Castellano	*
Comandante della guardia	*
4 Sergenti	80
Totale	80

Nelle baronie più povere, gli incarichi di castellano e comandante della guardia sono spesso retti dalla stessa persona.

I sergenti, come i guardiani e gli altri ufficiali, possono essere impiegati come leader militari in tempo di guerra.

Costo Totale degli Specialisti

Tipo	Costo
Personali	1.075
Castellani	80
Baronali	720
Totale	1.875

IL CASTELLO DI SKULLHEIM: INDIZI E SEGRETI

Il Castello di Skullheim, roccaforte del Barone Maltus Fharo, si trova nel villaggio di Skullheim, al confine meridionale della Baronia della Valle dei Due Laghi.

Se i personaggi investigano sulla roccaforte, possono scoprire che:

- * **il castello è stato attaccato di sorpresa dai non-morti ed è caduto in breve nelle loro mani.**
- * **l'attacco è stato condotto, a quanto pare, da un chierico di alto livello.**
- * **anche un mago ed un drago hanno preso parte all'attacco.**
- * **la nube che opprime la Baronia è causata da un oggetto noto col nome di *pietra della morte*.**

Fate, comunque in modo che, durante le avventure nel castello, i personaggi non vengano ad apprendere la posizione della tana di Korbundar, né del Tempio delle Stelle.

Si noti che quasi tutti i tesori sono stati rubati e trasportati dai non-morti nella tana di Korbundar. I tesori rimanenti sono elencati nella descrizione dei singoli incontri.

manovrare la guarnigione nel modo che preferite, anche utilizzando le norme del Regolamento di Guerra.

Gli uomini-scorpione potrebbero, per esempio, essere suddivisi in due gruppi, uno nascosto nel portone principale esterno e l'altro dietro il cancello da due direzioni, mentre i giganti scagliano macigni dai camminamenti delle mura. Le tane degli uomini-scorpione sono nelle torri del barbacane interno. RIF

Giganti delle colline (4): CA 4; DV 8; pf 55 ciascuno; MV 36m. (12m.); N° ATT 1 arma; F 2-16, 3-18 con proiettili; TS G 8°; ML 8; AM N; VL 27; PX 650 ciascuno.

Il tesoro complessivo dei giganti ammonta a 10.000 MO. Spetta a voi decidere dove collocarlo.

Uomini-scorpione (9): CA 1; DV 8*; pf 42 ciascuno; MV 72m. (24m.); N° ATT 2; F 3-18/1-10 + veleno; TS G8°; ML 10; AM C; VL 25; PX 1.200 ciascuno.

Il tesoro complessivo degli uomini-scorpione ammonta a 20.000 MO e potete collocarlo dove preferite.

Uomo-scorpione chierico: DV 8****; pf 45; MV 72m. (24m.); N° ATT 2; F 3-18/1-10 + veleno; TS C8°; ML 10; AM C; VL 25; PX 2.300.

Questo mostro userà l'incantesimo del *silenzio* per ostacolare i personaggi dotati di poteri magici.

Se i personaggi decidono di passare oltre, ignorando il castello, potete ugualmente fare attaccare i mostri. Potete anche far giungere Korbundar, il drago, che sbucca in picchiata dalla nube per cogliere di sorpresa i personaggi; in questo caso fate in modo che l'attacco del drago si limiti ad indebolire e spaventare i personaggi.

Ingresso nel castello

I personaggi possono entrare nel castello attraverso le porte principali, oppure usando una botola aperta nella torre di sud-ovest. Le finestre e le feritoie sono chiuse, e comunque troppo piccole perché i personaggi possano utilizzarle. Naturalmente, in quanto personaggi di livello non inferiore al 15°, avranno probabilmente ottime idee sul modo di entrare.

Guida agli incontri

1. TORRE DI NORD-OVEST

1a. Primo piano: Questa stanza di 6 metri di diametro contiene un grosso letto, attaccapanni per abiti, e due ottime armature di cuoio e di maglia. Scudi e spade sono appesi alle pareti, tra i candelabri. Ci sono casse rotte, utensili spaccati ed abiti stracciati, sparsi sul pavimento.

Uno scheletro con indosso una corazza di piastre giace ai piedi della parete nord. Lo scheletro è quello di Bagamar, sergente

Introduzione al castello

La mappa n° 1 indica la posizione del castello di Skullheim in relazione al resto della Baronia. Il castello sorge su un'isola al centro dell'emissario del Lago Occidente in direzione sud. L'isola è larga solo pochi metri più del castello; le acque scorrono lungo le mura occidentali, dando origine ad un torrente impetuoso. Il fiume non può essere attraversato a nuoto; solo il braccio orientale è navigabile, sia pure con qualche difficoltà.

I due bracci del fiume si riuniscono subito dopo il castello e scorrono tranquillamente verso sud, fino ai confini della Baronia.

Lungo la sponda meridionale dell'isola, a poche decine di metri dall'ingresso principale del castello, sorgono numerose banchine e magazzini, che costituiscono il capolinea settentrionale dei traffici fluviali verso la Valle dei Due Laghi.

Arrivo al castello

Quando i personaggi si avvicinano alla zona del castello, usate la Mappa del DM n°2.

Se si avvicinano lungo il fiume, la prima cosa che vedono è l'area delle banchine, dietro la quale si ergono le basse mura del castello. La nube mortale avvolge l'intera zona, gettando un'ombra plumbea sul paesaggio.

Lungo le sponde del fiume ci sono numerose piccole banchine, che i personaggi possono usare per raggiungere l'isola. Se i personaggi perlustrano i magazzini delle banchine, scoprono che questi sono deserti.

Ingresso nel cortile esterno

Il castello è raffigurato dettagliatamente nelle Mappe del DM n°2 e 3.

I personaggi possono conoscere con una certa facilità la struttura generale delle mura esterne e del cortile, ma non sanno molto del castello vero e proprio. Le mura esterne sono concepite in modo da rallentare gli attaccanti e tenere a distanza i maghi e le macchine da assedio; la guarnigione del castello non ha uomini sufficienti per difenderle.

I cancelli e le grate del portone principale sono aperti, ma i difensori, se dispongono di tempo a sufficienza, possono chiuderli. Le difese delle mura interne sono costituite da bastioni, più che da vere e proprie torri; i personaggi non troveranno niente di interessante qui.

Le difese dei mostri

Ulslime ha collocato nel castello una piccola guarnigione di uomini-scorpione e di giganti delle colline, che si suppone forte a sufficienza da impedire a chiunque di entrare nella roccaforte. Potete distribuire e

della Torre di Nord-Ovest. Non ci sono tesori.

1b. Secondo piano: Sparsi ovunque sul pavimento, ci sono casse rotte, armi, monete d'argento ed abiti stracciati. Un grosso letto a baldacchino è vicino alla parete nord.

I cadaveri di due uomini, entrambi disarmati, giacciono al suolo.

Questa era la stanza di Heinrich Altmarm, castellano di Skullheim. È stato ucciso all'esterno del castello, durante l'invasione.

I due corpi sul pavimento sono sanguisughe mortali (vedi, per ulteriori dettagli, la descrizione dei Nuovi Mostri, riportata nell'Epilogo). Attaccano i personaggi non appena entrano nella stanza, cercando, se possibile, di coglierli di sorpresa.

Le monete sparse sul pavimento valgono 50 MO.

Sanguisughe mortali (2): CA 7; DV 8*; pf 55, 50; MV 72m. (24m.); N°ATT 1+speciale; F 1-10/round; TS G8°; ML 10; AM C; VL 25; PX 1.200 ciascuno.

1c. Terzo piano: Il pavimento è cosparso di armi, vesti, pezzi di armature e mobili rotti. Gli scheletri di numerose guardie, in corazzatura di maglia, giacciono al suolo.

Una serie di massicci scalini di legno conduce ad una botola di metallo. La botola, sbarrata da un'asta di metallo, dà accesso ai camminamenti sul soffitto.

2. TORRE DI NORD-EST

2a. Primo piano: La stanza è decorata da arazzi e ci sono casse, armi ed un grosso letto. Il pavimento è cosparso di frammenti di statue.

Qui viveva Sarrad, sergente della Torre Nord-Est, che collezionava statue belle e rare, conservandole in casse. Le più preziose si trovano ora nella tana di Korbundar.

2b. Secondo piano: La stanza è ornata di pesanti drappaggi e di sete, ed è piena di casse rotte e svuotate. Anche la maggior parte dei mobili è frantumata.

Qui viveva Roderick Verga-di-Ferro comandante della guardia del Barone. Roderick famoso per la sua abilità di combattente e condottiero, è stato l'ultimo a cadere durante l'attacco dei non-morti. È stato ucciso dal Barone, nel corso del combattimento svoltosi nell'area n° 10.

2c. Terzo piano: Questa stanza di guardia è stata ovviamente saccheggiata. Ci sono quattro corpi sul pavimento ed indossano corazzature di maglia.

Ulslime ha trasformato i cadaveri delle quattro guardie in altrettanti zombi, che attaccano i personaggi non appena entrano nella stanza.

Zombi (4): CA 4; DV 2; pf 9 ciascuno; MV 18m. (6m.); N° ATT 1; F 1-8; ML 12; AM C; VL 8; PX 20 ciascuno.



3. TORRE DI SUD-OVEST

3a. Primo piano: Sul pavimento c'è uno scheletro, con un'armatura di cuoio ed una frusta in mano, insieme a casse rotte, mobili in frantumi ed abiti stracciati. Ci sono sei fruste in una rastrelliera appesa alla parete ovest.

Qui viveva Lemas, sergente della Torre Sud-Ovest; era, ovviamente, un esperto di fruste.

3b. Secondo piano: Il pavimento è cosparso di biancheria elegante, bellissimi tappeti e casse di legno intagliato. Quasi tutta la mobilia è in frantumi. Nell'angolo ovest c'è una piccola cassa rotta.

Qui viveva Jarred, cappellano di Skullheim, il quale, al momento dell'attacco, si trovava al villaggio di Gollim insieme al Baronetto Sir Guy.

3c. Terzo piano: Questa stanza di guardia è stata distrutta dal fuoco durante l'attacco. Legno fumante ed abiti inceneriti sono tutto ciò che resta. La botola che dà accesso al soffitto è aperta.

4. TORRE DI SUD-EST

4a. Primo piano: Scudi ed armi sono appesi alle pareti della stanza. Ai piedi della parete c'è una bellissima corazzatura di maglia, completa di bracciali e schinieri. C'è un'enorme specchio sulla parete di sud-est; sotto lo specchio c'è un lettino, sul quale giace uno scheletro.

Qui viveva Mogus, sergente della Torre di Sud-Est. Era un uomo semplice e possedeva poche cose. La sua proprietà più preziosa, lo *specchio immagazzina anime*, è ancora qui (vedi, per ulteriori dettagli, il paragrafo Nuovi Oggetti Magici).

Se i personaggi lanciano sullo specchio l'incantesimo *individuazione del magico*, l'immagine di Mogus appare nello specchio. Se poi lanciano, con successo, un incantesimo *dissolvi magie* contro una magia di 20° livello, lo specchio restituisce forma e vita allo scheletro; al suo posto appare Mogus, in carne ed...ossa!

Potete utilizzare Mogus come fonte di informazioni per i personaggi.

4b. Secondo piano: La stanza è vuota.

4c. Terzo piano: Anche questa stanza è vuota.

5. SALONE

Questo enorme salone è adorno di preziosissimi tappeti, bandiere, candelabri ed arazzi. Lungo le pareti sono allineati tavoli e panche. Di fronte alla parete nord, sopra una pedana c'è un grande trono di legno.

Sul trono siede un uomo, con la spada sguainata; ha lo scudo ed indossa una corazzatura di piastre. Dieci uomini in armatura di cuoio, con archi e spadini, circondano la pedana. Questi ultimi cominciano a muoversi rigidamente verso di voi.

I dieci arcieri sono, in realtà, altrettante sanguisughe mortali. Attaccano non appena i personaggi hanno varcato la soglia, e mutano forma durante la carica.

L'uomo sul trono è il Barone Fharo. Wazor si è impadronito della sua mente con l'incantesimo *giara magica*, consegnando in tal modo il castello nelle mani delle forze di Ulslime. Wazor ha quindi consegnato il Barone al sudario caotico, servo di Ulslime. Il sudario usa la sua abilità di *giara magica* per conservare il controllo sul Barone.

Il sudario resta nella dimensione eterea ed appare come un fascio di stracci, con accanto una candela nera. Se i personaggi prendono a loro volta possesso del Barone, o lo liberano, il sudario esce dall'eterea ed attacca il personaggio più vicino.

Il Barone non esce dal salone ed attacca ogni personaggio che gli giunga a tiro (vedi il capitolo "Personaggi Non-Giocanti", per ulteriori dettagli su Fharo).

Sanguisughe mortali (10): CA 7; DV 8*; pf 40 ciascuno; MV 72m. (24m.); N°ATT 1+speciale; F 1-10/round; TS G8°; ML 10; AM C; VL 25; PX 1.200 ciascuno.

Sudario: CA-2; DV 14****; pf 65; MV 27m. (9m.); N°ATT tocco/sguardo; F invecchiamento 10-40+paralisi; TS G14°; ML 10; AM C; *rete ectoplasmatrica*, *giara magica*; armi +2 o superiori per colpirlo; TS contro scacciare i non-morti; immunità agli incantesimi; PX 5.150.

Se i personaggi liberano il Barone, questi si dimostra subito amichevole e dà loro tutte le informazioni in suo possesso.

6. STANZA DEL MAGGIORDOMO

Nella stanza c'è un piccolo letto, e bellissimi arazzi e tappeti. Sulle pareti sono allineati numerosi candelabri, alternati con specchi argentati. Sul pavimento ci sono i resti di numerose casse.

All'improvviso, un galloserpente sbucca da dietro una cassa e si scaglia freneticamente verso di voi, roteando gli occhi e chiocciando in modo selvaggio.

Ammylar, maggiordomo del Barone, è stata assediata in questa stanza. Wazor l'ha *maledetta* e trasformata in galloserpente. Ammylar derisa e maltrattata dai guardiani del castello, corre verso ogni porta che venga aperta. Il suo morso infligge 1d6 punti ferita, ma il suo tocco non pietrifica nessuno. Può essere completamente guarita con un incantesimo *scaccia maledizioni*.
RIF: COCKATRICE

Ammylar: CA 6; UC; pf 4; MV 27m. (9m.)/54m. (18m.) in volo; N°ATT 1; F 1-6; TS UC; ML 5 (8 in forma umana); AM L.

Gli attributi mentali di Ammylar restano umani, anche quando è in forma di galloserpente. Se i personaggi uccidono il mostro, questo si trasforma nel cadavere di Ammylar. Se riportata in vita, però, riassume la forma di galloserpente, e ciò fin quando non sia eliminata la *maledizione* che la opprime.

Ammylar sa che un drago, un chierico ed un mago sono in combutta tra loro per distruggere la Baronia. È anche a conoscenza del fatto che un oggetto noto come *martello della vita* può fistruggere un qualcosa chiamato *pietra della morte*. È in grado di dire ai personaggi che il martello è stato rotto dal mago ed i resti consegnati agli uomini-scorpione. Sa, infine, che la pietra è custodita dal drago, ma non ha mai visto né essa né il suo custode.

7. STANZA DEL MARESCIALLO

Centinaia di armi costellano la stanza, per il resto perfettamente normale. Le armi sono, per la maggior parte, ornate di gioielli e metalli preziosi. Ci sono anche numerosi pezzi di armature.

Qui viveva Amanda di Alexis, guardiana dei bastioni e maresciallo di Skullheim. Anche se giovane, aveva potuto ottenere, e conservare, i due incarichi grazie alla sua maestria con ogni arma conosciuta.

Amanda, durante l'invasione, è riuscita a fuggire sulle vicine montagne, usando le ultime cariche del suo *anello della sicurezza*. Spetta al DM decidere il luogo in cui si trova attualmente. Per ulteriori dettagli su

Amanda si rimanda al capitolo "Personaggi Non-Giocanti".

La collezione di armi vale 10.000 MO.

8. CUCINA

Grossi candelabri sono allineati lungo la parete ovest. Ci sono molti utensili, piatti, pentole e posate, ma non c'è traccia di cibo. Tutto è coperto di polvere e sporcizia.

La piccola scalinata lungo la parete nord conduce al dungeon sottostante.

