

Aiotto... Aiotto

4^o AVVENTURA DELLA CAMPAGNA "Demoni"TM

DI STEFANO "ABIGAIL" OLIVIERI

ADATTA PER 4-6 PERSONAGGI DI 2-4° LIVELLO.

Indice

Introduzione alla Campagna	2	Rotomol ed il Barone	9
Note	3	Aiotto... Aiotto ?	10
Prefazione per il DM.....	3	5. ...Il Manicomio	10
Riassunto delle Avventure Precedenti.....	3	Il punto della situazione.....	10
Questa Avventura.....	3	Dentro il Manicomio	11
Una nuova convocazione.....	3	Il Piano Interrato	11
Il Viaggio	3	Piani di Esistenza.....	13
Ferborea	4	Il Piano degli Esclusi.....	13
Informazioni utili.....	4	Interazione dei PG.....	13
Punti Salienti.....	5	Rotomol.....	13
1. Le porte d'accesso	5	Tattiche di Battaglia.....	13
2. Il Parco dei Cigni.....	5	Prologo di un nuovo Mondo!	14
3. Il Palazzo dei Magi.....	6	La Villa Stregata	14
4. Il Cimitero.....	6	Esterno.....	14
5. Il Maniconio	7	Pian Terreno.....	14
6. L'Ingresso alle Miniere.....	7	Secondo Piano.....	17
7. Villa Lafayette.....	7	La Casa di Rotomol	18
8. L'Arena.....	7	Eventi.....	18
Eventi in Ferborea.....	8	Descrizione della Casa.....	18
Premessa	8	Prologo Finale	19
1. Dicerie da Taverna.....	8	Nuovi Mostri.....	20
2. Parco dei Cigni.....	8	Nuove Armi ed Incantesimi.....	21
3. In Miniera	9		
4. Villa Lafayette*	9		

La presente avventura è liberamente ispirata ad un'avventura di Topolino (della quale non rammento il titolo) e ad un racconto della serie "I Gialli dei Ragazzi - I Tre Investigatori" dal titolo "Il Castello del Terrore".

Introduzione alla Campagna

Questo è il quarto modulo di una campagna che condurrà i PG a raggiungere almeno il 5° livello di esperienza, partendo da 0 PX. L'intera campagna è divisa in otto avventure complete, altrimenti giocabili singolarmente.

La trama basilare dell'intera campagna è molto semplice: i PG vengono arruolati da un ricco mecenate per recuperare vari oggetti, sparpagliati in zone più o meno lontane e pericolose delle terre conosciute. Questi sette oggetti sono tutti magici e dotati di straordinari poteri, in grado di rendere più agevole la vita di un qualunque avventuriero.

Viene ora fornita una spiegazione storica e funzionale degli oggetti. Per via dei miei limiti di conoscenza, ho dovuto per forza inserirli in un contesto relativo al mondo di D&D™. Il DM dovrà adattare la loro storia e l'eventuale locazione per trasportarli in AD&D™. I dati caratteristici ed i loro poteri, tuttavia, sono stati sottolineati per facilitarne il riscontro.



- **Vassoio di Zendrolion:** la leggenda vuole che qui dentro vi abbia cenato il Generale *Zendrolion Tatriokanitas* la sera stessa dell'incoronazione ad Imperatore di Thyatis. Il suo potere consiste nell'annullare gli effetti di tutti i veleni dei cibi che vi vengono posti all'interno.
- **Collana del Mare:** la storia di questo amuleto si perde nella notte dei tempi; sembra sia stato costruito da un vecchio in onore di una giovane pescatrice, della quale si era innamorato. Il potere della collana consiste nel mostrare nella pietra -usato come schermo- una freccia rivolta sempre verso l'oggetto o la persona richiesta.
- **Scudo di Brace:** questo scudo è stato forgiato dai nani di Rockhome, per volere di una divinità. Fornisce a chi lo indossa un bonus difensivo di +4.
- **Elmo del Drago:** sembra che questo elmo sia stato rinvenuto vicino ad una calotta polare da un gruppo di esploratori elfi, più o meno vicino al passaggio verso l'Hollow World. L'elmo fornisce la protezione a tutti gli attacchi basati su forme elementali (acqua, fuoco, terra ed aria).
- **Stiletto Infernale:** realizzato a Glantri, era il pugnale utilizzato durante il tentato omicidio di un reggente di Alpathia. È un'arma +3 e si protegge da sola dietro una potente illusione: sembrerà infatti che il proprietario abbia in mano un flauto, anche quando attacca.
- **Piastra del Sole:** corazza di manifattura Elfica, perfettamente bilanciata e resistente. Conferisce la protezione di +3 a chi la indossa, con la possibilità di lanciare gli incantesimi Volare, Velocità ed Invisibilità tre volte al giorno.
- **Balestra di Gorin:** questa balestra fu utilizzata durante la grande invasione degli uomini bestia, molti anni prima dell'Incoronazione. La leggenda narra che il suo proprietario era in grado di uccidere molti esseri con un solo colpo. I suoi poteri consistono nel propagare un colpo riuscito ai prossimi 3 avversari in linea con la prima vittima colpita. È un'arma +2.

Ma non è tutto: se i sette oggetti vengono posizionati in modo da formare la sagoma sghemba di una figura umana, si adatteranno tra loro, riducendo o aumentando la propria dimensione e si fonderanno insieme in un unico corpo, formando una pregevole statuetta Naif, alta appena 15 centimetri. Essa apparirà come se fosse realizzata di una moltitudine di minerali luccicanti e scintillanti ma avrà la resistenza dell'acciaio; sembrerà graziosa e delicata, ma sarà mortale come nulla altro al mondo. La statuetta racchiuderà in essa, amplificandoli, alcuni dei poteri degli artefatti di cui sarà costruita: se messa a meno di 10 cm di distanza da una vettovaglia, anche liquida, ne annullerà gli eventuali veleni contenuti; mostrerà la direzione verso l'oggetto/individuo richiesto nel vassoio (divenuto uno scudo) e fornirà protezione a tutti gli attacchi basati su forme elementali. Garantirà inoltre un bonus di +3 sui TxC, sui danni inflitti, sulla Classe d'Armatura e sui Tiri Salvezza. Inoltre, indipendentemente dalla classe del proprietario, fornirà la possibilità di lanciare incantesimi come se si fosse un Chierico o un Mago (a propria scelta) di livello pari ad 1/3 del proprio. Consentirà infine un dialogo con l'immortale del realizzatore, una volta al giorno.



A proposito di immortali, tale divinità risulterà talmente bene impressionata dall'opera di colui che ricostruirà la statuetta che si vedrà costretta ad incoraggiarlo ed a patrocinare la sua strada verso l'immortalità.

Ma chi è il mecenate che incarica un gruppo di scapestrati a recuperare oggetti così preziosi? E come fa a conoscere tali poteri? E' *Amarkan*, un vecchio mago che ha concluso diversi patti con altrettanti demoni; come vedremo in seguito, però, egli non nominerà mai i poteri dei singoli oggetti ne tantomeno quello globale. Tuttavia, lui stesso è a sua volta una pedina nelle mani di un demone malvagio e bandito dai Mondì, di nome *Xaboo*.

È quest'ultimo infatti, che ha messo *Amarkan* al corrente dei vari poteri degli oggetti e della statuetta... è sempre lui, inoltre, che mira a impossessarsene, una volta realizzata ed è lui che vuole percorrere la strada dell'immortalità... È lui, insomma, che vuole regnare sul Mondo!

Note

Come già noto, le mie scarse conoscenze di AD&D™ non mi consentono di ambientare correttamente l'avventura in tale scenario. Pertanto, è richiesto un minimo lavoro di adattamento al DM, soprattutto per quanto riguardano i nomi delle città, degli stati e dei luoghi, che saranno altrimenti validi solo per una campagna condotta su Mystara™.

All'interno dell'avventura sono utilizzate le solite convenzioni, qui riprodotte:

DM: Dungeon Master	PG: Personaggi Giocanti	N: Nord
PNG: Personaggi non Giocanti	M<x>: Monete di <metallo>	E: Est
TxC: Tiri per Colpire	TS: Tiri Salvezza	S: Sud
AC: Classe d'armatura	PF: Punti Ferita	O: Ovest
PX: Punti Esperienza		

Prefazione per il DM

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

Riassunto delle Avventure Precedenti

Nella prima (*Una Strage di Corvi*), i PG furono incaricati da *Amarkan*, un innocuo mago avido di potere, di recuperare un vassoio d'argento, persosi in un piccolo paese terrorizzato dalle angherie di un malvagio Conte alla ricerca dell'immortalità. Dopo mille avventure, i nostri eroi trovano il vassoio e lo consegnano ad *Amarkan*.

Nella seconda (*Luna Park*), i PG –sempre delegati da *Amarkan*– recuperano una collana di gran valore ma senza altri poteri apparenti. L'avventura prevede un lungo e tormentato viaggio che porterà i PG alla ricerca degli attuali possessori della collana: una tribù nomade di zingari.

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

Questa Avventura

In "*Aiotto... Aiotto*", i PG saranno chiamati a svolgere un ruolo molteplice: da quello di detective a quello di avventurieri a quello di eroi e a quello di... cadaveri. Sì, avete capito bene: saranno proprio dei cadaveri, ma non come pensate voi (o forse non solo...). Il tutto perchè *Rotomol*, un escluso dalle sfere divine, ha intuito i piani del malvagio demone *Xaboo* e sta cercando di intralciarli. Ma non voglio rovinarvi la sorpresa: leggete attentamente il modulo e poi capirete tutto.