9. CAMERA DEL BARONE

La stanza è corredata di drappaggi, casse, armadi, candelabri d'argento ed un grosso letto di legno. C'è un ritratto del Barone sulla parete nord; ai lati del ritratto ci sono due grandi specchi d'argento. La stanza è stata chiaramente perquisita, ma non saccheggiata.

Uslime alloggia in questa stanza quando è in visita al castello. Tiene qui circa 6.900 MO, in tesori di vario tipo.

10. STANZA DEL CONSIGLIO

Un grande tavolo di legno, riccamente intagliato, circondato da sedie di legno, anch'esse ornate e con alte spalliere, è l'elemento dominante della stanza. Alcune figure umane, immobili, sono sedute al tavolo; portano vesti ed armature di cuoio. Sono disposte quattro per lato ed una ciascuno ai due capi tavola.

Le pareti sono coperte da pesanti drappaggi; numerose casse sono ammucciate contro i tendaggi.

Questa era la stanza ove il Barone e il siniscalco si riunivano. Nelle casse ci sono i registri ed i diari del Barone.

I dieci uomini seduti sono altrettante sanguisughe mortali che sono realmente morte. Se i personaggi toccano o disturbano le figure, i mostri riassumono la loro vera forma, ma cominciano a ridursi rapidamente in polvere.

Dietro i drappaggi c'è lo scheletro di Roderick (vedi area 2b).

11. STANZA DELL'ESPERTO DI MAGIA

La porta della stanza è divelta dai cardini ed annerita dal fuoco. Il pavimento è cosparso da una massa di materiale: frammenti di vetro, di carta, di legno, di pietra e di metallo. Tutto il contenuto della stanza è stato rotto o frantumato.

Questa stanza era occupata da Maryan, l'esperto di magia. Wazor ed i suoi apprendisti l'hanno perlustrata a fondo e poi hanno distrutto tutto ciò che conteneva. Wazor ha poi collocato una *pergamena male-*

detta nel mucchio dei rottami. Chiunque raccolga la pergamena attiva un *simbolo della paura*. Entrambe le magie sono di 25° livello.

Se i personaggi perlustrano attentamente i rottami, trovano un frammento di pergamena, con su scritte le seguenti note:

"Del disturbo è...verso...sto per...rlo. È come se la fabbrica del creato...fatta a pezzi. Chiederò al Barone il permesso di.....anche se non sono ancora informato a sufficienza sul...."

12. STANZA DEL TESORO

La porta metallica della stanza è stata divelta e pende dai cardini. Alle pareti sono allineate scaffalature vuote; per terra ci sono alcune monete di rame; d'argento e d'oro.

Il tesoro della Baronia era custodito in questa stanza; adesso è stato trasportato dai non-morti nella tana di Korbundar. Le pareti interne sono di piombo, spesso 3 cm.

13. STANZA DELLA GUARDIA

La stanza contiene alcune panche ribaltate ed un tavolo. Sul pavimento giacciono posate, piatti e bicchieri. Ci sono anche alcune armi: spade, pugnali e scudi.

14. STANZA DEGLI OSPITI

Questa stanza, riccamente ornata, è stata saccheggiata; quasi tutta la mobilia è distrutta.

Era questa la stanza assegnata a Sir Guy, il siniscalco, quando si recava in visita al castello.

15. STALLE

C'è lo scheletro di un cavallo in ogni box della stalla; questi scheletri non sono né mostri né non-morti. Nell'angolo di sud-est sono ammucciate balle di fieno e sacchi di grano.

16. SELLERIA

In questa stanza ci sono file di selle, coperte di cuoio, briglie, bardature, materiale da conciatura ed alcuni tavoli da lavoro.

17. ARMERIA

La porta di metallo di questo locale è bloccata da una sbarra anch'essa metallica. Le armi che contiene sono elencate nel capitolo "La Baronia della Valle dei Due Laghi".

18. FUCINA

Ci sono alcune forge nella sezione est del locale. Sparse qua e là ci sono armi ed armature semi lavorate e sbarre di ferro e di piombo. La stanza è buia e le forge sono fredde.



19. CAMERATE

Lungo le pareti sono allineate numerose cuccette. Molti scheletri giacciono qua e là, in posizioni contorte, in mezzo ad armi ed armature.

La maggior parte dei soldati del Barone sono stati sopraffatti da una *nube mortale* lanciata da Wazor. Solo pochi sono riusciti a fuggire e a rifugiarsi a Gollim.

20. MAGAZZINI

Queste costruzioni contengono ampie scorte di grano, formaggio, vino, pane nero, ed altre cibarie.

21. STANZA DEL POZZO

Nel locale ci sono un pozzo ed una cisterna. L'acqua è potabile.

22. BARBACANE

Due grossi torri, alte 7,5 metri, fiancheggiano l'atrio dell'ingresso, sbarrato da due enormi grate di ferro. Entrambe le grate sono, al momento, sollevate.

23. STALLE ESTERNE

Non contengono niente di interessante.

24. BARBACANE ESTERNO

Se lo desiderate, il cancello può essere sollevato: non contiene nulla di insolito.

25. MURA ESTERNE

Sono alte circa 4,5 metri e situate a 180 metri dal castello vero e proprio.

26. MURA INTERNE

Sono alte 6 metri e larghe altrettanto. Un camminamento largo un metro e mezzo, corre lungo l'intero perimetro superiore delle mura.

Guida alle segrete

Queste segrete avevano soprattutto funzione di magazzino, anche se vi venivano occasionalmente segregati i prigionieri.

27. STANZA DELLE GUARDIE

Una rampa di scale scende dalla cucina del castello (area 8) e conduce in questa stanza. Una rastrelliera con manette, spade e scudi è appesa ad una parete.

Ci sono staffe per le torce alle pareti, ma la stanza è buia. C'è poi una grata di ferro, chiusa da un grosso lucchetto. Le chiavi sono appese sulla parete lì vicino. La grata porta ad una caverna (area 32).

28. SECONDA STANZA DELLE GUARDIE

Uno scheletro contorto giace ai piedi delle sbarre; indossa un'armatura di pelle e stringe ancora uno spadino ed un piccolo scudo rotondo. Le sbarre che delimitano la stanza ad est sono chiuse, ma non c'è lucchetto.

29. CORRIDOIO

Cinque porte metalliche sono allineate lungo la parete est. Sono tutte chiuse e sbarrate dall'esterno. Su ogni porta c'è uno spioncino; gli spioncini possono essere aperti dall'esterno.

La porta sulla parete ovest è invece di legno.

30. MAGAZZINO

La pesante porta di legno è chiusa a chiave. Nella stanza ci sono casse di cibarie e barili di birra. Il cibo è in avanzato stato di putrefazione e del tutto incommestibile.

31a-d. CELLE DEI MOSTRI

Ulslime ha trasformato le celle in trappole, collocando un mostro in ognuna di esse. Wazor ha poi lanciato un'illusione sugli spioncini delle celle 31a, 31b e 31c. Guardando dai detti spioncini, infatti, si può vedere un tesoro sul pavimento della cella; l'illusione nasconde alla vista il mostro che vi dimora.

Se aprono una cella occupata da un mostro, i personaggi possono lanciargli del cibo e tenerlo occupato per il tempo necessario a richiudere la porta.

Chi sbircia nella cella 3d, prima di poter vedere cosa c'è all'interno deve effettuare un tiro-salvezza contro pietrificazione.

Gli zombi, creati con i cadaveri degli abitanti del castello, usano il cibo stivato nell'area 30 per nutrire questi mostri. Ulslime non sa che il cibo si sta avariando.

Nella cella 31d è rinchiuso un basilisco; per le celle 31a, 31b e 31c scegliete i mostri della seguente lista.

Basilisco: CA4; DV 6+1**; pf 33; MV18m. (6m.); N°ATT 1 morso/1

sguardo; D 1-10 + pietrificazione; TS G6°; ML9; AM N; VL 21; PX 950.

ELENCO DEI MOSTRI

Uomo-scorpione: CA1; DV8**; pf 30; MV 72m. (24m.); N°ATT 2 a -4; F 3-18/1-10 + veleno; TS G8°; ML10; AM C; VL 25; PX 1.200.

L'uomo-scorpione scambia i personaggi per altri uomini-scorpione, a meno che questi non rivelino la loro vera identità. Inizialmente si rivolge a loro parlando in comune.

Vermi iena (3): Ca4; DV 3+1*; pf 16 ciascuno; MV 36m. (12m.); N°ATT 8; F paralisi; TS G2°; ML 9; AM N; VL 15; PX 75 ciascuno.

Uno dei vermi è appostato sopra la porta, e coglie automaticamente di sorpresa chiunque entri nella cella.

Sciame di insetti (3): CA7; DV 3; pf 15 ciascuno; MV 9m. (3m.); N°ATT 1 ciascuno; F 2 pf ciascuno; TS UC; ML 11; AM N; PX 75 ciascuno.

Gli insetti sono concentrati soprattutto su uno scheletro umanoide di dimensioni gigantesche, completamente spolpato. Comunque, attaccano con furia inaudita chiunque apra la porta. Hanno divorato il gigante delle colline che era segregato nella cella.

32. CAVERNA

Questa caverna è ancora in via di costruzione e ci sono numerosi attrezzi sul pavimento. Otto zombi stanno scavando lentamente presso la parete ovest.

Gli zombi attaccano a vista. Ci sono anche due poltergeist, ognuno dei quali controlla quattro zombi. Se un chierico effettua un tentativo favorevole di scacciare, quattro zombi si fermano alcuni istanti e poi ricominciano ad avanzare (ma non sono più sotto controllo). Se il tentativo viene ripetuto, il chierico deve indicare quale gruppo di zombi intende scacciare. Se scaccia una seconda volta lo stesso gruppo, lo distrugge.

Anche i poltergeist attaccano i personaggi non appena entrano nella caverna, scagliando pietre ed attrezzi da scavo contro i malcapitati.

Zombi (8): CA8; DV 2; pf 9 ciascuno; MV 27m. (9m.); N°ATT 1; F 1-8; TS G1°; ML 12; AM C; VL 13; PX 20 ciascuno.

Poltergeist (2): CA-1; DV 12****; pf 66 ciascuno; MV 18m. (6m.); N°ATT 2 proiettili; F variabili + invecchiamento di 10 anni; TS G12°; ML 11; AM C; VL 31; rete ectoplasmatica; armi + 2,0 migliori per colpirlo; TS contro scacciare i non-morti; Immunità agli incantesimi; PX 4.150 ciascuno.

La strada che, partendo da Skullheim si spinge a nord, addentrandosi nella Baronìa, è parzialmente pavimentata da blocchi di creta giallastra. I personaggi, seguendo la strada, giungono al villaggio di Alicor sulla sponda meridionale del Lago Occidente. Al centro del lago c'è una grande isola, ma i personaggi non possono vederla, perchè si trova a circa 5 km. dalla costa. Il drago Korbundar ha scelto l'isola come dimora.



Il racconto dei paesani

Gli abitanti di Alicor sono spaventati a morte e restii a raccontare ai personaggi ciò che sanno. Con qualche brontolio, però, sono disposti ad offrire vitto e alloggio a qualsiasi personaggio ferito gravemente. Se i personaggi si fermano nel villaggio, i paesani li avvertono di mettersi al riparo senza indugio.

Se i personaggi chiedono notizie sull'invasione dei non-morti e sull'attacco a Skullheim, un vecchio si fa avanti e narra le notizie di cui i paesani sono al corrente.

“Posso dirvi questo: non ci sono stati molti superstiti, e i pochi sono fuggiti oltre il fiume o sui battelli, verso est. Comunque non sono rimasti molti battelli integri. Un enorme drago blu, il più grande che mai si sia visto, è sbucato da quella maledetta nube e li ha inceneriti quasi tutti!”

I paesani raccontano che il drago impedisce loro di pescare nel lago; sono costretti a sfamarsi con ciò che possono raccogliere nei campi inariditi che circondano il villaggio.

Se i personaggi chiedono altre notizie sul drago, i paesani parlano delle dimensioni e

del potere del mostro; sostengono che il drago appare all'improvviso, scagliandosi in picchiata dalla nube per terrorizzarli (la maggior parte del racconto, però, deve apparire ai personaggi al massimo come un insieme di sciocche superstizioni).

Se viene loro chiesto, i paesani ritengono che il drago venga dal nord; non sanno nulla dell'isola in mezzo al lago.

Come raggiungere l'isola

Se i personaggi decidono di perlustrare l'isola al centro del Lago Ovest, devono prima trovare il modo di raggiungerla. Possono trasportare delle barche dal Castello di Skullheim (le rapide tra Alicor e Skullheim non sono navigabili, in quanto troppo pericolose). Possono anche decidere di costruire zattere e canoe, ma devono fare attenzione a tenere ben nascoste al drago le loro opere.

Lasciate che i giocatori risolvano da soli il problema; se la soluzione è ragionevole, ammettetene la realizzazione. Quando i personaggi salpano alla volta dell'isola, passate al capitolo “La tana di Korbundar”.

Lungo la Strada del Lago

Se proseguono fino al villaggio di Bol, i personaggi scoprono che gli abitanti si comportano in modo simile a quelli di Alicor. Essi avvertono i personaggi di non allontanarsi dalla strada del lago, perché le paludi tra Bol e Conna sono infestate da mostri giganteschi, armati di enormi picche. La strada che costeggia il lago, a quanto dicono, è più stabile e sicura.

Se i personaggi si recano a Conna, passate al capitolo “La Palude dei Miasmi”.

Se vanno a Dubla, incontrano dei paesani ancora più terrorizzati. Essi narrano ai personaggi che un grande drago è giunto dal sud, ha distrutto le loro barche ed ha portato la notizia che il Castello di Skullheim è stato conquistato da Lord Ulslime.

Due mesi or sono, spiegano i paesani, gli anziani di Dubla si sono recati a nord, per chiedere aiuto alla guarnigione della torre di Passo Alto, ma non hanno fatto ritorno.

I paesani dicono ai personaggi che la strada migliore per raggiungere Eando, Fraggi e Gollim è quella del Passo Alto; il territorio, se si eccettua la strada, è accidentato e pericoloso, e la situazione sta peggiorando. Quando i personaggi giungono in vista della Torre, passate al capitolo “La Torre di Passo Alto”.

Se i personaggi si recano a Eando o a Fraggi trovano la stessa situazione: paesani isolati, privati dei capi, e terrorizzati da un drago blu. Gli abitanti di questi villaggi, però, hanno potuto continuare indisturbati la pesca sul Lago Est. In entrambi i villaggi, coloro che si sono addentrati troppo nelle foreste sono stati uccisi dai giganti e da altri orribili bestie. Anch'essi sostengono che, durante la notte, gli spiriti dei morti vagano per la vallata.

Fate in modo che i personaggi, mentre si trovano a Fraggi, non scoprano il sentiero che conduce al Tempio delle Stelle. Possono venire a sapere di questo sentiero solo a Gollim.

Da Fraggi è possibile per via terra e senza pericoli, raggiungere il villaggio di Gollim. I personaggi possono arrivarci anche navigando sul lago, ma devono stare ben attenti a non farsi sorprendere dal drago. Quando i personaggi giungono a Gollim, passate al capitolo “Il villaggio di Gollim”.

LA TANA DI KORBUNDAR: L'ISOLA SUL LAGO OCCIDENTE

Korbundar è un grande drago blu, che si è alleato con Ulslime e Wazor per terrorizzare la Baronia della Valle dei Due Laghi. Il drago custodisce la *pietra della morte*, dalla quale scaturisce la nube mortale.

Ulslime in cambio dell'aiuto di Korbundar, ha creato numerosi non-morti, che hanno aiutato a loro volta il drago a costruire la sua tana, situata su un isolotto al centro del Lago Occidente. Korbundar vuole ammassare un enorme tesoro sull'isola, ed ha già cominciato accumulando alcune delle ricchezze della Baronia.

Guida all'incontro

(Mappa n° 4 del DM).

L'isola di Korbundar, che sorge al centro del Lago Occidente, ha un diametro di circa 105 m. Al centro dell'isola sorge una specie di montagnola, fatta di terra e roccia, ammassate dai non-morti. La montagnola sorge sulla piattaforma dell'isola, cinta da tre lati da scogliere alte circa 30 metri; solo il lato sud degrada dolcemente, fino ad una spiaggetta. La sponda sud è l'unico approdo naturale; gli altri tre lati, le cui scogliere sono sormontate da grossi macigni e da vegetazione intricata, sono impraticabili.