Solo una precisazione: in questa avventura i PG affronteranno diverse prove in diversi posti. All'interno del modulo sono minuziosamente dettagliate prove e luoghi importanti, ma non gli spostamenti. Questo per contenere le dimensioni fisiche dell'avventura. È a carico del DM organizzare gli spostamenti dei PG, seguendo eventualmente le linee guida di seguito elencate.

Una nuova convocazione

Il gruppo viene nuovamente contattato dal vecchio mago *Amarkan*. Questa volta li incarica di recuperare un'elmo, senza mezze misure e mezzi termini. Tale elmo, dice loro, è un oggetto magico sul quale il proprietario gli ha commissionato una magia di incantamento per potenziarne i poteri. L'elmo è reperibile dal Barone Sebastian Lafayette, abitante nella gloriosa città di Ferborea, sita nel cuore delle Altan Teppes, ovvero l'impressionante catena montuosa che segna il confine tra Thyatis, Karameikos ed Ylaruam.

Come ricompensa per il recupero dell'elmo, *Amarkan* offrirà **200 MO** a testa ad ogni membro del gruppo. Se i PG pongono altre domande, il DM si sbizzarrisca a non fornire spiegazione alcuna: *Amarkan* resterà estremamente ermetico in merito.

Il Viaggio

Per raggiungere Ferborea, i PG necessitano di almeno sei giorni di viaggio, durante i quali si richiede almeno un incontro, che avviene nella zona montuosa. Il DM potrebbe –e dovrebbe– utilizzare l'apposita tabella di incontri ufficiali del gioco, sezione "*Montagne*".

Durante i primi tre giorni –indipendentemente da dove avete ambientato la casa di *Amarkan*– il viaggio si dovrebbe snodare in pianura o bassa collina. Diversi piccoli villaggi (fino a 5-600 abitanti)

potranno fornire riparo, vitto ed alloggio al gruppo. L'ultimo giorno di pianura farei accampare i PG in un grosso villaggio ben fornito di tutto, in quanto è l'ultimo avamposto prima delle Altan Teppes. Tali montagne sono molto alte e scarsamente abitate. In questo avamposto, i PG potranno parlare con vecchi esploratori che li indirizziranno verso la città di Ferborea, consigliando loro svariati percorsi e sentieri.

Note: Il DM potrebbe, volendo, creare situazioni "particolari" già durante questo viaggio. Se la stagione lo consente, ad esempio, una bella tempesta potrebbe essere una cosa realistica. Altrimenti, ricordate che le Altan Teppes sono sempre abitate da orsi, Giganti e Roc! Senza pensare, infine, che alcuni esploratori -caotici, magari- potrebbero fornire indicazioni false e tendenziose.

Per concludere, la città si trova a più di 2.000 metri d'altezza. L'ultimo giorno di viaggio i PG lo dovrebbero percorrere, tra mille peripezie, su un ripido quanto pericoloso sentiero.

Ferborea

Ferborea è una città fortificata, situata a strapiombo sul lato Sud-Ovest della Cima Ferrebor. La città, o per meglio dire, l'Antica Città è un agglomerato urbano autosufficiente, più simile ad una città stato che ad una comunità montana. La sua peculiarità è che è, praticamente, inespugnabile: a Sud Ovest infatti termina nel suddetto precipizio di quasi quattrocento metri, al termine del quale si trova il fiume *Ferrebor*; a Nord e ad Est, le mura di cinta terminano contro la Cima Ferrebor. Le porte di accesso (3 in tutto), sono ad Est (verso il picco del Toro e quindi Thyatis); a Nord (verso Ylaruam) e ad Ovest. Questa è caratteristica, in quanto accessibile solo da un lungo ponte in corda e legno sospeso sopra il precipizio.

Tale pontile, solido e largo oltre dieci metri, è caratterizzato dalla presenza di innumerevoli focolari magici e perenni. L'intera città è difesa da uno spesso muro di cinta in pietra, sul quale sorgono diverse torri ben fortificate, armate di catapulte leggere e balliste.

L'interno della città è ben ordinato, caratterizzato da larghi viali alberati e muniti di canaline d'acqua laterali multiscopo: rinfrescano, nutrono i vegetali e servono come fogne (autodepuranti, ovviamente). Tali vie si intersecano quasi prevalentemente ad angolo retto, tranne nei quartieri più poveri (ovvero quelli ad Ovest, fuori dalle mura di cinta).

Le case sono stabili alti -fino a 3 piani- e realizzati in tufo e pietra porosa. Potenti incantesimi ne garantiscono la stabilità (sono infatti a prova di terremoti) e la resistenza.

Nel complesso, immaginatevi una tipica cittadina d'alta montagna, caratterizzata da edifici con molto legno a vista e da ampi tetti spioventi, abitata da brulicanti ed operosi individui simil-scandinavi alti, grossi e biondi.

Informazioni utili

Ferborea è una magopoli, ovvero una città governata da un concilio di maghi di alto livello (almeno 20°). La città è estremamente magica ed ha uno stile simile -per chi la conosce- a Glantri: i lampioni che adornano le strade sono autoilluminanti, così come i canali sono autopulenti, i muri autovernicianti, e così via. Il DM si sbizzarrisca nello scovare trucchetti ad effetto per stuzzicare e stimolare il piacere e la fantasia dei giocatori.

Nella città vi sono diverse stamberghe, taverne, pensioni e persino un paio di alberghi di lusso. Ristoranti e osterie sono disseminate praticamente in quasi tutte le vie, così come i negozi di alimentari e di varia natura. Vi sono diversi empori in grado di rifornire gli -scarsi- avventurieri di passaggio di quasi tutto l'equipaggiamento necessario. Come regola di massima, il DM tiri 1d100. Se il risultato è inferiore a 90, l'equipaggiamento richiesto è disponibile. Oltre a botteghe e negozi, ogni giorno della settimana si tiene almeno un mercato in una delle numerose piazze della città.

I prezzi, viceversa, sono una nota dolente: vista l'ubicazione e la scomodità della città, sono superiori rispetto a quelli riportati sui vari manuali. In teoria, la merce subisce aumenti che oscillano dal 150 al 300%; il DM si basi però sulle proprie esperienze per stabilire i prezzi finali.

Passiamo ora alla popolazione, composta da umani (80%), nani (15%) e gnomi (5%). Tutte e tre le razze sono ben disposte verso gli stranieri, quasi esclusivamente rappresentati da mercanti di passaggio da e per Ylaruam, Thiatis e Karameikos. Tali mercanti, però, amano soffermarsi per qualche giorno nella ridente Ferborea, sia per fare tappa nella lunga traversata delle Teppes, sia per vendere le loro mercanzie a prezzi particolarmente vantaggiosi. Infine, la lingua: a Ferborea si parla il comune, ma con una fortissima influenza dialettale.

Infine, resta da dire che il florido passaggio di mercanti e la presenza di ricche miniere di materiale pregiatissimo (leggi oro e platino) rende la città -ed i suoi abitanti- estremamente ricchi; tant'è che



intere orde di umanoidi si azzardano a compiere le lunghe traversate delle montagne per cercare di impadronirsi di tali ricchezze. Inutile dire che la magia che permea la città e la milizia cittadina sono praticamente imbattibili, almeno per gli umanoidi.

Ma, ogni medaglia presenta un rovescio: le miniere sono fonte di estrema ricchezza ma, purtroppo, sprigionano potenti e violenti gas nocivi che incidono pesantemente sulle capacità intellettive di chi ne respira i vapori per un periodo superiore a qualche anno.

Punti Salienti

In questa sezione vengono descritti in dettaglio gli otto (8) punti evidenziati nella mappa della città; può capitare che vengano anche menzionati eventi o personalità, da ricercare nelle apposite sezioni trattate più avanti nell'avventura.

1. Le porte d'accesso

Sono tre porte sormontate da maschi di varia forma ma tutte visibilmente massicce e ben protette. Come già menzionato, la porta Ovest è accessibile dall'esterno tramite un grosso ponte in legno; viene chiamata *Porta del Drago* in quanto il torrione che la comprende è realizzata a forma di volto di drago. La porta a Nord è detta *Porta del Leone* e quella ad Est *Porta dell'Angelo* per lo stesso motivo. Indipendentemente da dove sono poste, tutte le porte hanno lo schema riportato qui a lato.

L'esterno della città (punto #1) è protetto da una pattuglia di 3 soldati (G5). Questi impongono ai visitatori uno per volta, si badi bene di consegnare tutti gli oggetti metallici –più grossi di una moneta- di cui è in possesso. Una volta espletata questa richiesta, il visitatore –nel nostro caso il PG- è libero di entrare, percorrendo un tortuoso sentiero (area #2), senza essere perquisito.

Nota: è importante notare che i PG non possono entrare insieme o a due a due. Un PG per volta deve consegnare tutti gli oggetti metallici e poi entrare.

Le zone contrassegnate con delle "X" sono delle grate perennemente chiuse: si aprono automaticamente al passaggio di un PG per richiudersi subito dopo. Inoltre però, funzionano anche da *metal detector*. Se captano la presenza di materiale metallico di qualsiasi natura, queste lanciano un Incantesimo *Fulmine* (da 6d8 PF) esattamente contro il bersaglio, che dispone di un Tiro Salvezza vs. Incantesimi, ma con penalità di -2. Avete presente le zanzariere elettriche? Quelle dove la zanzara, entrando nella grata, crea una differenza di potenziale e quindi attira automaticamente la scossa? Qui capita la stessa, identica cosa; ed è per questo motivo che vi è la penalità di -2. Inutile dire che a tutte le grate (zone "X" della mappa) accade la stessa cosa.

Una volta attraversato il sentiero, il PG si trova all'interno della città (area #4). Nel frattempo, la guardia che aveva ritirato i suoi oggetti metallici li ha consegnati ad un mago guardiano (presente nell'area #3) che ha provveduto a "marchiarli" per identificarli facilmente in caso di problemi (furti o usi impropri). Tali oggetti vengono quindi restituiti al proprietario da altre guardie presenti all'interno della città (area #4).

Nota: i PG non sanno cosa è accaduto alle loro armi. Divinazioni o incantesimi di individuazione del magico riescono solo a suggerire che l'arma è stata incantata, ma non come. Si tenga presente che grazie a tali "Marchi", tutti gli oggetti metallici (e quindi i proprietari) sono riconoscibili. Usi impropri di tali oggetti (ad esempio scassinare o uccidere qualcuno) vengono segnalati alla milizia in tempo pressochè reale.

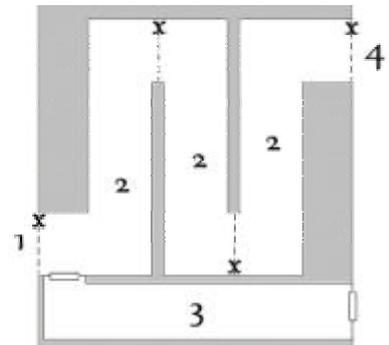
Quando un visitatore (o PG) lascia la città, la procedura viene fatta in senso contrario; in questo modo, il mago presente nell'area #3 provvederà a togliere il "marchio" agli oggetti metallici.

2. Il Parco dei Cigni

Leggermente spostato a Nord Ovest rispetto al centro della città, si trova un enorme parco curatissimo e ricco di specie vegetali ed animali altrimenti estinte. Il parco –chiamato "*dei Cigni*" in quanto originariamente abitato da immense colonie di quegli splendidi palmipedi- è curato da una setta monastica-religiosa (equivalenti a druidi) che abitano in un complesso simile ad una moschea –visitabile e da considerare un monastero a tutti gli effetti- presente nel centro del parco.

L'ingresso al parco costa 5 MO e prevede una passeggiata lungo un percorso a tappe –tipo Giardini Giapponesi- durante la quale i visitatori vengono informati sulle meraviglie visitate da una voce proveniente magicamente dal nulla. Per qualche moneta d'argento, i PG potranno anche comprare dei sacchetti di cibo da dare ai vari animalotti che lo popolano.

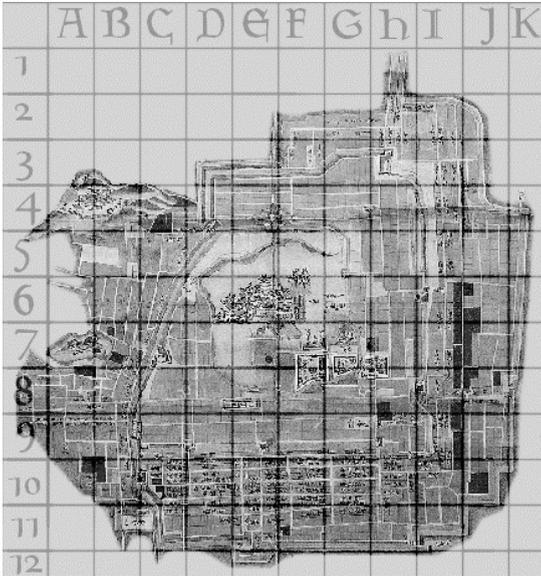
A Nord del fiume (sulla mappa è quella striscia che corre da Ovest ad Est) il percorso si snoda all'interno del famoso *Parco Preistorico*. In esso, potenti incantesimi rendono docili nei confronti dei



visitatori terribili predatori ormai estinti, tra i quali una copia di T-Rex e diversi Velociraptor (vedi la sezione **Eventi** di questo Capitolo).

3. Il Palazzo dei Magi

Così si chiama il centro economico e societario dell'intera città. In questa serie di tre grossi palazzi –in perfetto stile altoatesino, con travi a vista e fiori ai davanzali- vivono i reggenti della città (vedi la sezione **Personalità**, più avanti in questo capitolo) e vi trovano sede la banca, il



municipio, la caserma e le sedi delle varie confederazioni o gilde (sicuramente quella dei mercanti, della milizia, degli orafi e degli agricoltori, più quelle che ritenete corretto mettere o che i giocatori richiedono.).

Negli stabili vi sono inoltre una piccola –ma fornita- biblioteca, un negozio di magia (l'unico della città), un cartografo ed un carcere, composto da solo otto celle, quasi tutte vuote!

Incredibilmente, sembra che gli abitanti di Ferborea non abbiano problemi con la giustizia. La sensazione che avranno –e che voi DM imporrete- è che i Ferborini siano persone mansuete ed in pace con tutti.

Una nota a parte merita però il grosso affresco presente sulla facciata principale del Palazzo dei Magi, ovvero il disegno riportato –parzialmente- qui a lato. Rappresenta la mappa di Ferborea, divisa in quadrati contrassegnati da due coordinate; per intenderci, proprio come il campo di Battaglia Navale. Nella parte della mappa non presente in figura vi è l'elenco delle vie e dei monumenti principali, correlate dal numero di cella dove è possibile rintracciarla. Ad esempio, il *Palazzo dei Magi* è contrassegnato dalle lettere FGH-78; significa che si trova in sull'intersezione delle colonne F, G ed H con le righe 7 e 8.

I PG si accorgeranno che tale mappa è venduta in molti negozi (al costo di 3d2 MO + 1d10-1 MA) e possono dedurre che gli abitanti di Ferborea sono molto attaccati alla loro bellissima città. In alcuni dei negozi più raffinati ed eleganti, esistono addirittura stupendi quadri raffiguranti la mappa e adornati da preziose cornici. In quel caso, il costo si aggira tra le 300 e le 500 MO.

Nota: tenete ben presente la presenza di questa mappa (tra le altre cose riportata anche nell'appendice in fondo all'avventura) in quanto risulterà essenziale per i PG.

4. Il Cimitero

In un centro autosufficiente e sito in posizioni al limite della vivibilità come questo, non può certo mancare un camposanto. È un quadrato di terra collinosa, dal verde curatissimo e dove vi aleggia un magico profumo di incenso e rose.

La caratteristica unica di questo cimitero è che... non vi sono tombe, anche se in passato vi erano, con i relativi occupanti. Ma alcune comunità di umanoidi ne avevano approfittato: non riuscendo a penetrare nella città, avevano animato i morti in essa contenuti, causando una delle più grosse epidemie di Ferborea. Da lì la decisione di eliminare i cadaveri, ma non il luogo di culto. Come funziona, allora, il cimitero?



Semplice: nel centro del cimitero, sulla sommità di una collinetta, vi è una piccola cappella con altare ed un area antistante, circondata da una stradina di ghiaia bianca. Sull'altare è presente una specie di console dalla quale è possibile effettuare diverse operazioni: in caso vi sia da espletare un funerale, la bara viene portata nella zona antistante la cappella; il chierico, operando alla console, apre una botola sotto la bara che cade quindi nel precipizio sotto la città (lato Sud-Ovest), perdendosi nel *Feerbor*, ovvero il fiume sottostante. Anche i parenti dei defunti possono operare su tale console, in maniera diversa: richiamando il nome del congiunto; un'immagine olografica della persona compare nel centro dell'area antistante la cappella.

Nota: questo meccanismo potrebbe essere utilizzato anche come "estrema" –e pericolosissima- via di fuga dalla città, da parte degli abitanti, di fuggitivi o degli stessi PG.

5. Il Maniconio

Per la descrizione di questo luogo, si veda la sezione **Eventi**. In questa sede, è sufficiente dire che tale posto è necessario per –curare di- curare le malattie psichiche e cerebrali che affliggono i lavoratori in miniera e gli abitanti della zona Nord-Ovest (vedi anche il paragrafo successivo).

6. L'Ingresso alle Miniere

Questo antro è ricavato in una parete rocciosa; da lì è possibile scendere nel cuore di Cima Ferrebor, dove giacciono immense miniere di oro e platino. Purtroppo, antiche maledizioni e la presenza di giacimenti di gas naturali tossici rendono il posto malsano e pericoloso. I lavoratori delle miniere hanno il 90% di probabilità di impazzire se respirano tali vapori per più di otto ore al giorno, ovviamente se l'esposizione si protrae per tempi sufficientemente lunghi (almeno 1 anno).

Recenti ritrovati magici hanno consentito ai lavoratori di essere meno esposti a tali rischi, ma i reggenti di Ferborea temono che i vapori riescano, in qualche modo, ad uscire da questo antro e a propagarsi per la città.

Proprio quando i PG sono presenti in città, vi sono in corso lavori di potenziamento al sistema filtrante delle miniere, che risultano dunque non visitabili –almeno, non ufficialmente. Se i PG volessero decidere di entrarvi ugualmente –magari di notte- troveranno un sistema di grate magicamente chiuse (incantesimi o scassinamento subiscono delle penalità) e una pattuglia di soldati (composta da tre Guerrieri ed un Mago, tutti del 3° livello) ad attenderli.