1. GLI ALBERI A SUD

Sul lato meridionale dell'isola ci sono sei alberi, che sorgono di fronte ad una bellissima scalinata di marmo, la quale dà accesso all'entrata decorata di una caverna. La scalinata è fiancheggiata da tre paia di statue, simili tra loro. Le statue ai piedi della scalinata sono di giada, quelle centrali d'oro, e quelle più vicine all'ingresso della caverna, di marmo.

I sei alberi, in realtà, sono idre volanti trasformate da un incantesimo *metamorfofi di massa*, le quali ritornano alla loro forma normale se i personaggi attaccano gli alberi, o non appena questi oltrepassano le statue di marmo. Se i personaggi non prestano la dovuta attenzione, le idre li attaccano alle spalle, non appena le sei statue della scalinata sono attivate (vedi area 2).

Idre (6): CA7; DV 6; pf 48 ciascuna; MV 36m. (12m.)/18m. in volo; N°ATT 6, 3 se in piacchiata; F 1-10 ogni attacco; TS G6°; ML 11; AM N; VL 21; PX 525 ciascuna.

Ogni idra ha sei teste. Questi mostri non sono protetti contro la nube mortale e stanno, quindi, bene attenti a non volarci dentro. Wazor le ha sottoposte all'incantesimo *charme dei mostri*, ed obbediscono agli ordini di attacco o ritirata impartiti da Korbundar. Non obbediscono ad altri ordini.

2. LE SEI STATUE

Le statue che fiancheggiano la scalinata di marmo sono, in realtà, altrettante statue viventi. Le statue di giada sono statue di cristallo coperte di giada; attaccano non appena i personaggi mettono piede sulle scalinate e non si fermano fin quando tutti i personaggi non abbiano lasciato l'isola. La giada, quando le statue si muovono per attaccare, si sgretola e cade a terra in frammenti privi di valore.

Le statue d'oro sono, in realtà, di ferro ricoperto da una sottile lamina di oro.

Ogni coppia di statue attacca solo dopo che la precedente sia stata distrutta o bloccata, o se attaccata dai personaggi.

Statue (di giada) di cristallo (2): CA 4; DV 3; pf 23, 15; MV 27m. (9m.); N°ATT 2; F 1-6/1-6; TS G3°; ML 11; AM L; VL 15; PX 35 ciascuna.

Statue (d'oro) di ferro (2): CA 2; DV4*; pf 34, 22; MV 9m. (3m.); N°ATT 2; F 1-8/1-8 + speciale; TS G4°; ML 11; AM N; VL 17; PX 125 ciascuna.

Statue (di marmo) di roccia (2): CA 4; DV 5*; pf 40, 35; MV 18m. (6m.); N°ATT 2; F 2-12/2-12; TS G5°; ML 11; AM C; VL 19; PX 300 ciascuna.

3. PASSAGGIO A VOLTA

Il marmo e la giada dell'architrave sono marcati da rune intarsiate con cura.

L'architrave è protetto da un *simbolo di discordia*, collocatovi da Wazor. Il resto dell'iscrizione, che può essere tradotto con un incantesimo, oppure da un ladro, dice: "Qui dimora il Guardiano del Cancellò".

Il simbolo ha effetto su tutto il passaggio; il camminare oltre l'architrave non consente tiri salvezza contro i suoi effetti. Un tiro salvezza contro i suoi effetti è consentito solo se il simbolo viene letto o toccato da un personaggio capace di pronunciare incantesimi dei maghi, o da un ladro di almeno 10° livello. Se il tiro salvezza ha successo, il personaggio riconosce il simbolo come un guardiano magico di alto livello.

lo. Occorre però essere familiari con l'incantesimo per determinare l'esatta natura del guardiano. Gli effetti del simbolo restano permanenti, quando non siano *dissolti* da una magia che agisca contro il loro 25° livello.

Durante il gioco ogni tentativo di *dissolvi magie* avrà successo (ma fate comunque finta di tirare i dadi). Il simbolo, probabilmente, costringerà i personaggi ad attaccarsi l'un l'altro; i personaggi esenti dagli effetti potranno usare le regole sulla lotta per bloccare gli altri. Incoraggiate il ricorso a questo sistema.

4. ANTICAMERA

Il soffitto, di roccia grezza, è alto 21 metri. L'aria è impregnata dal tanfo di carogna; la puzza è più forte all'ingresso della caverna, a destra dell'architrave.

Il pavimento è cosparso di statue rotte, drappaggi, sete e rasi stracciati, utensili di ottone, di rame e d'argento.

Se i personaggi non si spostano immediatamente ad investigare o sorvegliare l'apertura di destra dopo essere entrati in questa zona, perdono il primo round di iniziativa contro i non-morti (area 5), che sciamano dalla stessa per attaccare il gruppo.

Questa stanza dovrà contenere i tesori minori di Korbundar; gli oggetti che contiene ora, valgono complessivamente 5.000 MO.

5. STANZA DEI NON-MORTI

In questa stanza, dalla forma irregolare, non c'è nient'altro che una terribile puzza, e dozzine di non-morti!

Si tratta degli "operai" di Korbundar. Si avviano verso l'area 4 non appena i personaggi entrano nell'anticamera.

Sanguisughe mortali (10): CA 7; DV 8*; pf 40 ciascuna; MV 72m. (24m.); N°ATT 1+speciale; F 1-10/round; TS G8°; ML 10; AM C; VL 25; PX 1.200 ciascuna. RIF

Ghoul (10): CA 6; DV 2*; pf 9 ciascuno; MV 27 (9m.); N°ATT 2 artigli/1 morso; F 1-3/1-3/1-3+speciale; TS G2°; AM C; VL 13; PX 25 ciascuno.

Scheletri (10): CA 7; DV 1; pf 4 ciascuno; MV 18m. (6m.); N°ATT 1 arma; F a seconda dell'arma; TS G1°; ML 12; AM C; VL 11; PX 10 ciascuno.

Zombi (10): CA 8; DV 2; pf 9 ciascuno; MV 27m. (9m.); N°ATT 1 artiglio; F 1-8; TS G1°; ML 12; AM C; VL 13; PX 20 ciascuno.

6. STANZA DELLA PIETRA DELLA MORTE

C'è una grossa pietra al centro della stanza. Dall'aspetto di un blocco di carbone e pesa circa 250 kg.



Non si tratta della vera *pietra della morte* e non ha alcun valore.

La magia non rivela in essa alcunchè di malvagio. Se i personaggi si avvicinano a meno di 6 metri dalla roccia, o la distruggono, restano esposti agli effetti di un *simbolo di morte*.

Una porta segreta nella parete nord dà accesso all'area 7, dove è custodita la vera *pietra della morte*.

7. STANZA SEGRETA

Al centro della stanza c'è un'enorme roccia, dall'aspetto di un grosso pezzo di carbone.

È la vera *pietra della morte*. È intensamente malefica ed irradia gli effetti (invisibili) della nube mortale su ogni personaggio che si avvicini a meno di 3 metri (se lanciano un incantesimo *individuazione dell'invisibile*, i personaggi ci vedono sotto forma di fumo nero).

La *pietra della morte* è sorvegliata da una mezzombra che ha il 90% di probabilità di colpire di sorpresa i personaggi, quando sbuca fuori dalla parete per attaccarli; la sua prima vittima deve effettuare un favorevole tiro salvezza contro raggio della morte, altrimenti muore all'istante.

Mezzombra: CA 0; DV 11****; pf 70; MV 36m. (12m.); N°ATT 1 pugnale; F 3-12; TS LI1°; ML 9; AM C; VL 30; *Paura*, TS contro scacciare i non-morti, per colpirla occorrono armi magiche; PX 3.500.

Nessun attacco di natura fisica o magica ha effetto contro la *pietra della morte*. L'unica arma in grado di distruggerla è il *martello della vita*; il personaggio che impugna il martello deve penetrare nella nube invisibile che la circonda ed attaccare; la pietra ha una Classe dell'Armatura di 10. Un singolo colpo distrugge sia la pietra che il martello; al loro posto resta solo un opale nero, di 8 cm. di diametro (valore 3.000 MO).

Ogni personaggio che prenda l'opale vie-

ne immediatamente *maledetto* (senza possibilità di TS), ed il suo massimo valore di punti ferita si riduce di 10 punti, finché trattiene l'opale. Il possessore dell'opale può controllare fino a 50 DV di non-morti (ed esercitare l'abilità di *scacciare* i non-morti come fosse un chierico di livello pari alla metà del suo livello attuale).

La maledizione dell'opale svanisce non appena il personaggio si disfa della gemma (e viene subito meno anche la riduzione di 10 punti al suo massimo valore di PF).

8. STANZA DI KORBUNDAR

Le pareti sono tappezzate da enormi drappaggi, che conferiscono all'ambiente un aspetto di decadente ricchezza. Ci sono grossi mucchi di seta e di velluto, sui quali sono sparse alcune scaglie blu della corazza di Korbundar. Il pavimento della stanza è letteralmente cosparso di scatole, casse, urne, vasi ed altri tesori.

Potete organizzare lo scontro con Korbundar a questo punto, se i personaggi sono...in buona forma!

Korbundar non ha disposto difese particolari per proteggere questa stanza. Cisono, però, due uscite segrete. Korbundar ha coperto un'apertura (di 9 metri di lato) situata nell'angolo sud-occidentale del pavimento con un incantesimo *terreno illusorio*. Ha poi collocato un'enorme lastrone di pietra, nell'angolo di nord-ovest, che copre l'accesso ad un tunnel, il quale sbocca nel Lago Occidente.

Il drago non si lascerà mai intrappolare nella stanza; se la situazione si fa critica, fugge da una delle uscite segrete. Prima di fuggire, però, lancia incantesimi e soffi devastanti contro il gruppo. Fugge anche, ed all'istante, se corre il serio pericolo di essere ucciso.

Se i personaggi sono feriti gravemente, dovrete avvertirli della natura della stanza non appena vi entrano. Se volete, lo scontro con Korbundar può avere luogo in

un'altra zona dell'isola. RIF

Korbundar: CA -2; DV 16+3****; pf 90; MV 36m. (12m.), 90m. (30m.) in volo; N°ATT fino a 12 con un bonus di +2; F morso: 3-30+4/altri: 1-8+2; TS G27°; ML 9; AM N; potenza degli incantesimi: come un mago di 16° livello; PX 6.100. Le dimensioni del soffio di Korbundar sono 45m.x1,5m.

Incantesimi

Primo livello: *individuazione del magico, dardo incantato, lettura del magico, scudo magico, ventriloquio*

Secondo livello: *individuazione del male, invisibilità (x2), immagini illusorie, creazione spettrale*

Terzo livello: *dissolvi magie, fulmine magico, incantesimo per respirare sott'acqua.*

Korbundar è intelligente; per sconfiggere i personaggi ricorre ad ogni trucco, astuzia e potere. Usa tranquillamente gli incantesimi, ma non combatte fino alla morte, a meno che non si trovi con le spalle al muro.

Se volete usare gli incantesimi elencati, presumete che Korbundar abbia una pergamena con l'incantesimo *barriera anti-magia*, del quale si serve prima di attaccare.

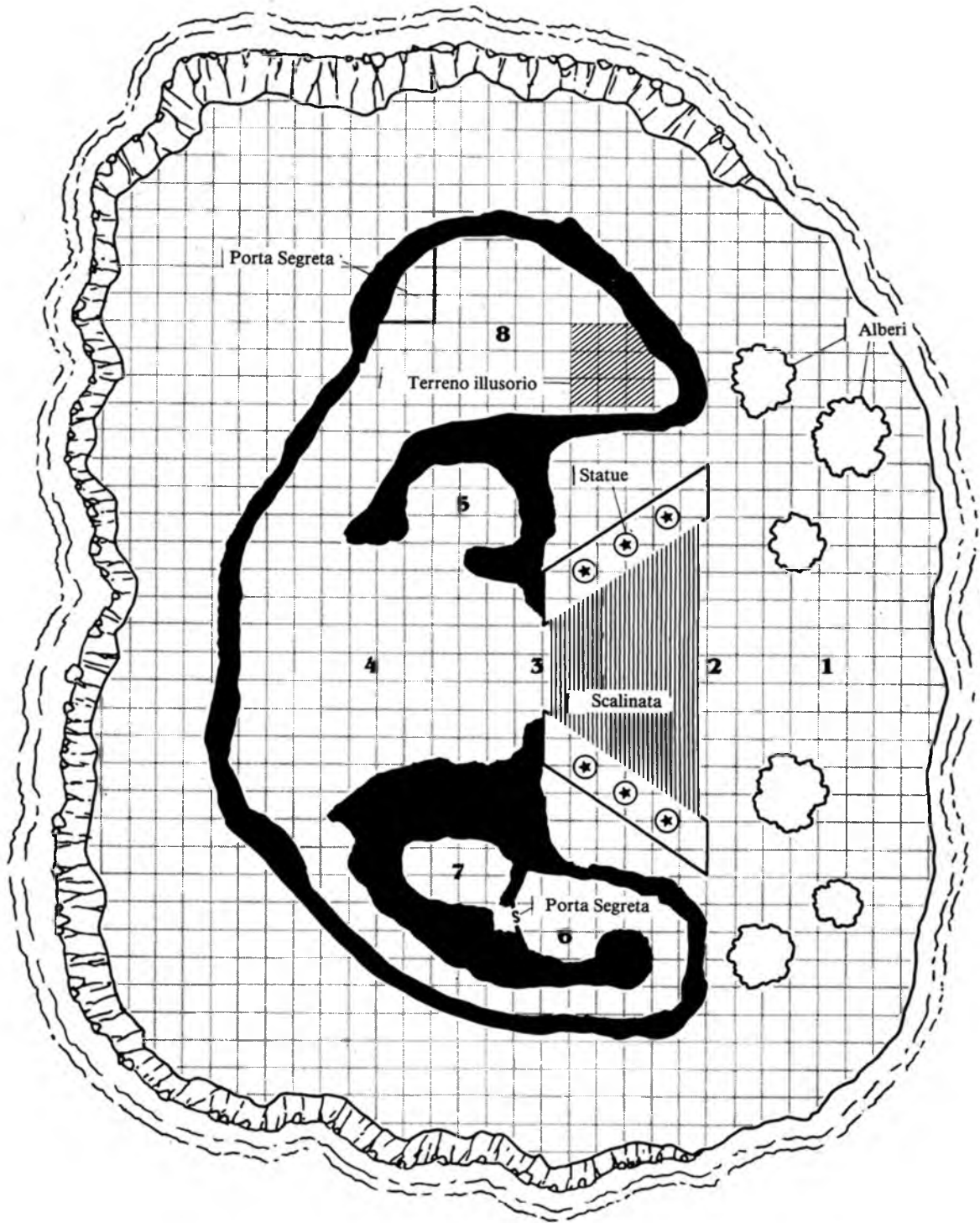
I non-morti che regnano nella Sfera della Morte hanno reso il drago immune agli effetti della nube mortale; Korbundar può vedere chiaramente attraverso essa. Wazor ha inoltre lanciato su di lui gli incantesimi *permanenza e velocità*.

Il tesoro accumulato da Korbundar vale 120.000 MO. Comprende inoltre 2d4 pozioni e 4 oggetti magici rubati ai PNG uccisi. La *lavagna dell'identificazione* di Mar-yan è qui; su essa è posta una pozione di antidoto. La lavagna rivela la natura della pozione non appena i personaggi la raccolgono.

Non includete la *lavagna dell'identificazione* in quest'area, se i personaggi dispongono di qualche mezzo per identificare la magia in questa avventura.

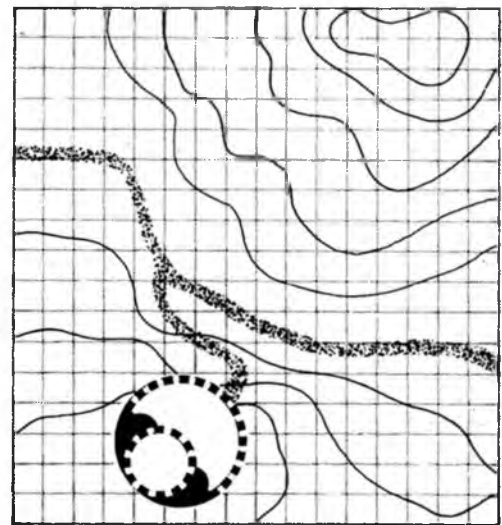
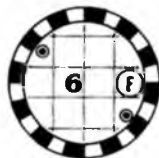
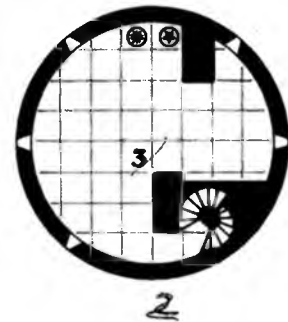
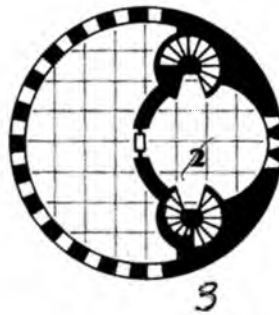
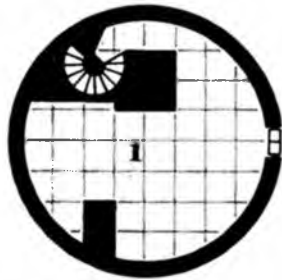
MAPPA DEL DM N°4 LA TANA DI KORBUNDAR

Scala: 1 quadretto = 3 m.