Nota: Eventuali scontri o scassinamenti saranno comunicati istantaneamente alla milizia della città (presente nell'area #3) grazie alla magia che permea tutti gli oggetti metallici dei PG.

Se i PG giungono in miniera –considerate come delle normali caverne- si veda la sezione **Eventi**; si consideri infine che ogni PG potrà, scavando e picconando, estrarre un pezzo d'oro o platino grezzo dal valore di **3d2 x 100 MO**.

7. Villa Lafayette

In questa ricca casa vive il Barone Sebastian Lafayette. È una casa simile al Palazzo dei Magi, più piccola e senza i fiori ai davanzali ma altrettanto ordinata e ben curata. Almeno all'esterno. L'interno –se mai i PG riescano ad entrare- è esattamente l'opposto: sembra che la villa sia stata devastata da una violenta guerra. Ovviamente, dell'elmo nessuna traccia.

Si veda la sezione **Eventi** per i dettagli relativi alla villa.

8. L'Arena

In questo posto, simile ad un piccolo Colosseo, si tengono i giochi domenicali. I giochi sono dei combattimenti, normalmente al primo sangue, tra gladiatori, animali feroci e mercenari. Il luogo merita di essere menzionato in quanto l'iscrizione ai giochi è aperta a tutti, PG compresi.

Le regole sono le seguenti (in appendice vi è una riproduzione da consegnare ai PG):

- L'iscrizione è gratuita e non comporta nulla, salvo che l'iscritto deve per forza di cose partecipare ad almeno un combattimento nella prima domenica successiva all'iscrizione.
- Prima del combattimento, un chierico appositamente incaricato ristorerà i due contendenti nelle condizioni ottimali (PF al massimo e rimozione di tutte le varie malattie, ecc.)
- Lo stesso chierico provvederà a sorvegliare la regolarità dell'incontro e a provvedere le cure mediche necessarie, anche se raramente un incontro si conclude con la morte di un contendente.
- Il combattimento si svolgerà contro un avversario di pari caratteristiche e prevede l'utilizzo di tutte le armi, magie o capacità magiche e naturali dei contendenti.
- Per ogni incontro vinto, il partecipante riceverà la somma di **100 MO**. Ogni iscritto potrà partecipare ad un massimo di 3 gare.

Per quanto riguarda i DM, ecco alcune regole aggiuntive

- Fino a tale data, agli oggetti metallici dell'iscritto vengono tolti i “marchi”. Questo significa che il PG è libero di entrare dove normalmente non potrebbe...
- Ad ogni colpo subito, il contendente –PG od avversario- subirà l'intero danno, ma solo 1/3 dei PF persi saranno reali. Quindi, quando uno dei due raggiunge quota 0 PF non muore, ma sviene, avendo in realtà, perso solo 1/3 dei suoi PF.
- Per avversario di “pari caratteristiche” si intende un PNG di stessa classe e caratteristiche (almeno livello, AC e PF) del PG che si iscrive alla manifestazione. Se il PG vittorioso decide di continuare nella 2° e 3° gara, aumentate un po' tali caratteristiche.
- In alternativa, potete scegliere di utilizzare anche umanoidi o animali feroci.

Eventi in Ferborea

Di seguito vengono riportati gli eventi che capitano in determinate circostanze. Ogni evento ha per titolo il luogo dove questo deve accadere. È inutile dire che se il gruppo decide di non recarsi in tale posto, l'evento non avrà luogo. Se il titolo dell'evento termina con un "*", è obbligatorio

Premessa

Il Barone Sebastian Lafayette (vedi Evento #3, di seguito) è stato aggredito da *Rotomol*. Quest'ultimo è una semidivinità esclusa –si veda il capitolo seguente– resasi conto del grave pericolo che sta verificandosi: ha capito infatti le intenzioni del demone Xaboo e lo scopo di tutti gli oggetti che il suo ignaro emissario –il mago Amarkan– gli sta procurando. L'unico modo per fermare la sciagura che si compirà è impedire che i sette oggetti giungano a Xaboo.

Così ha deciso di rubarne uno, ovvero l'**Elmo del Drago**. Per far questo si è insinuato nella villa e, dopo una lunga, estenuante colluttazione con l'ignaro Sebastian, è riuscito nel suo intento. A causa del combattimento con Rotomol, il Barone giace ora sospeso tra la vita e la morte in una sorta di limbo o di stasi temporale.

1. Dicerie da Taverna

Ovunque i PG si sistemino per il loro soggiorno (sia essa taverna che albergo) sentiranno, tra la gente, un pò di dicerie. Se il vostro gruppo trova sistemazioni diverse per la notte, tali voci saranno udibili in una trattoria o al mercato, altrimenti lungo le vie più affollate di Ferborea.

La regola per capire se una diceria è stata udita è la seguente: ogni PG ha il 15% di probabilità per round di udirne una, ma solo in locali adatti –ovvero quelli appena citati. Le dicerie sono riportate nell'elenco seguente e quelle **in grassetto sono false**. Si tenga infine conto che sarebbe il caso di riportarle ai PG nell'ordine in cui sono esposte, essendo aggiustate in ordine di importanza.

- Alle porte della città vengono lanciati dei potenti incantesimi sulle armi di chi entra.
- Ferborea è una città altamente magica.
- All'arena arruolano mercenari a prezzi decisamente vantaggiosi.
- **Le miniere sono abitate da mostri malvagi che hanno fatto impazzire la popolazione.**
- Il Manicomio è un posto tremendo.
- Nella miniera si trovano svariate quantità d'oro e di platino.
- **Nessuno è mai riuscito a vedere cosa si nasconde nelle viscere delle miniere.**
- I rivoli lungo le strade nascondono un mistero incredibile.

2. Parco dei Cigni

Ovviamente, come *Jurassic Park*[®] insegna, qualcosa doveva andare storto. Quando la visita giunge nell'estremo punto Nord-Ovest, un dinosauro carnivoro ed aggressivo perde il controllo ed attacca il gruppo. La causa di tale comportamento è da ricercarsi nella locazione della sua tana, posta nelle immediate vicinanze della miniera. La continua esposizione a gas tossici hanno reso folle l'animale, che sfugge quindi al controllo e alla docilità magica cui era sottoposto.

A seconda della forza e delle condizioni del gruppo, vi propongo diversi tipi di dinosauri.

Velociraptor (1): AC: 4; DV: 8; Att: 2 Artigli / 1 Morso; Danni: 2x 4d4 / 1x 1d6; TS: G8; Mor: 11; Int: 2; All: N; PX: 1.125.
--

T-Rex, giovane (1): AC: 3; DV: 14; Att: 1 Morso; Danni: 2d6; TS: G14; Mor: 12; Int: 2; All: N; PX: 1.750.
--

T-Rex, adulto (1): AC: 1; DV: 20; Att: 1 Morso; Danni: 3d6; TS: G20; Mor: 12; Int: 2; All: N; PX: 2.375.

Dopo il combattimento, i chierici intervengono per scusarsi, mortificati. Offriranno tutte le cure magiche necessarie per ripristinare la situazione massimale per ogni componente, offrendosi persino di resuscitare eventuali deceduti. Nel caso la situazione si metta particolarmente male, i chierici arriveranno prima della fine del combattimento.

Qualche istante dopo i chierici, giungerà anche una pattuglia (composta da tre Guerrieri ed un Mago, tutti del 5° livello), richiamata dalla magia impressa negli oggetti metallici dei PG nel momento dell'entrata in città. Date le circostanze, non verrà preso alcun provvedimento.

3. In Miniera

La visita dei PG in miniera potrebbe risultare decisamente letale. Tra i cunicoli infatti, vive –in perfetta simbiosi con l’ambiente circostante– una colonia di *Glomus* (vedi sezione **Nuovi Mostri**). I PG ne potranno però incontrare solamente uno –vi assicuro che è sufficiente!

Glomus (1): AC: 0; DV: 6; Att: 1 Colpo; Danni: 6d4; TS: G6; Mor: 12; Int: 11; All: N; PX: 1.250.

Il DM dovrebbe descrivere ai PG il glomus come un cristallo di rara bellezza e perfezione. Solo una *Individuazione del Magico* potrebbe far capire ai PG che non è un cristallo normale.

Dopo il combattimento –o durante se la situazione si fa critica– giungerà una pattuglia (composta da tre Guerrieri ed un Mago, tutti del 5° livello), richiamata dalla magia impressa negli oggetti metallici dei PG nel momento dell’entrata in città. Tale pattuglia condurrà i PG –vivi o morti che siano– al Palazzo dei Magi (edificio #3) dove verranno curati e condannati a lasciare la città, almeno in prima istanza. Il DM giudichi tutte le scusanti del caso, ascolti la difesa e le motivazioni dei giocatori e decida poi la punizione più adatta (perdita di oggetti, multe, carcere, ecc.).

4. Villa Lafayette*

Questo è un evento obbligatorio; in caso contrario, l’avventura non potrà continuare. Ricordate infatti che la missione del gruppo di PG era proprio quella di recuperare un elmo appartenente al Barone Sebastian Lafayette?!? Quindi, la domanda da porsi non è se l’evento si verificherà o meno, ma “*Come faranno i PG a trovare la villa?*”

Il modo migliore è quello di chiedere in giro: il Barone è molto famoso in città e vi è il 60% di probabilità che un cittadino sappia dove vive. Se si rivolgono invece al municipio, ad uno dei chierici presenti nel *Parco dei Cigni* o al *Palazzo dei Magi*, le probabilità salgono al 85%.

Comunque facciano, quando giungeranno alla villa e busseranno, nessuno verrà ad aprire.

I PG possono decidere di entrare comunque nella villa –l’unico modo è di forzare la porta; quando lo faranno troveranno il corpo del Barone nella sua camera da letto.

Nota: per ragioni di spazio, non ho ritenuto necessario dettagliare la villa con mappe e descrizioni, in quanto sarebbero risultate inutilmente lunghe. Il DM volenteroso potrà divertirsi a realizzare la mappa della villa con le trappole e gli incontri che ritiene opportuno.

Il DM, però, faccia in modo che l’effrazione non avvenga alla prima visita alla casa. I PG dovrebbero girare la città e vivere alcuni degli eventi sopra menzionati. Se il caso, il DM potrà ricorrere a vicini di casa che comunicano al gruppo che il Barone non è in casa o che si è assentato per qualche giorno (i vicini ficcanaso e bugiardi non esistono solo nella realtà!).

Nota: Si noti anche che l’effrazione nella villa causerà la comparsa di una pattuglia (composta da tre Guerrieri ed un Mago, tutti del 4° livello), richiamata dalla magia impressa negli oggetti metallici dei PG. Tale pattuglia li condurrà al Palazzo dei Magi (edificio #3) dove tuttavia non verranno condannati troppo severamente, in quanto è proprio grazie a loro se è stato possibile scoprire il Barone in tempo e quindi curarlo.

Comunque vada, i PG avranno il tempo necessario a trovare il Barone e un grosso baule –dal coperchio sfondato– ai piedi del suo letto. Lo scrigno contiene **1 Pugnale +2**, **Volare (1 al giorno)**; un sacchetto di **Polvere Levitante** (15 dosi), un **Anello di Protezione +2**, **346 MO** e **234 MP**.

Rotomol ed il Barone

Sarà il caso di spiegare cosa accadde veramente.

Sei giorni prima dell’arrivo dei PG nella villa Lafayette, Rotomol si presentò, sotto spoglie di un Chierico di Ferborea, alla porta del Barone, per questioni di elemosine e questui. Il barone, notoriamente persona colta e magnanima, lo fece accomodare diposto ad acconsentire ad una copiosa elargizione in danaro alla chiesa locale. Rotomol, sfruttando i suoi poteri magici, rintracciò l’elmo (era nel grosso baule ai piedi del letto, quello che ora giace divelto); acquistò le sue forme normali e ivi si catapultò, stordendo il Barone (i suoi intenti originari erano solamente quelli di rubare l’elmo, non di uccidere o ferire il suo proprietario).

Tuttavia, il barone, uomo robusto e dal temperamento di ferro, si riebbe in molto meno tempo di quanto Rotomol si attendesse. Entrò in camera in tempo per vedere il ladro trafugare l’elmo e proferire alcune parole circa la sua destinazione finale. Gli si scagliò contro ed iniziò così una violenta colluttazione che terminò –per lui– in maniera tragica: il Barone giace infatti esanime, con il cervello quasi totalmente annientato dalla potenza della magia di Rotomol.

Quando i PG entreranno in stanza, descrivete la seguente scena:

A terra, in una pozza di sangue, giace un uomo abbigliato con un elegante vestaglia da camera, siglata con un ghirigoro d'oro sul taschino. Le sigle sono "S" e "L": Sebastian LaFayette!
I suoi occhi, di un azzurro quasi trasparente, fissano con sguardo assente il soffitto; grossi grumi rappresi di sangue gli incorniciano il volto deciso e macchiano la vestaglia, altrimenti candida. Il braccio sinistro, che ancora impugna un'elegante spada in ferro, è parzialmente bruciato.

La spada è una **Spada di Mercurio** (vedi descrizione nella sezione **Nuove Armi**), dall'allineamento legale. Se un Caotico la impugna, subisce 2d6 PF di danno; 1d6 se ad impugnarla è un Neutrale. Analizzando bene il corpo, ci si accorge che la spada è macchiata di sangue.

Fate effettuare ai giocatori un Tiro Salvezza vs. Soffio del Drago. Chi fallisce capterà nell'aria, quasi impercettibile, un velato odore di arsenico, ossia mandorle amare! Tale controllo serviva sicuramente dopo, quindi è "meglio" che un PG riesca nel Tiro Salvezza.

Al secondo round che il gruppo è intorno al corpo del Barone, accadrà quanto segue. Se cercate di imitare la voce di un morente in maniera convincente, l'avventura guadagnerà moltissimo.

State ancora osservando quegli occhi così immobile quando un improvviso movimento del barone vi sorprende. Un rantolo, un fiotto di saliva mista a sangue, poi i suoi occhi vi passano in rassegna.
La sua voce è un bisbiglio appena udibile "Aiotto... Aiotto" la sua mano ha un tremito, cerca di sollevarsi ed indicare qualcosa, poi crolla nuovamente al suolo. I suoi occhi sono tornati fissi, immobili come prima, e puntano in maniera assente verso il soffitto.

Quando dite "*Aiotto, aiotto*", cercate di strascicarlo, in modo da renderlo simile ad un sibilo di un morente. Vedrete che l'effetto sarà molto più divertente. Inoltre, dovrebbe essere chiaro, a questo punto, che il soffitto è importante. E infatti, se i PG alzano il naso e vi danno un'occhiata, vi vedranno dipinta una mappa della città, come quella affrescata sulla parete del *Palazzo dei Magi*.

Aiotto... Aiotto ?

Ma che cosa vuol dire "*Aiotto... Aiotto*"?

I PG crederanno che sia una richiesta di aiuto, effettuata da un essere umano che parla un dialetto molto chiuso e per di più in punto di morte. Esatto, direte voi.

E invece no! "*Aiotto... aiotto*" significa "A I-8, A I-8". Ovvero, la casella I-8 della mappa della città. Il Barone, in questo modo, ha voluto indicare ai PG che il ladro –ovvero Rotomol– si è diretto, dopo il furto, nella casella I-8 della città; e non avendo il fiato ne la forza necessaria per riuscire ad articolare un'intera frase, ha pensato bene di fornire le coordinate.

Ma che cosa c'è, nella casella I-8 della città? Naturalmente, c'è...

5. ...Il Manicomio

Il manicomio è una grossa struttura in mattoni, nettamente diversa da tutte le altre costruzioni della ridente ed elegante città. È una costruzione opprimente, alta, grossa e dalle finestre che ostentano pesanti inferiate adunche. È l'unico edificio che non si pulisce ne si imbianca da solo e si vede che la manutenzione non è stata fatta troppo di recente. La via dove risiede è buia, senza alberi ne canaline di scolo ed è insolitamente silenziosa. L'interno è peggio, ma lo vedremo dopo.

Prima è il caso di fare il punto della situazione.

Il punto della situazione

A che punto sono adesso, i PG? Se capiscono al volo che Aiotto significava A I-8 sono dei grandi, e vanno premiati con qualche centinaio di PX. Anche se lo capiscono solo dopo un po', qualche bel PX lo meritano sempre. E anche se li aiutate voi, dategli ugualmente qualche PX.

L'ideale è che voi riusciate ad essere convincenti quando pronunciate "*Aiotto... Aiotto*". I PG dovranno indagare un po' e sbattere la testa in diversi punti per capire qualcosa.

Infatti, loro saranno nella situazione che segue: hanno trovato il Barone, che è inutilmente vivo. Tutte le divinazioni e le magie non altereranno la situazione. Anche i chierici locali necessitano di un tempo troppo lungo per rimetterlo a posto (almeno due mesi). L'elmo non è in casa e non vi è nessuna traccia di esso, anche se la casa presenta segni di colluttazione. Il Barone ha detto loro qualche strana parola e ha fissato la mappa della città.

La conclusione più ovvia è che qualcuno l'abbia rubato e sia scappato. Se i PG non ci arrivano, queste teorie sono espresse dagli inquirenti –ovvero i soldati che li hanno trovati nella villa– durante il loro processo.

La domanda è: perchè solo l'elmo e non tutti i preziosi monili e tutte le altre armi e oggetti magici presenti nel baule ai piedi del letto e in tutta la casa?

Se i loro dubbi persistono troppo a lungo –cosa di cui dubito– aiutateli. Una volta che avranno capito dove devono andare, Fate esporre i loro ragionamenti al prefetto della città, il quale li valuterà attentamente e infine consegnerà loro un lasciapassare per entrare nel manicomio.

Inutile dire che la visita dei PG avrà luogo di sera, per rendere l'atmosfera più inquietante.

Nota: se i PG giungono al manicomio prima del dovuto, ovvero durante la normale visita alla città, l'ingresso sarà loro vietato. Il portone è chiuso serrato e nessuno vi può accedere, salvo i parenti dei malati muniti di appositi permessi.

Dentro il Manicomio

Gli interni sono peggio che fuori, si diceva.

Ovunque, nei tetri ed inquietanti ambienti scrostati, sudici e dal fetore marciscende di urina e muffa, aleggia un angosciante senso di oppressione e di terrore. Inoltre, la scarsa illuminazione proviene solamente dalla luce lunare che riesce a filtrare dalle finestre sbarrate. A completare la situazione, i continui lamenti, pianti e urla di dolore e di sofferenza dei ricoverati.

Nota: per tutta la permanenza all'interno dell'edificio, i Tiri Salvezza, i Tiri per Colpire e tutti i Controlli (Destrezza, Costituzione, ecc.) subiscono una penalità di -2.