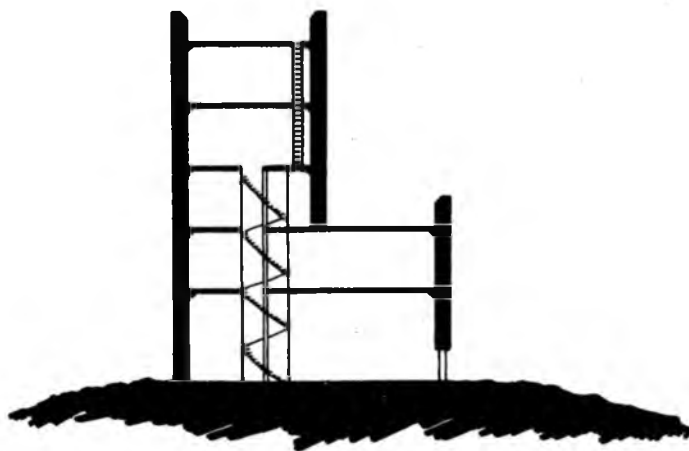


MAPPA DEL DM N°5 TORRE DI PASSO ALTO

Scala: 1 quadretto = 3 m.



Scala: 1 quadretto = 6 m.



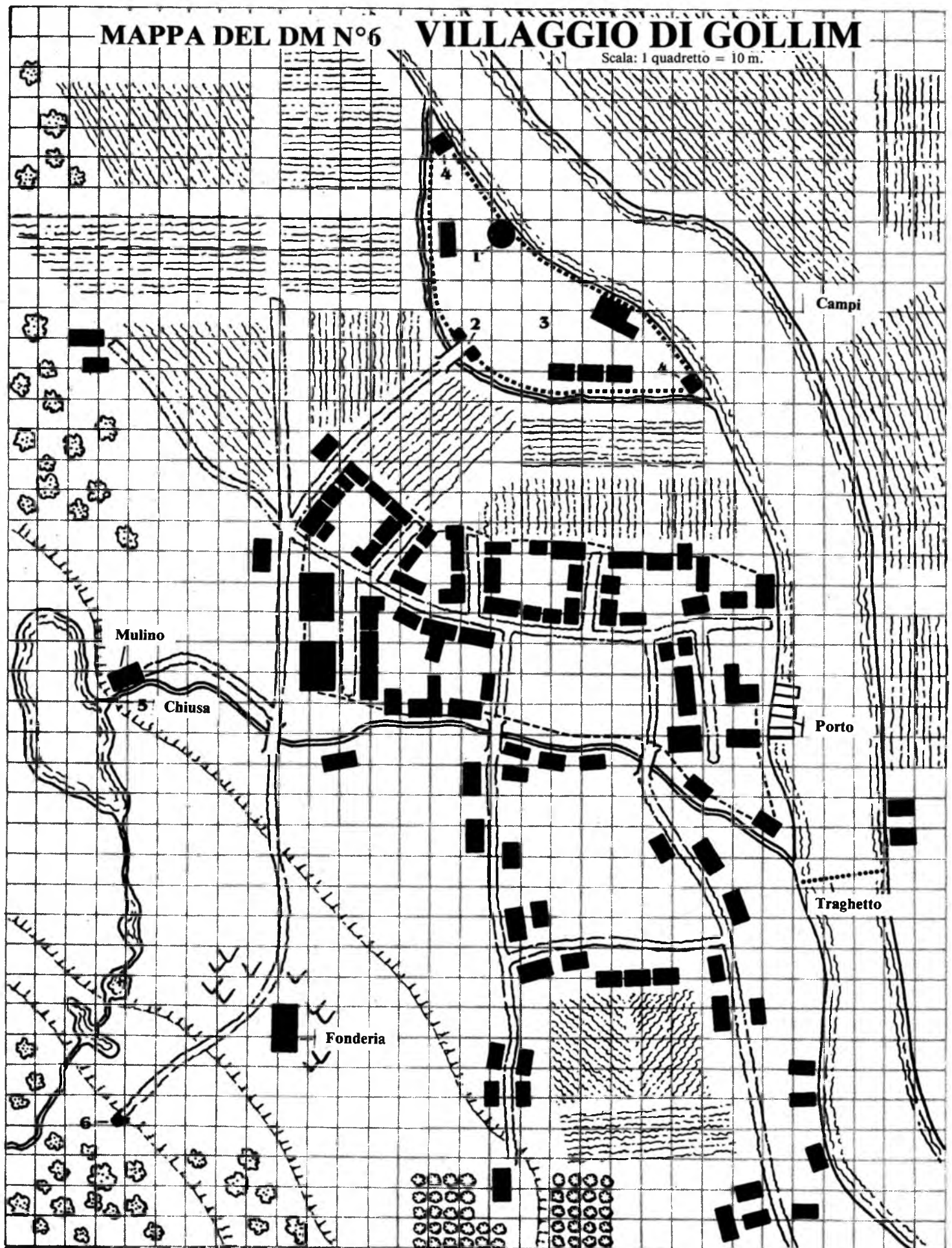
LEGENDA:

-  Porta
-  Porta Doppia
-  Feritoia
-  Camminamento
-  Scala a chiocciola
-  Botola nel Pavimento
-  Botola sul Soffitto
-  Botola nel Pavimento e sul Soffitto
-  Statua
-  Torce

MAPPA DEL DM N°6

VILLAGGIO DI GOLLIM

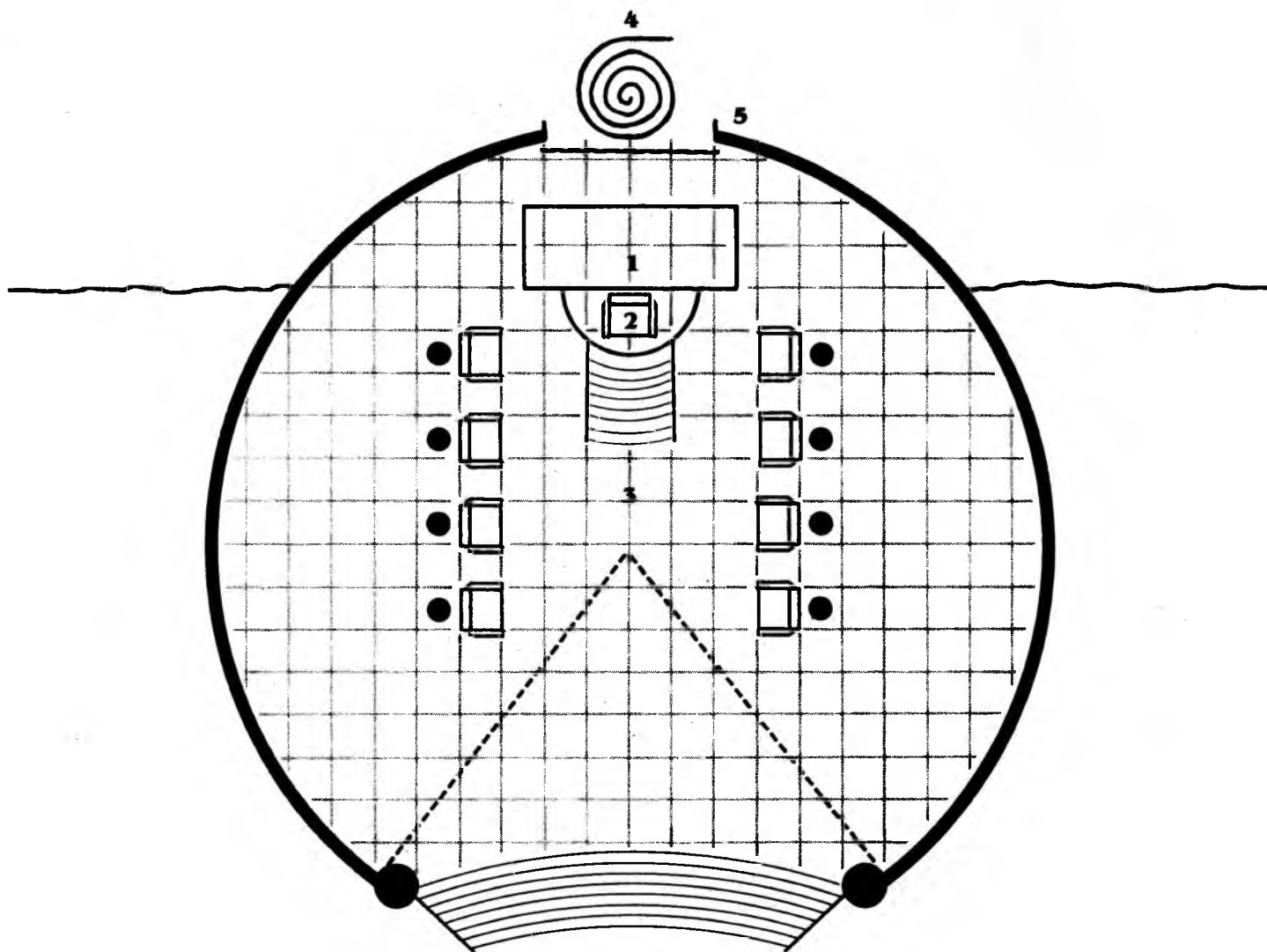
Scala: 1 quadretto = 10 m.



- Plazzata
- Barricate
- ==== Campi
- ∩ Collina
- ☼ Alberi
- ⌋ Scorie

MAPPA DEL DM N°7 TEMPIO DELLE STELLE

Scala: 1 quadretto = 3 m.



LEGENDA:

- 1 - Altare delle Stelle
- 2 - Trono
- 3 - Tempio delle Stelle
- 4 - Vortice
- 5 - Arazzi

LA PALUDE DEI MIASMI: LA RICOMPOSIZIONE DEL MARTELLO

Introduzione alla palude

Lo stesso territorio della Baronia della Valle dei Due Laghi ha pagato a caro prezzo il regno del trio malvagio. La nube mortale che lo sovrasta sta letteralmente uccidendo piante ed animali, e trasformando in paludi i piccoli laghetti presso il villaggio di Conna.

I laghetti si sono trasformati e l'acqua ha invaso il terreno circostante, mentre gli alberi sono stati soffocati da piante e rampicanti di oscura origine. La zona, un tempo fertile, è ora umida, fredda e nebbiosa.

Fin dalla calata della nube, il villaggio di Conna non ha più dato notizie. Gli abitanti sono stati in parte uccisi, e in parte trascinati in schiavitù sulle montagne dalle bande di uomini-scorpione, guidati da Wazor. Ora il villaggio è deserto; l'unico indizio è una frase, scritta col sangue sulle pareti della capanna dell'anziano del villaggio: "Il Distruttore che Preserva giace separato, su Nessuna Terra".

La frase, scritta da Wazor, significa che il *martello della vita* si trova nella palude (per ulteriori dettagli sul martello, vedi il paragrafo "Nuovi Oggetti Magici"). Il martello è stato spezzato in tre parti, ogni parte è protetta da un guardiano particolare.

Ogni guardiano, o gruppo di guardiani, è indicato come un incontro nella palude; dovete collocare gli incontri in aree della palude a vostra scelta (un'area per ogni incontro).

Mentre i personaggi esplorano questa zona, cercate di rendere al meglio l'aspetto misterioso e desolato della palude.

Movimento nella palude

Quando i personaggi esplorano la palude, usate le tabelle di movimento del D&D Expert. La nebbia fredda e grigia che ammantava la palude limita la visibilità ad una distanza variabile dai 3 ai 30 metri. Le cose più lontane appaiono come vaghe ombre.

Gli incantesimi *vista rivelante* e *individuazione dell'invisibile* funzionano in modo normale anche nella nebbia.

Guida agli incontri

(Mappa n° 1 del DM).

1. I PRIMI GUARDIANI

Non appena i personaggi entrano nell'essagono contenente i primi guardiani, descrivete la zona come una prateria nebbiosa, con rocce sporgenti ed alberi coperti di rampicanti.

Questo gruppo di guardiani è composto da 9 uomini scorpione ed un chierico della stessa razza.

Uomini-scorpione (9): CA 1; DV 8; pf 40 ciascuno; MV 72m. (24m.); N°ATT 2; F 3-18/1-10 + veleno; TS G8°; ML 10; AM C; VL 25; PX 1.200 ciascuno.



Questo gruppo di mostri ha una pozione di *volo* ed una di *resistenza al fuoco*; due di essi le bevono prima di attaccare.

Uomo-scorpione chierico: CA 1; DV 10; pf 55; MV 72m. (24m.); N°ATT 2; F 3-18/1-10 + veleno; TS C10°; ML 10; AM C; VL 29; Px 3.700.

Questo mostro porta con sé un astuccio, che contiene il manico del *martello della vita*.

2. I SECONDI GUARDIANI

Quando i personaggi entrano nell'area, descrivete loro una zona aperta, coperta di nebbia, con la terra che sembra stranamente solida ed asciutta. I personaggi, subito prima dell'incontro, odono un profondo muggito, al quale, dopo pochi secondi, ne fa eco un altro. Non riescono, però, a capire a quale distanza si trovino le bestie che li hanno prodotti.

Stanno per essere attaccati da due gorgoni. Tirate normalmente per la sorpresa.

Gorgoni (2): CA 2; DV 8*; pf 50, 40; MV 36m. (12m.); N°ATT 1; F 2-12 o pietrificazione; TS G8°; ML 8; AM C; VL 25; PX 1.200 ciascuno.

Il gorgone più grosso indossa un collare tempestato di borchie; la borchia più grande è il pomo del *martello della vita*. Il pomo ed il manico, se vengono accostati, si fondono all'istante in un solo pezzo.

3. IL TERZO GUARDIANO

Questo incontro deve svolgersi in una de-

pressione della palude, dove camminare è pericoloso, dato che le erbe nascondono pozze d'acqua. Mentre i personaggi perlustrano l'area, l'aria diventa sempre più fredda, e uno strato di ghiaccio si forma sulle piante e sulla superficie delle pozze.

L'hydrax che dimora in questa zona è il guardiano della testa del martello.

Hydrax: CA 2; DV 12; pf 60; MV 18m. (6m.), 54m. nuotando; N°ATT 2 o speciale; F 1-10/1-10; TS G24°; ML L; VL 33; individua a volontà le creature invisibili; può pronunciare 3 volte al giorno (ciascuno) gli incantesimi *individuazione del magico*, *dissolvi magie*, *muro/tempesta di ghiaccio*, *acqua in ghiaccio*, e *ragnatela*, come un mago del 9° livello; immune agli incantesimi di 1° e di 2° livello; subisce danni doppi da attacchi basati sul fuoco o sull'aria; attacca preferibilmente gli elementali della terra prima di altre creature; PX 3.700.

L'hydrax porta la testa del *martello della vita* sulle spalle, avvolta in un blocco di ghiaccio.

Può tendere un agguato al gruppo, aspettando fin quando un personaggio cammina o sprofonda in una pozza, e congelandolo prima che l'azione abbia inizio. Il personaggio dovrebbe avere una possibilità di liberarsi, e quindi partecipare allo scontro.

Quando i personaggi toccano la testa del martello con l'estremità libera del manico, le due parti si fondono istantaneamente in un solo pezzo.

LA TORRE DI PASSO ALTO: IL MAGO SI RIVELA

La Torre di Passo Alto è l'avamposto più settentrionale della Valle dei Due Laghi. La Torre è posta a guardia della tortuosa strada che attraversa la Baronia. Wazor e i suoi seguaci utilizzano la Torre come base per le loro operazioni.

Wazor si è preoccupato di ottenere informazioni sui personaggi dal momento in cui hanno iniziato le investigazioni. Se attaccato, la sua prima preoccupazione è di scappare illeso. Fate in modo che i personaggi non riescano a catturare o uccidere Wazor durante questo incontro!