Come si può osservare nella mappa del manicomio –qui riprodotto- l'interno è decisamente semplice. Un grosso corridoio centrale (area #3) sulla quale si aprono le celle (aree #7) e alcune sale adibite al personale (aree #6). All'ingresso del corridoio, in prossimità dell'atrio (area #1) e delle scale (area #2), vi sono due postazioni di controllo (aree #4), dove alcune guardie (Guerrieri di 1/2° livello) garantiscono ordine e protezione. Agli spigoli Nord- e Sud-Ovest vi sono le sale operatorie (aree #5). Le aree #4, 6 e 7 presentano delle finestre (con le solite grate) che danno verso l'esterno dell'edificio.

Le porte tra il corridoio (area #3) e le celle (aree #7) sono a sbarre. Le celle sono occupate da 1d3 malati, tutti mostruosamente deformati (il gas delle miniere non influisce solo sul cervello) e attirati verso le porte dal passaggio dei PG. Ad ogni round, questi ultimi devono effettuare con successo un Tiro Salvezza vs. Paralisi o restano inorriditi per 1d3 round a guardare quelle povere creature sofferenti.

Lo stabile è composto da tre piani esterni più uno interrato. Per ognuno vale la mappa rappresentata a lato. Ovviamente, il piano interrato ha delle differenze: ad esempio, solo in esso vi sono le porte che conducono al cortile interno (area #8); agli altri piani, tali porte sono invece sostituite con grossi finestroni. Viceversa, il lato esterno del piano interrato non presenta finestre, essendo posto al di sotto del livello della strada.

I PG potranno cercare in tutto il manicomio, senza però trovare nulla. Ad ogni piano, le guardie presenti nelle aree #4 e qualche medico di passaggio –in prossimità delle aree #5 e #6- chiederanno lumi sulla loro presenza. Se il gruppo mostra il lasciapassare ricevuto dal prefetto, tutto si risolverà per il meglio.

Il Piano Interrato

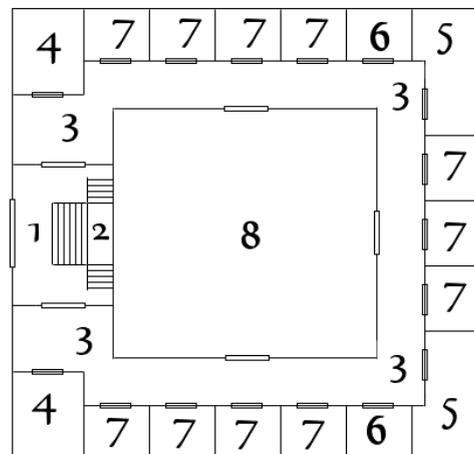
I problemi, per i PG, iniziano al piano interrato. Infatti, Rotomol si è diretto proprio lì, in quanto doveva raggiungere un portale magico, sito nel cortile interno (area #8). Durante il suo passaggio, tuttavia, è stato ostacolato dalle tre guardie presenti nel corridoio, ma inutilmente. Rotomol, deciso a completare la missione, ha incapacitato facilmente quegli ultimi ostacoli ed è riuscito a tornare nel suo piano di esistenza.

I tre guardiani, impazziti a causa della magia, hanno finito con l'aprire le porte delle celle e con il liberare i folli che vi erano rinchiusi. Questi, quando i PG arriveranno al piano interrato, saranno pronti ad attenderli. Ecco i loro dati:

Guardia (3): AC: 3; DV: 3; Att: 1 Spada (*Livello di studio: Skilled*); Danni: 1d12 +2 (*Studio + Forza*); TS: G3; Mor: 12; Int: 2; All: *Vario*; PX: 175.
Anche se sono di 2° livello, vengono considerate di 3° per via della magia cui sono state sottoposte. Per la stessa ragione ottengono un bonus +2 ai TxC.

Folle (10+): AC: 8-9 (*a scelta*); DV: 1-2 (*a scelta*); Att: 1 Morso o 1 Pugno; Danni: 1d2 + Follia (*solo per Morso*); TS: UN; Mor: 12; Int: -; All: *Vario*; PX: 75.
Se un morso va a segno, la vittima deve effettuare un Tiro Salvezza vs. Raggio della Morte per evitare di impazzire. Tale follia comporta il calo di 1 punto al giorno dai valori di intelligenza e saggezza, fino a giungere a 3.

Se pensate che i PG siano troppo potenti per questi avversari, vi ricordo che hanno penalità di -2 a tutti i Tiri Salvezza, Tiri per Colpire e Controlli (Destrezza, Costituzione, ecc.). Inoltre, per ogni



round di combattimento contro un folle (che è comunque deforme e angosciante nei suoi lamenti), ogni PG deve riuscire in un Tiro Salvezza vs. Paralisi o restare inorridito -immobile- per 1d3 round.

Nota: a partire da questo combattimento, nessuna guardia accorrerà più richiamato dalla magia lanciata sugli oggetti magici dei PG, in quanto il prefetto di Ferborea ha diramato notifica del permesso speciale conferito al gruppo di avventurieri.

Una volta che il gruppo è riuscito a sconfiggere il drappolo di avversari, potrà accedere al cortile interno (area #8). Descrivete loro la seguente scena:

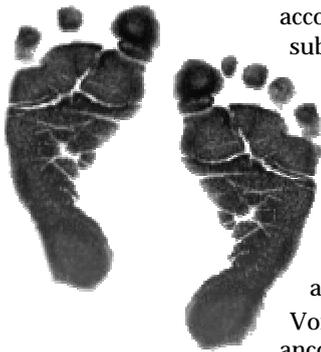
Finalmente, un po' d'aria fresca! Aprite la porta e vi riversate in quel piccolo cortile interno, felici di esservi lasciati alle spalle odori, lamenti e brutture. Contemplate la scena intorno a voi, nel buio della notte solo parzialmente rischiarata dalla luce lunare.

Il cortile interno presenta tre ampie porte -proprio come quella dalla quale siete entrati, sopra le quali sono allineate le tre finestrone dei piani superiori. Per il resto, i muri sono uguali a quelli esterni: grigi e scrostati. Il pavimento, in terra e ghiaia rozzamente compattata, è costellato da piccole pozzanghere oleose; una famiglia di topi vi sta fissando attentamente con i loro minuscoli e curiosi occhi rossi, per poi sparire nei recessi di minuscoli anfratti.

L'arredo -tra virgolette- del cortile è tutto qui: due panche di legno contrapposte e separate da una piccola aiuola spelacchiata, un bidone metallico maleodorante e utilizzato per gettarvi i rifiuti e, appoggiati in un angolo, due scope in saggina ed un paio di grossi secchi -vuoti.

Se i PG osservano -anche per un solo round- il pavimento, potranno notare una serie di orme, oleose e bagnate, che escono da una pozzanghera e conducono in prossimità del bidone.

Osservando la figura qui a lato, ci si può accorgere che il piede sinistro presenta una vistosa alterazione: ha solamente due dita oltre all'alluce. Per i PG, il discorso è diverso: le impronte non sono molto nitide, l'ambiente è buio e il pavimento è inoltre già bagnato di suo. Insomma, per accorgersi dell'anomalia, avranno bisogno di un Controllo Saggezza. Quello che invece apparirà subito evidente, invece, sono le dimensioni, molto più grosse (almeno una volta e mezza) quelle di un uomo normale.



Insomma, è evidente che qualcuno di grosso è uscito da una porta ed è andato verso il bidone! Se anche i PG fanno la stessa cosa, e vanno a sbirciare dentro il grosso fusto metallico, vedranno subito che il suo fondo sembra una spirale di luce, appena appena offuscata da una patina di nebbia. La spirale mulinella lentamente, e sembra una galassia intenta a ruotare su se stessa. Inoltre, fate effettuare a chi si avvicina al bidone un Tiro Salvezza vs. Soffio del Drago, con penalità -4. Chi fallisce, come nella stanza del Barone, si accorge che vi aleggia un forte odore di arsenico.

Voi direte: qualcosa non quadra! Com'è possibile che il furto è avvenuto sei giorni prima e vi sono ancora per terra le impronte? E la porta dimensionale? Come fa ad essere ancora aperta?

La spiegazione delle orme è semplice: come dicevo prima, sono bagnate ed oleose; questo non significa che l'impronta è recente, ma che è profonda. Il peso di Rotomol ha infatti infossato il terreno e, alla prima pioggia -o quando il cortile viene pulito- come testimoniano le ramazze e i secchi nell'angolo, queste buche si riempiono inevitabilmente d'acqua. I PG possono accorgersene con un ulteriore Controllo Saggezza, ma con evidenti penalità a vostra scelta. Per quanto riguarda il portale, invece... ehm... mi prendete in castagna. Posso solo dirvi che se era chiuso, l'avventura non poteva proseguire. Inventate una scusa qualsiasi, tipo che il portale è a tempo o che si chiude solamente su un comando che Rotomol si è dimenticato di dare e così via...

I PG dovranno, a questo punto, fare delle congetture. Se provano a tirare dei sassi nel barile, non sentiranno alcun tonfo metallico, ma vedranno una leggera alterazione della nebbiolina ed un improvviso aumento di luminosità della spirale di luce. Insomma, vi si devono calare dentro. Solo così potranno accedere al piano d'esistenza di Rotomol.

Piani di Esistenza

Essenzialmente, in che mondo siamo? Non è un mondo vero e proprio, bensì un piano d'esistenza. Cosa si intende per piano di esistenza? Immaginate di avere diversi lucidi per proiezione (ovvero i piani d'esistenza), sui quali sono tracciate delle linee casuali. Sovrapponete quindi i lucidi: vedrete che ognuno avrà la propria vita (ovvero le sue linee) e che solo in alcuni punti (ovvero le intersezioni) combacia con quello di altri piani.