Informazioni su Wazor

Wazor è un mago caotico di alto livello, emissario dell'Eccelso Concilio dei Maghi di Atlantide. È un vero ispiratore di tutti gli eventi che hanno sconvolto la Baronia, e nessuno dei suoi comparì è a conoscenza delle sue altre alleanze. I personaggi non dovrebbero poterlo conoscere né di vista né per fama.

Wazor ha lanciato su sé stesso gli incantesimi *volo e individuazione dell'invisibile* e ne ha resi *permanenti* gli effetti.

Avvicinamento alla Torre

Avvicinarsi dell'Etere

Le pareti solide della torre hanno l'aspetto di una sostanza scura che, se toccata, ha la consistenza di uno spesso strato di gelatina. Il laboratorio (area 5), schermato di piombo, appare come un cubo solido, e le sue entrate normali si manifestano come fessure sottilissime, che i personaggi possono individuare solo dopo un'attenta ricerca. Ricordate che gli incantesimi pronunciati nell'etereo non hanno effetto sugli oggetti e sugli esseri viventi che si trovano nella prima dimensione.

Un beholder, corrotto da Wazor, sorveglia il "lato" etereo della torre. Il mostro non ha alcuna intenzione di combattere fino al morte ed è disposto a trattare con i personaggi, se si dimostrano troppo forti per lui.

Beholder: CA 0/2/7; DV 11****; pf 53; MV 9m. (3m.); N°ATT 1 morso + speciale; F 2-16 + speciale; TS M11°; ML 12; AM C; VL 31; PX 5.100.

Difese della Torre

Wazor vuol mettere alla prova i personaggi, per saggiarne la forza. Non gli importa, invece, di perdere la torre. Si rende conto che i suoi sgherri sono vulnerabili agli incantesimi a lunga gittata, ed organizza la difesa in modo da evitare qualunque attacco a distanza.

Per impedire l'accesso alla torre dall'alto, ha posto sul tetto due efriti minori camuffati. Gli efriti sono stati immunizzati agli effetti della nube mortale (nella quale la torre si addentra per alcuni metri) ed usano tutte le loro abilità, in particolar modo le *illusioni* e il *muro di fuoco* per proteggere gli spalti (per i dettagli su queste creature, vedi area 6). Se i personaggi tentano di accedere alla torre dalle porte frontali, gli efriti si gettano in picchiata per attaccarli.

Il piano terra è sorvegliato da giganti delle colline, mentre i seguaci di Wazor presidiano i piani intermedi.

Quando Wazor è certo che i personaggi non siano una forza a lui alleata, comincia a metterli alla prova, la sua prima mossa consiste nel lanciare un incantesimo *palla di fuoco* o *fulmine magico* (quale dei due è più adatto) da una feritoia della torre. Poi si mette al riparo, attende per 4 round e poi scaglia un incantesimo *dissolvi magie* sul gruppo più nutrito di personaggi (o su quelli che stanno volando nei suoi paraggi). Infine lascia che siano i suoi sgherri a vedersela con i personaggi, intervenendo di persona solo quando può farlo senza essere notato.

Wazor userà probabilmente gli incantesimi *nube mortale* e *dissoluzione* contro i personaggi al di fuori dell'ingresso della torre. Ricorre a tutti gli oggetti magici e gli incantesimi a sua disposizione per distruggere ogni invasore. Se si trova in brutte acque, però, usa il suo anello per fuggire.

Se abbandona la torre, Wazor è considerato definitivamente estromesso dall'avventura.

Guida all'incontro

(Mappa del DM n° 5)

1. STALLE

Due massicce porte di legno, rinforzate con borchie di ferro, danno accesso al primo piano della torre. La stanza puzza ter-

ribilmente ed il pavimento è cosparso di paglia, ossa, avanzi di cibo ed altra sporcizia. Una scala a chiocciola, dal retro del locale, sale fino al secondo piano.

Un tempo era la scuderia della torre; ora è la dimora di otto giganti delle colline, che fanno parte della guardia del corpo di Wazor. Attaccano il gruppo all'ordine di Wazor (per esempio, dopo che questi ha pronunciato l'incantesimo *dissolvi magie*).

Giganti delle colline (8): CA 4; DV 8; pf 58, 55, 44, 43, 39, 33, 31, 30; MV 36m. (12m.); N°ATT 1 arma; F 2-16; TS G8°; ML 8; AM C; VL 25; PX 650 ciascuno.

2. APPARTAMENTI

Nella stanza ci sono casse, letti a castello, sedie, e tavoli, sui quali sono sparse bottiglie di vino, cibo ed armi. C'è anche dell'equipaggiamento magico, appeso ad una statua.

Infine, due statue di maghi sono allineate lungo la parete.

Qui vive Codocus, capitano delle guardie di Wazor, insieme a quattro guardie ed a due assistenti del mago. Questi ultimi hanno letto due pergamene contenenti l'incantesimo *statua*: sono proprio loro le statue allineate alla parete nord e cercano di attaccare di sorpresa i personaggi!

Per i dati su questi PNG, vedi il capitolo "Personaggi Non-Giocanti".

Wazor ha promesso a questi PNG di resuscitarli se verranno uccisi; se Wazor non potesse, tenterebbero di recuperarne i cadaveri gli sgherri di Uslime; è quindi possibile che questi PNG tornino in scena più di una volta.

I personaggi ricevono un totale di 2.400 PX, se sconfiggono questi PNG.

3. MAGAZZINO

In questa stanza, leggermente più piccola delle due sottostanti, ci sono due scale a chiocciola, una che sale, l'altra che scende. Nella parte nord c'è una porta di ferro, chiusa con una sbarra dall'interno, dalla quale si accede ad una terrazza intermedia. Nella stanza ci sono grossi contenitori di cibo, di vesti, e di altri oggetti.

4. CANILE

Lungo la parete nord della stanza sono allineate numerose gabbiette, che contengono conigli e volatili vivi. Lungo la parete sud, invece, ci sono quattro cuccie, ognuna delle quali ospita un mastino infernale. Questi mostri, che Wazor considera i suoi "cagnolini", attaccano chiunque non sia accompagnato da Wazor. *RIF: HEL 1201*

Mastini infernali (4): CA 4; DV 6; pf 40, 33, 26, 22; MV 36m. (12m.); N°ATT 1 morso o 1 soffio; F 1-6, soffio 6-36; TS G6°; ML 9; AM C; VL 21; individuazione dell'invisibile entro 18 metri: probabilità del 75% per round; PX 725 ciascuno.



5. LABORATORIO

La stanza è piena di equipaggiamento magico di ogni genere; ci sono pochi mobili ed alcune vesti gettate disordinatamente a terra. Nella parete si aprono sei feritoie, ad intervalli regolari. Una scala di legno sale fino ad un'apertura nel soffitto.

Le pareti, il soffitto ed il pavimento, sono coperti da lastre di piombo grezzo. Wazor le ha fatte installare come protezione contro ogni sorta di "spionaggio" magico.

Wazor si trova nella stanza quando i personaggi si avvicinano alla torre, a meno che lo abbiano già affrontato altrove. Ricevono 5.000 PX, se riescono a metterlo in fuga.

Se perlustrando la stanza dopo che Wazor è fuggito, trovano un contenitore di pergamene sigillato. Se hanno giocato il modulo CM1, riconoscono il sigillo come

quello di Atlantide. Nel contenitore c'è una pergamena con l'incantesimo *chiudi cancello*.

I personaggi dovrebbero trovare qui anche 100.000 MO, in tesori di vario genere, sottratti alla tesoreria del Barone e degli altri notabili della Baronia. Potete, inoltre, far trovare ai personaggi alcuni oggetti magici di importanza minore, un tempo appartenenti ai PG uccisi.

Wazor ha preparato una sorpresa finale per chiunque abbia invaso la sua torre. Infatti, quando scappa, pronuncia un incantesimo di *desiderio*, che fa levitare gli ultimi 3 piani della torre fino a 60 metri all'interno della nube mortale. Il camminamento superiore della torre viene sollevato fin sopra il margine superiore della nube. Se i personaggi sollevati con la torre non possono o non vogliono abbandonarla, devono aspettare che siano trascorsi 3 giorni, al

termine dei quali la torre levita di nuovo nella posizione originale.

6. CAMMINAMENTO SUPERIORE

Il camminamento è sorvegliato da due efriti, mascherati in modo da apparire come due grosse torce di ferro, che bruciano con notevole intensità. Le torce si ritrasformano in efriti se i personaggi cercano di accedere alla cima della torre. Gli efriti se ne vanno quando Wazor fugge.

Efriti minori (2): CA 3; DV 10*; pf 42, 31; MV 27m. (9m.), 72m. (24m.) in volo; N°ATT 1 pugno; F 2-16; TS G15°; ML 12, AM C; VL 29. Incantesimi: *creazione di oggetti, illusioni, muro di fuoco, colonna di fuoco, invisibilità*; PX 1.600 ciascuno.



IL VILLAGGIO DI GOLLIM: LA BATTAGLIA DEI NON-MORTI

Gollim è un piccolo villaggio di minatori, posto sulle colline a sud-ovest del Lago Oriente. Le sue miniere di piombo sono la maggiore ricchezza della Baronia. Sir Guy di Brad, il più fedele amico del Barone Fharo, è il baronetto di Gollim e vive qui in una piccola torre, con la guarnigione del villaggio.

Introduzione a Gollim

Dopo la caduta di Skullheim, Jarred, il cappellano, e de Hallus, lo sceriffo, si sono rifugiati a Gollim con i resti dell'esercito della Baronia. Gli sgherri di Ulslime hanno stretto d'assedio il villaggio. In realtà, l'assedio è alquanto allentato e si è stabilita una sorta di routine: fin quando gli assediati non si allontanano troppo dal villaggio, i mostri si accontentano di compiere occasionali scorrerie. Le forze di Ulslime possono attendere: il villaggio è già allo stremo delle forze e non può aspettarsi alcun aiuto dal Re.

Gli assediati, all'inizio, si erano rifugiati all'interno della palizzata che circonda la torre del baronetto. Ora, però, l'afflusso dei profughi dagli altri villaggi li ha costretti a fortificare alcune zone del villaggio. A rendere le cose più difficili, una visione, attirata da un assalto che gli assediati hanno respinto con grande difficoltà, ha occupato la base della torre. La visione ha scacciato le forze della Baronia e le ha costrette a ritirarsi nel villaggio, fortificato in modo approssimativo. Gli assediati hanno febbrilmente iniziato ad erigere barricate lungo le strade.

Arrivo al villaggio

Le forze del male devono attaccare rapidamente e senza tregua, per privare i personaggi di questo rifugio. Modificate la forza ed il numero dei mostri di seguito elencati, per bilanciare l'entità e la forza del gruppo e degli assediati. Per esempio, se il gruppo dei personaggi si è arricchito di seguaci ed alleati, dovete aumentare anche il numero dei mostri.

Durante l'azione al villaggio, i personaggi sapranno da Sir Guy che il cancello della Sfera della Morte è nel Tempio delle Stelle, alcuni chilometri a nord-ovest di Gollim.

Assalto alla Torre

Se i personaggi desiderano riconquistare la torre del baronetto, potete condurre l'incontro come fosse una breve avventura. La visione è protetta da due vampiri che, per evitare di essere scacciati, insieme alla loro protetta, disturbano i personaggi con torme di topi e pipistrelli. I vampiri preferiscono evitare lo scontro diretto, se possibile.

Visione: CA 0; DV 12***; pf 70; MV 0; N°ATT 6; F 1-8; TS C12°; ML 12; AM C; paura a vista, lamento ad ogni round, TS contro scacciare i non-morti; OX 3.500.

Vampiri (2): CA 2; DV 9; pf 50, 40; MV 36m. (12m.), 54m. (18m.) in volo; N°ATT 1 + speciale; F 1-10 risucchio d'energia; TS G9°; ML 11; *charme*, rigenerazione, PX 2.300 ciascuno.

La battaglia di Gollim

Usate la mappa del DM n° 6, quando i personaggi entrano in Gollim per aiutare gli assediati. Potete risolvere la battaglia con il regolamento di guerra; qui di seguito sono elencate le forze di Sir Guy e di Ulslime.

Abbiamo indicato il valore di battaglia per entrambe le fazioni ma potete ricalcolarlo in modo più accurato usando le regole ordinarie (vedi D&D Companion). Per i dati statistici deisingoli mostri, si rinvia al D&D Base, Expert e Companion. Potete limitare l'applicazione del regolamento di guerra agli scontri nei quali non sia coinvolto alcun personaggio-giocante.

Forze militari di Gollim

Sir Guy di Brad (14° livello)
Jarred, chierico (17° livello)
Saxus de Hallus (8° livello)
Sir Celtar di Ferro (6° livello)
Magistrato Glyndon (4° livello)
Guardiani (quattro, tutti di 2° livello)
(Per ulteriori dettagli su questi personag-

gi, vedi il capitolo "Personaggi non-gio-canti").

Guarnigione: 10 balestrieri, 10 cavalieri e 20 fanti leggeri.

Resti dell'esercito della Baronia: 10 cavalieri pesanti, 10 fanti pesanti, 20 balestrieri, 20 cavalieri leggeri, 30 fanti leggeri.

Le truppe addestrate contano 130 uomini. Per l'applicazione del regolamento di guerra considerate appiedata tutta la cavalleria (equivalente, rispettivamente, alla fanteria leggera e pesante).

Milizia cittadina di Gollim: 150 miliziani, armati di lancia, CA 8; 50 miliziani, armati di arco, CA 9.

Forza totale (soldati + milizia): 330 uomini.

Valore di battaglia: 89.

Forze di Ulslime

Revenant (leader, DV 18).

20 uomini-scorpione

10 giganti delle colline

6 necrospettri (controllati dal revenant)

18 spettri (controllati dal revenant)

70 zombi (controllati dai necrospettri)

100 scheletri (controllati dagli spettri)

Forza totale: 225

Valore di battaglia: 68.

Korbundar, se è ancora vivo, può aiutare in battaglie alle forze di Ulslime. Se volete, inoltre, potete far partecipare alla battaglia le creature ancora "vive" di Skullheim e della Torre di Passo Alto.

Il revenant può rimpiazzare facilmente le perdite dei non-morti; i giganti delle colline e gli uomini scorpione, però, sono molto più difficili da rimpiazzare. Per questo motivo, il revenant cercherà di scagliare contro le difese, masse di non-morti di basso livello, risparmiando i mostri più potenti per i colpi a sorpresa. Ma la tattica del revenant può rivelarsi estremamente costosa, data la presenza di numerosi chierici tra le forze di Sir Guy.

Il villaggio può essere diviso in settori difensivi e per ognuno di essi può combattersi uno scontro separato. I personaggi-gio-canti possono combattere dove preferiscono. Incoraggiate i giocatori a suggerire difese e strategie per aiutare gli assediati a sconfiggere le forze del male.

Se i personaggi danno il loro contributo alla difesa del villaggio, ricevono un totale di 15.000 PX se la difesa ha successo, e solo la metà se i mostri hanno la meglio (potete modificare l'ammontare indicato di PX se il gruppo è composto da più o meno di 6 PG).

Non ci sono tesori nel villaggio.

I personaggi possono decidere di cercare il martello, la *pietra della morte*, il cancello della Sfera della Morte, mentre le forze del male stanno assediando Gollim. In tal caso, stabilite un limite di tempo per i personaggi. Se tornano al villaggio prima dello scadere del termine, gli assediati sono in salvo.

Gioco di ruolo durante la Battaglia

Se decidete di non usare il regolamento di guerra, gli esiti della battaglia possono essere determinati dalle azioni dei personaggi.

Se conducete la battaglia in questo modo, presumete che i personaggi entrino in azione nel momento cruciale e attaccateli con un gruppo di non-morti forte e pericoloso. L'assalto al villaggio fallisce se i personaggi escono vittoriosi dallo scontro.

Se, invece, i personaggi vengono sconfitti, i leader sopravvissuti del villaggio si disperdono ed i PG devono completare la missione senza il loro aiuto. I personaggi, in questo caso, sono anche responsabili delle spese di ricostruzione del villaggio.

L'assedio prolungato

Le note che seguono indicano una serie di scenari per i giocatori che vogliono provare l'emozione di un assedio più lungo; potete alterare o arricchire la lista come preferite. L'assedio ha termine se l'assalto finale fallisce.

Assedio diretto: un'ondata di non-morti si scaglia contro le barricate, cercando di far breccia nelle difese. L'assalto finisce quando una certa percentuale di attaccanti viene distrutta.

Colpo di mano: gli assediati, venuti a conoscenza del luogo in cui dimorano i PG, tentano un colpo di mano, per ucciderli nel sonno. Contemporaneamente, possono tentare simili incursioni contro i principali PNG. Il gruppo di incursori è composto da uomini-scorpione e non-morti di alto livello.

In cerca di piombo: l'ultimo attacco ha suscitato il sospetto che le intenzioni degli assediati siano state spiate con la magia. Nei depositi esterni delle miniere, però, c'è piombo a sufficienza per schermare numerosi locali, ed impedire quindi ogni sorta di «spionaggio» magico. Il gruppo organizza una sortita fino alla miniera, per trasportare al villaggio alcuni carri carichi di piombo.

Diversione: viene lanciato un attacco diversivo contro le difese meridionali. I difensori lasciano sguarnire le barricate a nord ed un gruppo di non-morti, camminando in fondo al fiume, emerge nei pressi delle barricate ed attacca le difese indebolite.

Galleria: gli attaccanti scavano in gran segreto sotto una fortificazione e colgono i difensori di sorpresa, conquistando un gruppo di case ed irrompendo nel villaggio. I personaggi devono aprirsi la strada fino alle case e chiudere la breccia. Per evitare che i personaggi si limitino a spazzare via gli attaccanti, fate sopraggiungere un forte vento, che soffia verso le difese ancora intatte.

Sortita: viene localizzata una forte concentrazione di nemici. I PG organizzano una sortita per colpire il grosso delle forze nemiche, prima che un assalto devastante sia scagliato contro le barricate.

Breccia: le barricate dei difensori (o la palizzata, se si sono ritirati intorno alla torre) sono il bersaglio di un assalto dei non-morti. I mostri attaccano con asce, corde ed altri arnesi, per abbattere le difese o, quantomeno, indebolirle.

Trappola: i giganti delle colline, nel tentativo di attirare i difensori fuori del villaggio, tirano rocce e canestri pieni di vipere (creati da Ulslime) dentro il perimetro difensivo (i leader PNG insistono per una sortita immediata). Se i personaggi si oppongono fate «giocare» il confronto, mentre cresce il numero delle vittime. Se i PG mantengono il loro rifiuto per 3 volte, i giganti sospendono i lanci. Se i difensori tentano una sortita, gli assediati li attaccano in forze (con un rapporto minimo di dadi-vita pari a 2-1).

Assalto finale: l'intera forza degli assediati attacca i difensori nel punto più debole. Anche il revenant, con gli altri mostri più forti, partecipa all'assalto. L'attacco ha buone probabilità di successo se i personaggi sono stati ingannati dalla trappola.

Guida all'incontro

(Mappa del DM n° 6).

Molte delle aree indicate sulla mappa n° 6 sono tipiche di ogni villaggio di analoghe dimensioni. Le aree descritte qui di seguito sono quelle che potrebbero essere utilizzate nella battaglia di Gollim.

1. TORRE DEL BARONETTO

È una tipica torre di pietra, alta 12 metri e di 9 metri di diametro. Il primo piano è composto da un grande salone; il secondo è occupato dai quartieri delle guardie; il terzo dalle camere private e degli ospiti ed il quarto dall'appartamento privato del baronetto.

2. BARBACANE/PORTA

Questa struttura è di legno, come il resto della palizzata. La palizzata è alta 6 metri.

3. CORTILE INTERNO

In questa zona ci sono una fucina, le stalle e numerosi magazzini.

4. TORRI DI GUARDIA

Si tratta di torri di legno, rudimentali, coperte da una casamatta e da una piattaforma di 3x3 metri.

5. CHIUSA

I personaggi, distruggendo la chiusa al momento giusto, potrebbero sventare un attacco contro le barricate del lato est.

6. MINIERA DI PIOMBO

Qui non ci sono non-morti. I personaggi possono usarla anche come rifugio.

7. CASEGGIATI/NEGOZI

Molte di queste costruzioni sono divise in caseggiati con un cortile comune. Le forze di Sir Guy possono fortificarli e difenderli uno per uno.

IL TEMPIO DELLE STELLE: IL CANCELLO VERSO LA MORTE

I personaggi non possono trovare né il tempio né il sentiero che conduce fino ad esso, senza aver avuto informazioni da Sir Guy, a Gollim (se volete, però, potete far loro avere le stesse informazioni da un altro PNG simile).

Il tempio fu costruito da un gruppo di chierici-eremiti, ma fu abbandonato quando il Barone venne a stabilire il suo feudo nella Valle dei Due Laghi. I superstiziosi abitanti della valle hanno sempre evitato il luogo in cui sorge; Ulslime ha quindi trovato un luogo ideale per creare il cancello di accesso dalla Sfera della Morte.

L'avvicinamento al Tempio

La strada che porta al tempio attraversa le grandi montagne che sorgono nella zona orientale della Baronia; è un cammino lungo e tortuoso, infestato da mostri pericolosi. Ma, perlomeno, non si addentra mai nella nube mortale.

Quando i PG percorrono la strada, usate le Tabelle degli Incontri Casuali del D&D Expert.

Il tempio sorge subito dietro una svolta del sentiero, abbracciato ai piedi di una grande montagna, scavato all'interno di una collina. Il terreno di fronte al tempio è attraversato da numerosi e larghi crepacci, ma il sentiero conduce senza interruzioni fino al lato sinistro della struttura. Il tempio è di marmo bianco, che rifugge nella tersa aria di montagna, ammantata di tenebre e di ombre.

Ulslime si trova su una piattaforma di roccia, 9 metri al di sopra della parete di un alto pendio, e controlla le mosse dei personaggi. Nel suo rifugio, a sud-ovest del tempio, c'è un piccolo altare.

Se i personaggi non entrano nel tempio, Ulslime li attacca. Per prima cosa scaglia contro di loro un drolem, copia esatta del drago Korbundar.

Drolem: CA -3; DV 20****; pf 84; MV 36m. (12m.), 72m. (24m.) in volo; N°ATT 2 artigli/1 morso o soffio; F 2-12/2-12/11-30; TS G10; ML 12; AM N; VL 49; vede l'invisibile entro 18 metri; immune al fuoco, al freddo, ai gas ed agli incantesimi dal 1° al 4° livello, a quelli che hanno effetto sulla mente ed alle armi con bonus inferiore a +3; PX 7.750.

L'arma mortale del drolem è una nube cu-

bica di 6 metri di lato (TS contro soffio di drago, o morte istantanea).

Se il drolem sembra avere la peggio, Ulslime comincia ad aiutarlo con gli incantesimi, con estrema cautela, per non farsi individuare (per ulteriori dettagli su Ulslime, vedi il capitolo "Personaggi Non-Giocanti").

Se i PG si rivoltano contro di lui, usa tutte le sue risorse per scappare; i personaggi non lo incontreranno più in questa avventura, ma potranno avere a che fare di nuovo con lui in futuro.

I personaggi guadagnano un totale di 5.000 PX, se uccidono Ulslime o lo costringono a scappare.

Esplorazione del Tempio

(Mappa del DM n° 7).

Dovete ridurre la difficoltà di questo incontro, se i PG sono stati indeboliti o non sono, comunque, al massimo delle forze. Quando i PG entrano nel tempio, leggete ai giocatori la seguente descrizione.

Il tempio ha la forma di un'enorme cupola, la cui volta è sostenuta da grandi colonne di marmo. Di fronte ad ogni colonna c'è un grande trono, che guarda verso l'interno. In fondo al locale, di fronte alla parete nord, c'è una pedana con sopra un seggio finemente scolpito. Dietro il seggio c'è un altare di marmo; la parete retrostante è coperta da una tenda nera.

Sull'altare c'è un antico teschio, i suoi occhi vi fissano freddamente. Il teschio comincia lentamente a librarsi in aria e gli occhi, usciti dalle orbite, fluttuano verso di voi!

Il teschio e gli occhi sono, in realtà, tre druji. Queste creature sorvegliano il can-

cello della Sfera della Morte ed attaccano solo i personaggi che restano nel tempio. I personaggi devono sconfiggere questi tre mostri, prima di poter chiudere il cancello dimensionale.

Druji (3): CA -4; DV 14****; pf 80 ciascuno; MV 27m. (9m.); N°ATT 4; F veleno; TS G14°; ML 11; AM C; VL 37; immune agli incantesimi di 1°, 2° e 3° livello; non può essere colpito da armi con bonus inferiore a +2; guasta cibo, acqua e pozioni entro 9 metri; pronuncia a volontà i seguenti incantesimi: *animazione dei morti, infliggi malattie, tenebre magiche, dito della morte, e silenzio (entro 5 metri)*, come un mago di 16° livello; PX 5.150 ciascuno.

Le singole parti dei druji non lanciano incantesimi ed ogni druji, combinato o no con altri, può pronunciare un solo incantesimo.

A meno che non sia stato diversamente dichiarato dal chierico che tenta di scacciare il druji, il teschio è la prima parte ad essere colpita. Fluttua pian piano fin dietro l'altare, mentre ogni occhio si divide in quattro occhi identici. Sei di essi si scagliano contro i personaggi (usando il tocco ed attacchi fisici), mentre gli altri due si tengono fuori della mischia e lanciano incantesimi.

Se un chierico riesce a scacciarlo, un druji siricomponesse per 2-5 round; un secondo tentativo coronato da successo avrà normali effetti. Registrate con cura quale sia il druji scacciato. Ricordate che anche il teschio può dividersi ed attaccare.

Dopo aver sconfitto tutti i druji, i personaggi trovano il Cancellone della Sfera della Morte, dietro la tenda nera.

Il cancello, in realtà, è un vortice di 6 metri di diametro, pieno di una materia spessa, viscosa e nera, che ruota vorticosamente verso il bordo del vortice, per poi sparire. Emanava un terribile odore di morte e di putrefazione.

La materia dentro il vortice è fredda al tatto. Chiunque la tocchi deve effettuare un TS contro incantesimi, o perdere un livello. Ogni oggetto collocato dentro il vortice si corrode e si rompe, come se fosse stato aggredito da un protoplasma nero.

Se i personaggi hanno distrutto la *pietra della morte*, possono chiudere il cancello con un incantesimo *chiudi cancello* o un incantesimo di *realizzazione di un desiderio*.

Se chiudono il cancello, Ulslime scappa in groppa al suo drolem. Se non lo chiudono, Ulslime piazza il drolem a guardia permanente del cancello. Ma non attacca i personaggi in prima persona.

La nube mortale che incombe sulla Baronia svanisce 4 ore dopo la chiusura del vortice.

Il tempio contiene tesori per 25.000 MO; Ulslime li ha qui accumulati per custodirli al meglio.

EPILOGO: ARMI, MOSTRI ED OGGETTI MAGICI

Fine dell'avventura

L'avventura finisce quando i personaggi chiudono il vortice, o lasciano la Baronia. Se sono riusciti ad avere la meglio contro l'orda di non-morti, dovrebbero aver ricevuto abbastanza PX da progredire di un livello di esperienza. Ma non assegnate loro troppo denaro o oggetti magici, a questo livello di gioco, il risultato più importante di ogni avventura è il suo impatto sul mondo della campagna.

Per esempio, se i personaggi hanno avuto successo, dovrebbero aver ridimensiona-

to la quantità di non-morti della zona e quindi ridotto le probabilità di incontrare mostri analoghi nelle avventure successive. Se, invece, falliscono, il problema dei non-morti potrebbe crescere a dismisura; e questi esseri demoniaci potrebbero addirittura cominciare a formare dei veri e propri eserciti. Fate, però, in modo che questa minaccia non si sviluppi troppo repentinamente, per non forzare il corso degli eventi della campagna.

Se i giocatori tornano dal Re senza aver chiuso il Cancelli della Sfera della Morte e si limitano a riferirgli l'accaduto, il Re li ri-

manda indietro, con l'ordine specifico di chiuderlo. E, se necessario, affida loro la pergamena occorrente.

La Baronia può essere assegnata come ricompensa ad uno o più personaggi-giocanti, al termine dell'avventura. I personaggi potrebbero quindi dover spendere la loro ricompensa monetaria per restaurare i danni subiti dalla Baronia (vedi, per ulteriori dettagli, il capitolo "La Baronia della Valle dei Due Laghi").

Se il Barone Fharo è ancora vivo, il Re, a seconda delle circostanze, può decidere di promuoverlo, o di bandirlo.

Nuovo mostro

Sanguisuga mortale

Classe dell'Armatura:	7
Dadi-vita:	8*
Movimento:	72 (24)metri
Attacchi:	1
Ferite:	1-10 per round
N° di mostri:	1-4 (2-8)
Tiro-Salvezza:	guerriero 8°
Morale:	10
Tipo di tesori:	nessuno
Allineamento Morale:	caotico
Valore di Lotta:	25
Valore in PX:	1.200

La sanguisuga mortale, nella forma naturale, ha l'aspetto di una ameba, piatta, larga e traslucida, di varie tonalità di colori pallidi. Dal corpo si dipartono 8 tentacoli, lunghi circa 1 metro.

Può usare su sé stessa l'autometamorfosi e trasformarsi in modo da apparire come un qualsiasi non-morto dotato di forma fisica (di potenza non superiore a quella di un vampiro). La sanguisuga è in grado di riprodurre anche le armi, le armature e l'equipaggiamento del non-morto, ma non può farne uso. Questa facoltà mimetica ha origini naturali; non è quindi possibile individuarla come una magia.

La sanguisuga mortale riassume la forma naturale quando si muove all'attacco, ondulando terribilmente ad una velocità che raggiunge i 36 metri per turno; può procedere alla maggiore velocità indicata nelle statistiche solo a metamorfosi compiuta. Attacca cercando di afferrare ed immobilizzare le vittime, per poi risucchiare i loro punti ferita con i tentacoli.

La vittima, ai fini del tiro per colpire, ha una Classe dell'Armatura di 9 (meno eventuali bonus derivanti da armature magiche).

Se la sanguisuga colpisce, immobilizza la vittima e le risucchia 1-10 punti ferita per round. Le vittime che effettuano un favorevole tiro salvezza contro incantesimi su-



biscono solo la metà dei detti danni. Quando un attacco ha avuto successo, i danni sono automatici nei round successivi. Le vittime, inoltre, subiscono la metà dei danni inflitti dalla sanguisuga.

La sanguisuga uccisa mentre è trasformata, mantiene la detta forma fin quando non venga toccata; torna poi alla forma naturale e comincia subito a putrefarsi.

Le sanguisughe mortali vengono dalla Sfera della Morte, e, ai fini dell'abilità clericale di scacciare i non-morti sono da considerare creature *speciali*. Sono sempre al servizio delle creature intelligenti del Caos.

Nuovi Oggetti Magici

Martello della vita

Questo oggetto magico fu costruito secoli or sono da un potente chierico. È un martello di ferro, le cui 3 componenti (testa, pomello e manico) possono essere separate con l'incantesimo *dissolvi magie*, che riesce a prevalere contro una magia di 36° livello. Nessun essere Caotico può toccare il martello quando è integro: le sue mani passerebbero oltre il martello, senza poterlo afferrare. Nelle mani di un Personaggio Neutrale, si comporta come un martello da Guerra +1.

In quelle di un personaggio Legale, invece, si comporta come un'arma +2 ed ha in più l'abilità di lanciare l'invantesimo *guarigione* una volta al giorno. Le rune magiche che spiegano il funzionamento di questa magia appaiono sul manico quando viene lanciato sul martello un incantesimo *individuazione del magico*.

Ogni personaggio Legale o Neutrale può usare il martello per distruggere la *pietra della morte*. Insieme alla pietra, però, viene distrutto anche il martello.

Specchio immagazzina anime

Questo specchio, massiccio, ma fragile, è capace di immagazzinare l'energia vitale del possessore. È alto 1,5 metri e largo 1.

Se il possessore viene ucciso entro 18 metri dallo specchio, può decidere di trasferire in esso la sua forza vitale; in tal caso, l'immagine del possessore appare nello specchio, quando viene pronunciato l'incantesimo *individuazione del magico* ad esso diretto.

Se un qualsiasi frammento del corpo del possessore viene portato entro il suddetto raggio d'azione e viene pronunciato con successo sullo specchio un incantesimo *dissolvi magie* (contro una magia di 20° livello), il corpo viene completamente ricostituito e la forza vitale si ritrasferisce in esso. La forza vitale può essere rilasciata (sempre se un frammento del corpo è entro 18 metri) anche rompendo lo specchio.