Si tenga conto che alcuni incantesimi magici possono creare delle intersezioni, temporanee o perenni; tali intersezioni prendono il nome di portali ed il bidone del manicomio ne è un esempio.

Il Piano degli Esclusi

Il piano di Rotomol è il "*Piano degli Esclusi*"; contiene tutte le creature defunte che hanno tentato la via dell'immortalità senza successo. È una sorta di purgatorio, nel quale le anime hanno tempo per espiare i propri torti od insuccessi e prepararsi quindi ad affrontare nuovamente la prova. Rotomol, nel tentativo di superare una nuova prova, ha iniziato a "studiare" le ultime faccende tra umani e divinità, scoprendo infine la tresca del demone Xaboo ai danni del mago Amarkan e, di conseguenza, di tutta l'umanità. Ha intenzione, quindi di fermare il demone; non tanto per salvare il mondo e la razza umana, quanto per la sua nuova prova alla conquista dell'immortalità.

Come appare il Piano degli Esclusi? È un mondo normale, proprio come quello dove viviamo noi o i nostri personaggi (sia esso Mystara, Al-Qaddim, Dragonlance, ecc.).

E quali sono, dunque, i principali cambiamenti tra il nostro piano e quello degli esclusi? Gli incantesimi e gli effetti delle magie sono leggermente diversi, ma non in maniera così drastica: tutti gli incantesimi basati sul -o attinenti al- fuoco hanno danni, effetti, aree d'azioni e durata dimezzati. Tutti quelli relativi all'aria non hanno alcun effetto; quelli relativi all'elettricità vengono raddoppiati. Lo schemino che segue vi agevolerà il compito.

Tipo Incantesimo	Effetti, Durata e Danni	Esempi
Fuoco	Dimezzati	Palla -o Muro- di Fuoco
Aria	Annullati	Nube Mortale, Evocazione Tempo (tornadi, ecc.)
Elettricità	Raddoppiati	Fulmine Magico
	Normale	...

Per "*Altri Incantesimi*" si intendono quelli non affetti dagli elementi sopra citati.

Interazione dei PG

I PG giungeranno su questo piano di esistenza all'alba di una chiara giornata, come se il passaggio nel portale -che come ricorderete è avvenuto in piena notte- fosse accaduto diverse ore prima. Si troveranno in una desolante piana nebbiosa, dalla quale emergeranno solamente le cime degli alberi e di qualche alta collina. Il loro compito, a questo punto, sarà quello di recuperare. . .

Rotomol

Rotomol è, un mezzo gigante-sciamano di allineamento caotico, il cui livello è poco più alto della somma dei livelli dei PG e comunque compreso tra l'8° ed il 12°. Prestate comunque attenzione a tararne la potenza, in base alla condizione generale del gruppo. Inoltre, al momento dell'incontro, Rotomol non dovrebbe conoscere alcun incantesimo di 5° livello.

Esteticamente, Rotomol è un omone grande e grosso, con capelli, barba e baffi folti, ispidi ma curati alla moda vichinga. Ha due profondi occhi azzurri, intelligenti e penetranti.

Tattiche di Battaglia

Prima del combattimento, Rotomol si *Benedirà* e *Proteggerà dal Bene*; quindi tenterà di lanciare *Silenzio* sul mago più potente del gruppo. Cercherà quindi di *Bloccare* un guerriero, ucciderlo (a quel punto è sufficiente un solo colpo) e *Animarlo*. Se il *Blocca Persone* fallisce, utilizzerà la **Staffa del Comando**. Si consideri inoltre che potrà avere alcuni *Glifi di Guardia* a protezione. Inoltre, l'**Anello Velocità** gli consentirà di attaccare e muoversi al doppio della velocità normalmente consentita. Il DM conceda a Rotomol gli incantesimi preferiti, includendo però anche quelli già menzionati.

Infine, Rotomol possiede i seguenti oggetti:

- **Anello Velocità:** può essere utilizzato 1 volta al giorno e ha durata di 1 turno.
- **Staffa del Comando:** ha ancora 2d4 cariche residue.
- **Stivali Elfici:** consentono di muoversi in silenzio.
- **Mazzafrusto +2:** Arma normalmente utilizzata.

Prologo di un nuovo Mondo!

Innanzitutto, si diceva: rintracciare Rotomol! I PG potranno considerare che non dovrebbe essere difficile, visto che il ladro è un gigante alto almeno una volta e mezzo un essere umano e con un piede con tre sole dita. Vero! Se a questo aggiungiamo il fatto che le sue orme persistono abbastanza a lungo nella piana fangosa dove i PG vengono teletrasportati, il recuperarlo non dovrebbe proprio essere un grosso problema. Ancora più vero!

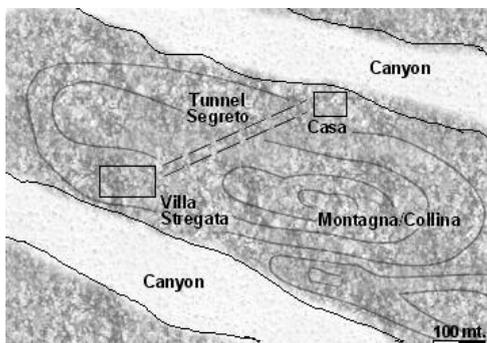
Il problema infatti, non è il cercare dove è andato quanto, piuttosto, il capire dov'è esattamente!

Mi spiego meglio. Le impronte conducono in una sorta di villa, costruita su un costone di una parete all'interno di uno stretto canyon. Dall'esterno, l'aspetto è quello -tipico- di una villa stregata.

Il problema, semmai, è quello di trovarlo all'interno della villa.

Nota: Si tenga conto che né i personaggi né i giocatori sapranno a priori con chi hanno a che fare né tantomeno sapranno di essere su un piano parallelo.

La piantina rappresentata a lato mostra la zona di locazione della villa e l'area ad essa limitrofa. Il particolare che più si dovrebbe notare è la presenza di un tunnel segreto che congiunge la villa ad



una casa presente nel canyon parallelo, poco distante. La piantina è sufficientemente semplice ed il DM dovrebbe impararla a memoria: in pratica, sono due case costruite sui versanti opposti di una bassa montagna e collegate tra loro da un tunnel.

I PG non troveranno, come si anticipava in precedenza, alcuna difficoltà od ostacolo nel loro percorso fino all'ingresso della villa: seguendo le tracce (con qualche penalità, se il DM particolarmente crudele desidera divertirsi), il gruppo giungerà esattamente davanti alla pesante inferriata della villa stregata, ignorando tuttavia completamente l'esistenza del canyon parallelo e della casa ivi presente, tunnel segreto -ovviamente- compreso.

Di seguito viene illustrata, più o meno, la falsariga di quanto dovrebbe accadere. Per i dettagli, il lettore è rimandato ai relativi paragrafi.

- La prima perlustrazione della Villa non dà luogo a nessuna scoperta. I PG potranno così tornare sui loro passi e, eventualmente seguendo i vostri suggerimenti, cercare nelle zone circostanti.
- Potranno così scorgere la casa presente nel canyon parallelo, abitata da Rotomol, uno stravagante ma tranquillo -almeno all'apparenza- allevatore di *Uccelli Stirge*.
- Una nuova visita, stavolta più fortunata, della Villa Stregata li condurrà alla meta finale delle loro ricerche: Rotomol stesso!

La Villa Stregata

Originariamente era un'abitazione privata, abbandonata però da diversi decenni. Come tutte le ville del terrore che si rispettino, la sua fama è sufficiente per tenere lontano intrusi e ficcanaso. Rotomol infatti, acquistò la casa sul versante opposto della montagna proprio per questo motivo: la zona era, effettivamente, tranquilla e poco trafficata, l'ideale per condurre studi e ricerche senza distrazioni o fastidi. Dopo qualche anno dal suo insediamento, scoprì il passaggio segreto e lo iniziò ad utilizzare, specialmente per spaventare ulteriormente quei pochi vagabondi intruffolatosi abusivamente nella villa o per sfuggire da ospiti inattesi o indesiderati. Comunque, queste sue presenze nella villa alimentarono le voci secondo le quali tale dimora era abitata da fantasmi.

In realtà la villa presenta dei fenomeni *paranormali* ai quali tuttavia, si possono dare spiegazioni più che normali. Tali fenomeni verranno trattati nella seguente descrizione delle zone.

Esterno

L'esterno della villa è un comune giardino mal tenuto, con arbusti, rampicanti, sassi e pietrisco a farla da padroni. L'esterno della villa, decadente e vistosamente abbandonata presenta 4 porte finestre sui lati lunghi ed una porta d'accesso sul lato corto, a sud. Come si può notare, la parte nord della villa (aree #6-7) è ricavata all'interno della parete rocciosa.

Pian Terreno

1) CORRIDOIO

Il corridoio collega la porta d'accesso (che i PG troveranno aperta) con le altre stanze della villa tramite dei grossi ed impreziositi archi, senza porte. In questo corridoio, i PG potranno udire (più o meno a partire dalle porte delle aree #4 e 5) rumori di catene e lamenti provenire dalla stanza #6 (si legga la descrizione delle aree #6 e 7 per la spiegazione).