Pozione di super guarigione

È una normale *pozione di guarigione*, ma può guarire fino a 3d6 + 3 punti ferita. Per aver tale effetto deve essere bevuta tutta in una volta.

Nuova Arma

Balista

La balista è un'arma da assedio simile ad una grossa balestra, montata su un piedistallo o sulla base di una catapulta. Spara a tiro teso, fino alla distanza di 300 metri (360 se si tratta di ballista pesante), dei proiettili simili a giavellotti. Occorrono due uomini per azionarla (4 per balista pesante).

Come le catapulte, le baliste attaccano come guerrieri di livello pari al numero dei serventi. Quelle leggere ogni 3 round con 2 serventi ed ogni 6 round se azionate da un solo uomo. Quelle pesanti ogni 5 round con 4 serventi, ogni 8 round con 3 serventi ed ogni 10 round con un solo servente.

I proiettili delle baliste leggere infliggono 2d6 punti ferita; quelli delle pesanti ne infliggono 3d6. I primi non infliggono danni alle strutture, i secondi 1 punto di danni per ogni colpo andato a segno.

Le baliste leggere possono essere spostate da 2 uomini, ma, di solito, sono montate su carri o smontate e caricate su muli, specie per percorrere lunghe distanze. Quelle pesanti, se spostate, devono essere caricate su carri, trainati da un treno di animali da soma o da tiro.

Talvolta vengono montate sui vascelli, in luogo delle catapulte, riducendone la portata di 4.000 (leggere) o 8.000 (pesanti) monete. In tal caso, possono lanciare dardi infuocati, simili alle palle di fuoco delle catapulte, che infliggono solo 3 punti di danni allo scafo e costano 10 MO ciascuno.

Le baliste leggere costano 100 MO, quelle pesanti 150 MO. I dardi, compatibili con entrambi i modelli, costano 1 MO ciascuno.



PERSONAGGI NON GIOCANTI:

I personaggi di questa lista sono elencati negli incontri. Quelli con l'asterisco sono morti.

Personaggi di skullheim

Sir Maltus Fharo

Barone della Valle dei due laghi
Guerriero legale del 22° livello

Forza	14	Destrezza	15
Intelligenza	13	Costituzione	15
Saggezza	12	Carisma	17
CA	-5	PF	75
Valore di lotta 9			

Armi: spada +3 della guarigione

Armature: di piastre +3; scudo +3 bracciale dell'assorbimento, è in grado di assorbire qualunque incantesimo dal 1° al 5° livello utilizzando una carica. Rimangono solo 5 cariche.

Equipaggiamento: stivali salii muri permettono di rimanere attaccato ad un muro in posizione orizzontale.

Tesoro: gioielli della corona per un valore complessivo di 4.000 mo.

Amanda di Alexis

Maresciallo del Castello di Skullheim
Guerriero legale del 15° livello

Forza	13	Destrezza	18
Intelligenza	14	Costituzione	12
Saggezza	13	Carisma	18
CA	-4	PF	60
Valore di lotta 13			

Armi: spada +2, +4 contro gli insetti

Armature: armatura di maglia +3; scudo +2

Equipaggiamento: pozione di superguarigione; anello della resistenza al fuoco.

*Roderick Ironrod

Capitano della Guardia di Skullheim
Guerriero legale del 9° livello

Forza	18	Destrezza	15
Intelligenza	11	Costituzione	13
Saggezza	12	Carisma	13
CA	-1	PF	60
Valore di lotta 15			

Armi: spada della rigenerazione +2, è in grado di curare da 1 a 3 PF del suo possessore ogni volta che colpisce un nemico.

Armature: armatura di piastre +1; scudo +2

Equipaggiamento: pozione della forza, pozione di superguarigione.

*Heinrich Altmark

Castellano della Valle dei due Laghi
Guerriero legale dell'8° livello

Forza	13	Destrezza	17
Intelligenza	10	Costituzione	17
Saggezza	11	Carisma	9
CA	-2	PF	44
Valore di lotta 9			

Armi: spada bastarda +1

Armature: armatura a bande +2; scudo +1

Equipaggiamento: pozione della resistenza al fuoco; pozione della velocità

*Bagamar

Sergente del lato nordovest della torre
Guerriero neutrale del 6° livello

Forza	11	Destrezza	13
Intelligenza	10	Costituzione	12
Saggezza	12	Carisma	6
CA	-3	PF	30
Valore di lotta			

Armi: spada a due mani; pugnale +1

Armature: armatura a bande

Equipaggiamento: pozione della forza

*Mogus

Sergente del lato sudest della torre
Guerriero legale del 4° livello

Forza	17	Destrezza	14
Intelligenza	12	Costituzione	12
Saggezza	11	Carisma	11
CA	2	PF	30
Valore di lotta 5			

Armi: spada a due mani

Armature: armatura di piastre

*Sarrad

Sergente del lato nordest della torre
Guerriero neutrale del 6° livello

Forza	12	Destrezza	15
Intelligenza	11	Costituzione	11
Saggezza	8	Carisma	11
CA	1	PF	40
Valore di lotta 6			

Armi: spada +1; pugnale +2

Armature: armatura di piastre; scudo

*Lemas

Sergente del lato sudovest della torre
Guerriero legale del 6° livello

Forza	15	Destrezza	11
Intelligenza	11	Costituzione	11
Saggezza	12	Carisma	10
CA	2	PF	28
Valore di lotta 6			

Armi: frusta +2; balestra con 6 dardi +2; spada; pugnale

Armature: armatura di piastre

*Alar, *Boli, *Culli, *Darse

Scudieri del Barone Maltus
Guerrieri legali (livello 1-4 rispettivamente)

Tutte le caratteristiche: 12

CA: a scelta

PF (rispettivamente): 8, 10, 12, 14

Valore di lotta; CA +1

Ammylar

Guardiano di Skullheim
Uomo comune legale

Forza	9	Destrezza	15
Intelligenza	11	Costituzione	10
Saggezza	7	Carisma	17
CA	8	PF	4
Valore di lotta 9			

Equipaggiamento: nessuno

*Maryan di Halls

Esperta di magia della valle
Mago neutrale del 13° livello

Forza	9	Destrezza	9
Intelligenza	16	Costituzione	9
Saggezza	11	Carisma	13

CA 7 PF 30
Valore di lotta 13

Armi: *bacchetta dei fulmini magici (12 cariche)*

Armature: *anello di protezione + 2*

Equipaggiamento: *verga dell'inerzia; lavagna dell'identificazione; pozione dei sogni, pozione d'antidoto (di ogni tipo un solo sorso)*

Incantesimi

Primo livello: *charme, individuazione del magico, blocca porta, dardo incantato (x2), lettura del magico.*

Secondo livello: *luce perenne, ESP, invisibilità, immagini illusorie, Ragnatela.*

Terzo livello: *Dissolvi magie (x2), palla di fuoco, volare, fulmine magico.*

Quarto livello: *Charme (mostri), porta dimensionale, metamorfosi, muro di fuoco.*

Quinto livello: *Nube mortale, evocazione degli elementali, giara magica, teletrasporto.*

Sesto livello: *Barriera anti-magia, disintegrazione, trasforma pietra in carne.*

***Padre Jarred**

Cappellano di Skullheim
Chierico legale del 17° livello

Forza	14	Destrezza	13
Intelligenza	12	Costituzione	9
Saggezza	13	Carisma	13
CA	-4	PF	43
Valore di lotta 13			

Armi: *mazza + 3*

Armature: *armatura di piastre + 2; scudo + 2; anello di protezione + 2*

Equipaggiamento: *unguento della benedizione (x2), unguento della guarigione (x3), pergamena con 3 incantesimi (dal 1° al 3° livello).*

Incantesimi

Primo livello: *cura ferite leggere, individuazione del magico, luce magica, protezione dal male, scacciapaura, individuazione del male.*

Secondo livello: *Benedizione, scopritrappole, blocca persone, resistenza al fuoco, silenzio (5 m.), incantare i serpenti.*

Terzo livello: *luce perenne, cura malattie, scaccia maledizioni, parlare con i morti, incantesimo del colpire.*

Quarto livello: *Cura ferite gravi, dissolvi magie, neutralizza veleno, metamorfosi dei bastoni in serpenti.*

Quinto livello: *Comunicazione con gli dei, distruzione del male, sciame di insetti, resurrezione.*

Sesto livello: *individuazione della corretta via, parlare con i mostri, ritorno.*

Settimo livello: *resurrezione integrale.*

Saxus de Hallus

Sceriffo della Valle dei due laghi
Guerriero legale del 8° livello

Forza	17	Destrezza	17
Intelligenza	12	Costituzione	14
Saggezza	13	Carisma	11
CA	0	PF	40
Valore di lotta 8			

Armi: *spada + 1, + 2 contro esseri caotici*

Armature: *armatura di piastre + 2; scudo + 1*

Equipaggiamento: *pozione di guarigione, pozione di invisibilità*

***Glyndon di Awk**

Magistrato della valle dei due laghi
Guerriero legale del 4° livello

Forza	15	Destrezza	13
Intelligenza	15	Costituzione	12
Saggezza	10	Carisma	16

CA 1(6) PF 16
Valore di lotta 11

Armi: *spada d'argento*

Armature: *armatura di piastre, scudo (ma di solito indossa un'armatura di cuoio)*

Equipaggiamento: *pozione dell'ESP, pergamena protezione dal magico, anello della verità*

***Andro, *Buhrt, *Cehorn,
*Damon, *Ehryll, *Flahr,
*Garet, *Hals, *Ihnle, *Jarle**

Prevosti della Valle dei due Laghi
Guerrieri legali del 1° livello

Tutte le caratteristiche: 12

Ca: 7

PF: 3 ciascuno

Valore di lotta: 8

Armi: *spadino, pugnale*

Armatura: *di cuoio*

**Kahrli, Lum, *Malle, Nobson
*Ostler, Pugh**

Guardiani della Valle dei due Laghi
Guerrieri legali di 2° livello

Tutte le caratteristiche: 12

Ca: 7

PF: 4 ciascuno

Valore di lotta: 8

Armi: *arco corto, pugnale*

Armatura: *di cuoio*

Personaggi della Torre di Passo Alto

**Wazor il furbo
Emissario di Atlantide
Mago caotico di 24° livello**

Forza	10	Destrezza	13
Intelligenza	17	Costituzione	11
Saggezza	14	Carisma	3
CA	4	PF	36
Valore di lotta 20			

Wazor è in grado di *volare* e scoprire l'invisibile permanentemente.

Armi: *bastone del potere (16 cariche)*

Armatura: *anello di protezione + 2*

Equipaggiamento: *mantello distortente, anello accumula incantesimi con: ritorno ad*

Atlantide (che usa solo in caso di emergenza)

Pozioni: *controllo dei draghi blu, forma elementale, controllo degli umani, controllo dei non-morti*

Pergamene: *pergamena con tre incantesimi (dal primo al terzo livello), maledizione, protezione dagli elementali*

Incantesimi

Primo livello: *charme, blocca porta, luce magica, dardo incantato (x3), protezione dal bene.*

Secondo livello: *luce perenne (x2), individuazione del magico, immagini illusorie, creazione spettrale, ragnatela, chiavistello magico.*

Terzo livello: *disperdi magia (x2), palla di fuoco, velocità, invisibilità, fulmine magico.*

Quarto livello: *confusione (x2), metamorfosi, autometamorfosi, muro di fuoco, occhio dello stregone.*

Quinto livello: *Nube mortale, dissoluzione, giara magica, passa pareti, teletrasporto.*

Sesto livello: *Barriera anti-magia, morte, disintegrazione, segugio invisibile (x2)*

Settimo livello: *conoscenza, inversione della gravità, statua.*

Ottavo livello: *nube esplosiva, barriera mentale, permanenza.*

Nono livello: *labirinto, pioggia di meteore.*

PERSONAGGI DI SUPPORTO

Porgos Apprendista presso Wazor Mago caotico di 6° livello				CA 9 PF 9 Valore di lotta 11				Dhurla, Lahrs, Mahl, Rhys Guardie di Wazor Guerrieri caotici di 2° livello			
Forza	8	Destrezza	11	Equipaggiamento: <i>bacchetta del freddo</i> (4 cariche)				Tutti hanno una forza di 13, tutte le altre caratteristiche 11			
Intelligenza	16	Costituzione	12	Incantesimi: Primo livello: <i>dardo</i> (x2) Secondo livello: <i>creazione spettrale</i> (x2)				CA; 4			
Saggezza	12	Carisma	7	Marco de Codocus Capitano della guardia di Wazor Guerriero caotico di 8° livello				PF: 12 ciascuno			
CA	9	PF	18	Forza 17 Destrezza 13				Valore di lotta: 5			
Valore di lotta 12				Intelligenza 10 Costituzione 13				Armi: spada			
Equipaggiamento: <i>pozione ESP, pozione forma gassosa, anello dell'invisibilità</i>				Saggezza 11 Carisma 6				Armatura: a bande, scudo			
Incantesimi: Primo livello: <i>dardo incantato, protezione dal bene.</i> Secondo livello: <i>creazione spettrale, ragnatela.</i> Terzo livello: <i>dissolvi magie</i> (x3).				CA -4 PF 50				Equipaggiamento: ciascuno possiede una pozione di eroismo (x2), forza dei giganti, forza.			
				Valore di lotta 9							
Dhakka Apprendista presso Wazor Mago caotico di 3° livello				Armi: <i>spada bastarda +2 della maledizione</i> (3 cariche)							
Forza	9	Destrezza	10	Armatura: <i>a bande +3, scudo +2</i>							
Intelligenza	15	Costituzione	10	Equipaggiamento: <i>pozione superguarigione, pozione della fortuna</i>							
Saggezza	8	Carisma	11								

Personaggi del villaggio di Gollim

Sir Guy di Brad Baronetto e siniscalco della Valle Guerriero legale del 14° livello				CA -2 PF 48 Valore di lotta 10				Incantesimi: Primo livello: <i>causa paura</i> (x2), <i>causa ferite leggere, individuazione del magico, protezione dal bene, purificazione dei cibi e dell'acqua, resistenza al freddo.</i> Secondo livello: <i>benedizione, scova trappole, blocca persone, resistenza al fuoco, silenzio, incantare i serpenti.</i> Terzo livello: <i>cecità, buio perenne, parlare con i morti, colpire.</i> Quarto livello: <i>animazione dei morti, causa ferite gravi, disperdi magia, veleno.</i> Quinto livello: <i>causa ferite critiche, sciame di insetti, resurrezione, vista rivelante.</i> Sesto livello: <i>animare oggetti, barriera, guarigione</i> (x2). Settimo livello: <i>parola sacra, resurrezione integrale, ristorazione.</i>			
Forza	17	Destrezza	13	Armi: <i>spada +1, pugnale +2 ritornante</i>							
Intelligenza	16	Costituzione	12	Armature: <i>a bande +2, scudo</i>							
Saggezza	12	Carisma	16	Equipaggiamento: <i>pozione della guarigione</i>							
CA	-4	PF	65	Tempio delle stelle							
Valore di lotta 10				Uslime Caosar Chierico caotico del 20° livello							
Armi: <i>spada +2 +3 contro i maghi</i>				Forza 13 Destrezza 13							
Armature: <i>a piastre +2; scudo +3</i>				Intelligenza 12 Costituzione 16							
Equipaggiamento: <i>5 uova delle meraviglie, una pozione dell'invulnerabilità</i>				Saggezza 14 Carisma 12							
Sir Celtar d'Acciaio Sheriffo di Gollim e maresciallo della guardia baronale Guerriero legale di 6° livello				CA 1 PF 85 Valore di lotta 25							
Forza	17	Destrezza	18	Armi: <i>mazza</i>							
Intelligenza	13	Costituzione	15	Armatura: <i>di piastre, scudo</i>							
Saggezza	13	Carisma	15	Equipaggiamento: <i>verga del rettile alato, scarabeo protettivo, pergamena del portale</i>							

PERSONAGGI PRONTI PER L'USO

I giocatori, se non hanno personaggi di alto livello, possono usare i personaggi già pronti, descritti in questa pagina. Ogni descrizione comprende delle note sulle origini, ma dovete incoraggiare i giocatori a sviluppare più dettagliatamente la loro personalità.

Per questi personaggi abbiamo elencato solo il minimo indispensabile quanto ad armi ed armature. Ognuno inoltre, potrà possedere i seguenti oggetti:

- * 200.000 MO in gemme, gioielli o monete
- * 4-9 pozioni
- * 1-2 anelli magici
- * 1-2 oggetti magici vari
- * 1-4 fedeli scudieri, se i giocatori lo desiderano

Per stabilire l'esatto numero di oggetti, tirate i dadi indicati. Per determinare invece di quali oggetti si tratta, servitevi delle apposite tabelle pubblicate sul D&D Base, Expert e Companion, scegliendoli oppure ricorrendo di nuovo ai dadi. Se usate le liste del D&D Companion, ripetete il tiro ed assegnate oggetti diversi, quando risultano oggetti descritti solamente in questo set di regole. Tali oggetti potranno essere assegnati solo nel corso del gioco.

Questi personaggi sono gli stessi presenti nel modulo CM1, ma di livello leggermente più elevato.

Fergus il giustiziere

Guerrigero legale di 18° livello

Forza	15	Destrezza	17
Intelligenza	7	Costituzione	14
Saggezza	12	Carisma	10

Classe dell'armatura	-5	Punti ferita	60
----------------------	----	--------------	----

Armi: spada +2; arco lungo +2; 20 frecce +1

Armature: corazza di piastre +3; scudo +2.

Fergus è un guerriero errante, originario del regno di Vestland. Ha viaggiato soprattutto nelle terre civilizzate ed ha accumulato una notevole fortuna. Durante la grande corsa alla colonizzazione ha stabilito in queste terre il suo possedimento, giurando fedeltà al Re Ericall. Il Re lo ha convocato per un incarico e Fergus si è immediatamente messo in viaggio.

Geoffrey di Heldann

Chierico legale di 18° livello

Forza	10	Destrezza	11
Intelligenza	10	Costituzione	17
Saggezza	15	Carisma	9

Classe dell'armatura	-4	Punti ferita	54
----------------------	----	--------------	----

Armi: mazza +3 (+5 contro i non-morti)

Armature: corazza di piastre +3; scudo +3.

Geoffrey ha trascorso quasi tutta la sua carriera nella sua terra nativa, lo stato libero di Heldann. La sua reputazione è cresciuta sempre più, così come il suo potere. Le forze del Male lo hanno più volte rintracciato e sfidato. Per questo motivo ha abbandonato le sue terre per rifugiarsi nel Norwold. Anche lui risponde ad una precisa chiamata dal Re.

Weston l'altissimo

Ladro legale di 18° livello

Forza	12	Destrezza	16
Intelligenza	7	Costituzione	9
Saggezza	16	Carisma	15

Classe dell'armatura	0	Punti ferita	46
----------------------	---	--------------	----

Armi: spada +3; due pugnali +2

Armature: armatura di cuoio +3; anello di protezione +2.

La sua esperienza come reggente di un possedimento non è stata particolarmente felice, ed egli continua nella sua fuga da chi lo vorrebbe impiccato.

Quillan il coltivatore

Elfo legale di 15° livello

Forza	10	Destrezza	18
Intelligenza	13	Costituzione	11
Saggezza	12	Carisma	9

Classe dell'armatura	-6	Punti ferita	31
----------------------	----	--------------	----

Armi: spada +2; arco lungo +3; 20 frecce +1; 5 frecce +3

Armature: corazza di maglia +4; scudo +3.

Quillan originario di Alfheim, è venuto nel Norwold in cerca di avventura. Grazie alle sue iprese si è guadagnato uno spazio all'interno delle comunità elfiche del nord. Di tanto in tanto torna a fare visita ai suoi amici umani portando messaggi al Re del Norwold. Sempre interessato a nuove avventure, Quillan si è sempre tenuto in contatto con i compagni delle precedenti avventure.

Brogahn delle steppe

Guerrigero legale di 18° livello

Forza	15	Destrezza	11
Intelligenza	9	Costituzione	16
Saggezza	15	Carisma	7

Classe dell'armatura	-4	Punti ferita	64
----------------------	----	--------------	----

Armi: martello da guerra +3; arco corto +1, 10 frecce +2; pugnale +1

Armature: corazza di piastre +4; scudo +2.

Brogahn ha dovuto imparare quanto sia duro governare su un piccolo possedimento, cosa, comunque, che vale la sua libertà. La curiosità è ciò che lo ha spinto alla corte del Re.

Claransa la veggente

Mago legale di 18° livello

Forza	13	Destrezza	11
Intelligenza	17	Costituzione	14
Saggezza	11	Carisma	11

Classe dell'armatura	5	Punti ferita	35
----------------------	---	--------------	----

Armi: 2 pugnali +4; bastone della stregoneria

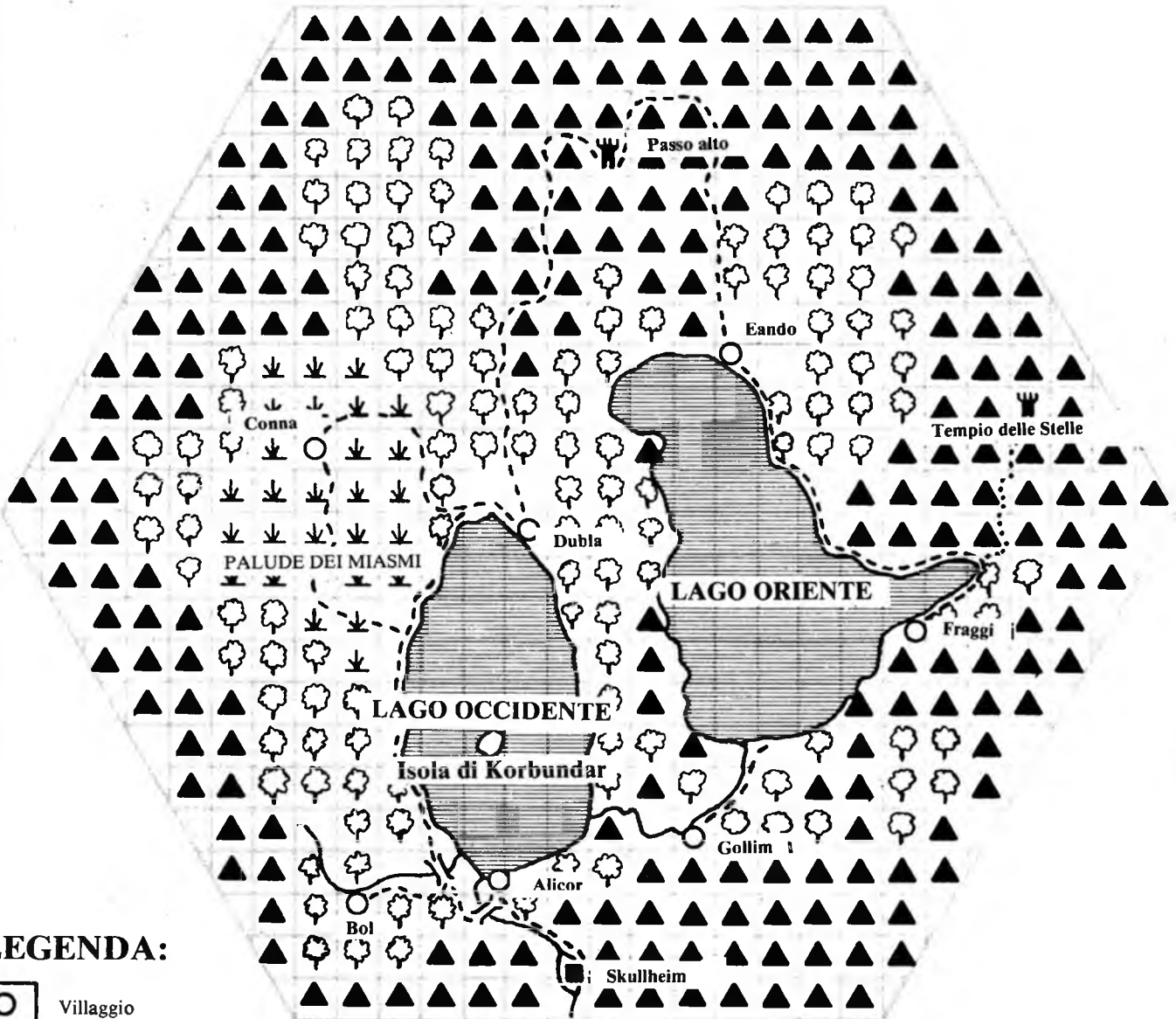
Armature: anello di protezione +2; martello deflettente.

Claransa non ha perso tempo ad allestirsi una libreria e un laboratorio, una volta stabilitasi nel Norwold. La sua responsabilità in qualità di maga e amministratrice, la tiene estremamente occupata. Malgrado ciò è sempre pronta a rispondere agli appelli del Re.











MAPPA DEL DM N°1

BARONIA DELLA VALLE DEI DUE LAGHI

Scala: 1 quadretto = 1,5 km.



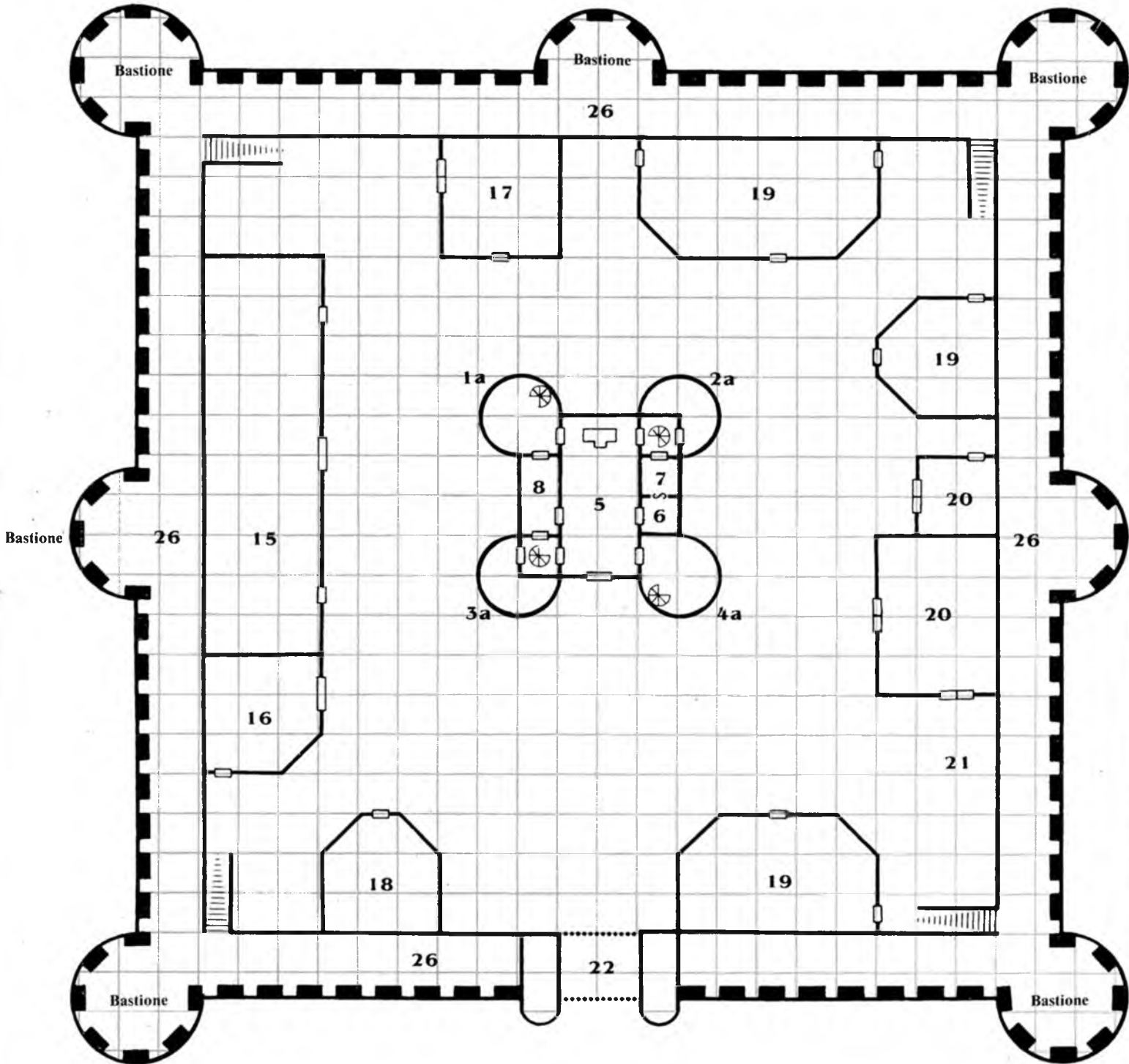
LEGENDA:

-  Villaggio
-  Castello
-  Torre
-  Lago
-  Fiume
-  Strada
-  Sentiero
-  Montagne
-  Foresta
-  Palude

RITAGLIATE QUESTA PAGINA LUNGO IL TRATTEGGIO E CONSEGNATELA AI GIOCATORI QUANDO ARRIVANO NELLA BARONIA.

MAPPA DEL DM N°2 MURA ESTERNE DI SKULLHEIM

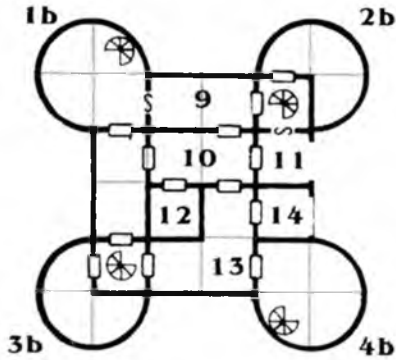
Scala 1 quadretto = 10 m.



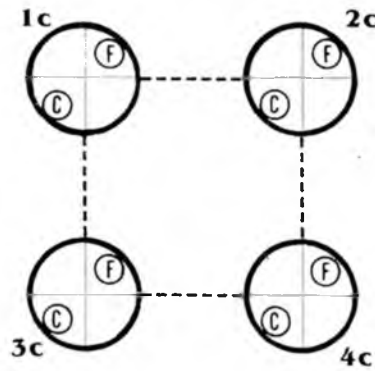
MAPPA DEL DM N°3 CASTELLO DI SKULLHEIM

Scala: 1 quadretto = 3 m.

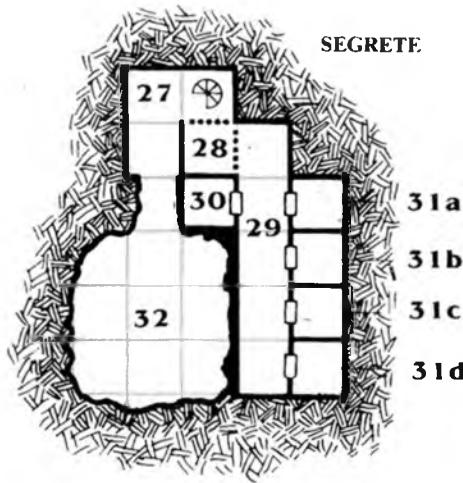
SECONDO PIANO



TERZO PIANO



SEGRETE



LEGENDA:

-  Porta
-  Doppia Porta
-  Porta Segreta
-  Botola nel Pavimento
-  Botola sul Soffitto
-  Scala a Chiocciola
-  Trono
-  Sbarre
-  Camminamento

VILLAGGIO DI GOLLIM

MAPPA DEI GIOCATORI





Modulo d'avventura - Livello Companion

La cavalcata della Morte

di Garry Spiegle

Pericolo nei territori del Re! Tutte le comunicazioni con la Baronìa della Valle dei Due Laghi sono improvvisamente cessate. Preoccupato per il destino dei suoi confini e per il mancato arrivo delle tasse, il Re Ericall ha dato incarico a voi, nobili avventurieri, di investigare sul mostero.

Si tratta di un problema che non può essere affidato all'esercito, impegnato altrove. Inoltre la Baronìa della Valle dei Due Laghi è solo un piccolo possedimento di confine. Ma, attenzione!

Una nube di oscura provenienza incombe sul territorio e nessuno, da alcune settimane è più tornato dalla Baronìa. Intanto la misteriosa nube si sta espandendo e arrivano da altri avamposti, le prime notizie di rivolte e di inspiegabili sparizioni.

Saprete svelare il segreto della Valle dei Due Laghi?

Questo modulo utilizza le regole contenute nel Dungeons & Dragons Companion che sono un'espansione del Dungeons & Dragons Gioco Base ed Expert. Questo modulo può essere utilizzato solo se si possiedono Dungeons & Dragons Base, Expert e Companion prodotto dalla Editrice Giochi.



TSR Inc



8 001083 025821

The logo for Editrice Giochi, featuring the letters 'EG' in a stylized, bold font, with 'E' in red and 'G' in blue.

EDITRICE GIOCHI