2) SALA EST

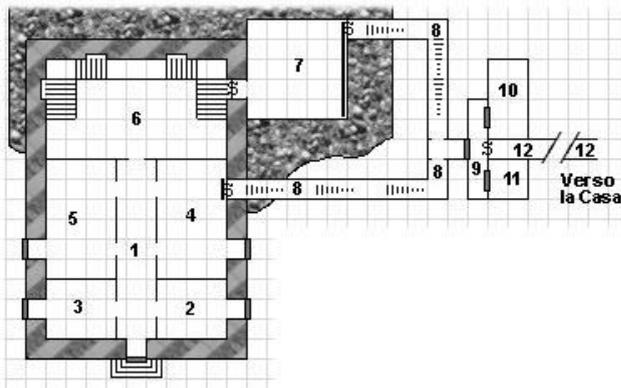
Questa stanza è vuota, ma in origine era la cucina. La porta che collega la villa con l'esterno è chiusa e sbarrata. Se i PG la vogliono aprire, devono forzarla (realizzando in totale 75 PF).

3) SALA OVEST

il pavimento di questa stanza è lateralmente ricoperto di frammenti di mobilio. I PG che riescono in un Controllo Destrezza possono notare che sotto tali detriti, il pavimento è pieno di buche, dal diametro di circa 5 cm. Anche questa porta verso l'esterno è sbarrata; se i PG la vogliono aprire, devono forzarla (realizzando in totale 75 PF).

4) SALA DA PRANZO

Questa grossa stanza contiene i resti di un grosso tavolo con sedie, dei mobili che una volta dovevano essere preziosi e molte mensole ingombre di polvere e cianfrusaglie lungo le pareti. Contro la parete Est vi è uno specchio che contiene un passaggio segreto, attivabile inserendo il gambo appuntito di un fiore di legno in un apposito foro sulla cornice. Il fiore giace a terra, poco lontano dallo specchio. Il passaggio segreto che compare oltre allo specchio (lato sud dell'area #8) è una ripida scalinata che conduce in basso, nella profondità del terreno. Infine, la porta che conduce all'esterno è accostata, ma non chiusa.



Nota: Durante la prima visita, non fate trovare il fiore ai PG. Se i giocatori, in seguito, vi faranno notare questo ammanco, potete sostenere che il fiore era appoggiato su una mensola, dal quale è caduto proprio in seguito alle loro perlustrazioni.

5) LIBRERIA

La porta che conduce all'esterno è chiusa e sbarrata. Se i PG la vogliono aprire, devono forzarla (realizzando in totale 75 PF).

Le pareti di questa stanza sono coperte di scaffali contenenti una notevole quantità di libri. Ve n'è per tutti i gusti e per tutte le esigenze. In mezzo a tali tomi, alcuni possono essere particolarmente apprezzati dai nostri PG. La tabella che segue illustra le caratteristiche di tali volumi; si tenga conto che l'ultima colonna indica la probabilità che tale libro venga trovato, ovviamente se i PG dichiarano l'intenzione di cercare e si soffermano nella Libreria per almeno 1 turno. Tale probabilità è da controllare per ogni PG che cerca, tenendo conto che esiste un'unica copia per ogni libro; due PG non potranno trovare lo stesso volume. Ovvio, no?

Titolo	Lingua	Effetto	Valore	%
<i>Balliamo Insieme</i>	Comune	50% di guadagnare lo skill Ballare (dopo lettura di 1 mese)	111 MO	15
<i>Uso delle Corde</i>	Comune	50% di guadagnare lo skill omonimo (dopo lettura di 1 mese)	270 MO	12
<i>Tutti Cantanti</i>	Comune	50% di guadagnare lo skill Cantare (dopo lettura di 1 mese)	622 MO	10
<i>Guida alla Negromanzia</i>	Comune	50% di imparare le basi della Negromanzia (dopo lettura di 2 mesi)	1.451 MO	8
<i>Calligrafia</i>	Comune	75% di guadagnare lo skill Calligrafia (dopo lettura di 1 mese)	1.742 MO	6
<i>Ultimi Giorni di Erendhill</i>	Elfica	35% di guadagnare lo skill Storia Elfica (dopo lettura di 2 mesi)	4.240 MO	4
<i>Esaltazione Mentale</i>	Antica	75% di trasformare un Caotico in Legale (dopo lettura di 3 mesi)	12.119 MO	2
<i>Libro delle Pozioni</i>	Antica	95% di imparare lo skill Alchimia (dopo lettura di 1 mese)	23.456 MO	1

6) LA SALA DELLE SCALE (O DEI FENOMENI NATURALI)

Questa stanza presenta i fenomeni che hanno spesso indotto i visitatori a scappare dalla villa in preda al panico. Si presenta come una stanza alta due piani e contiene due grosse scalinate che partendo dai lati convergono al centro, a metà della sua altezza. Le scale hanno diverse nicchie nelle quali vi sono alloggiati statue ed armature. Il resto delle pareti è ricoperto da vecchi arazzi laceri, polverosi e sbiaditi. Elenchiamo ora i fenomeni più o meno naturali:

1. In questa stanza è sempre presente uno strato di 25-30 cm. di densa nebbia azzurrognola sul pavimento. Il materiale con cui è realizzato il pavimento e le pareti della stanza è

particolarmente poroso e consente all'umidità presente in una falda acquifera del sottosuolo di manifestarsi lì sotto forma di vapore.

2. La presenza del vapore, degli spifferi e del materiale così poroso, inoltre, abbassa sensibilmente la temperatura. I PG proveranno freddo e brividi, specialmente quelli con armature di metallo.
3. Tali spifferi, provenienti dall'esterno inducono gli arazzi sulle pareti ad ondeggiare in maniera sinistra. In alcuni momenti (sceglia il DM la frequenza), i PG potranno notare un brusco movimento di un arazzo a caso, seguito da uno spostamento via via più tenue di quelli adiacenti. Il gruppo avrà la sensazione di qualcosa che passa da un arazzo all'altro.
4. Rotomol, per sfruttare tali correnti, ha appeso dietro agli arazzi catene e pezzi di metallo; spinti dal vento, questi causeranno i rumori ed i cigolii terrificanti che i PG udivano nell'area #1.
5. Nella stanza attigua (area #7, si legga la descrizione) vi è un organo a canne: Rotomol ne ha modificate alcune (accorciandole, allargandone o ostruendone i fori in modo opportuno). Il vento, soffiando attraverso le canne, genera i lamenti che i PG udivano nell'area #1.
6. Sempre il vento, soffiando attraverso le canne più grosse dell'organo, produce un sub-suono non udibile dalle orecchie umane ma che ha il potere prima di agitare e poi di terrorizzare un individuo, specialmente se già inquietato da una stanza come la presente.

Al 2° round di permanenza, i PG dovranno effettuare un Tiro Salvezza vs. Raggio della Morte, con penalità di -2: chi fallisce, si sentirà piuttosto agitato. Al 4° round di permanenza, i sub-suoni influiranno in maniera più decisa sull'inconscio: il fallimento di un nuovo Tiro Salvezza, stavolta vs. Paralisi e con -4 di penalità, indurrà i giocatori già agitati a fuggire dalla stanza. Il senso di pericolo e terrore che li attanaglia svanirà uscendo dalla villa. Sarà necessario un Controllo Forza di Volontà per poter rientrare.

Inoltre, approfittando di una fenditura nella roccia, dall'esterno sono penetrati due pitoni:

Pitoni (2): AC: 6; DV: 5*; Att: 1 Morso/1 Stretta; Danni: 1d4/2d4; TS: G3; Mor: 8; Int: 2; All: N; PX: 300.

Il primo attacco di un pitone è sempre il tentativo di attorcigliarsi intorno alla vittima. Se riesce, il morso avviene automaticamente.

La presenza del vapore li rende invisibili e concede loro un attacco a sorpresa che consiglio al DM di rendere particolarmente... efficace! Come si può notare, infine, sulla scalinata di destra, celata dietro ad un'armatura, vi è un altro passaggio segreto, che conduce alla area #7.

Il 7° scalino di entrambe le scalinate è stato rotto da Rotomol. Se i PG non lo saltano (lo devono dichiarare), il primo della fila cadrà, infliggendosi 1d6 di danni.

7) LA SALA DEGLI SVAGHI

Questa sala era utilizzata dal ricco possessore della villa come luogo segreto, evidentemente per trascorrervi dei momenti di solitudine e di relax o forse per celare alla moglie (o al marito) i suoi divertimenti. Si trovano infatti un certo numero di oggetti di svago, tra i quali un biliardo, alcune scacchiere, dei tavoli da gioco ed il famoso organo a canne -tuttora funzionante-, responsabile del terrore (punto #3) provato dal gruppo nella precedente area #6.

Sul lato est della stanza vi è un enorme affresco raffigurante scene di ballo, che cela alla vista un nuovo passaggio segreto, che conduce al corridoio nord dell'area #8. In centro alla stanza vi è un grosso carillon (alto circa un 1,5 metri) che rappresenta una ballerina, tuttavia senza il suo tutù. Quest'ultimo, anche se lacerato dal tempo, giace per terra, in un angolo della stanza.

I PG possono scoprire, grazie ad un Controllo Intelligenza con penalità a scelta del DM, che il la ballerina sul carillon è uguale ad una rappresentata nell'arazzo, anche se quest'ultima indossa il suo tutù. Il tutù, azionato, consente l'apertura del passaggio segreto. Ovviamente, solo se la ballerina indossa il suo tutù, anche se logoro e marciscente.

In caso i PG attivino il carillon senza *vestire* la ballerina, tutti i ballerini dell'arazzo inizieranno a piroettare; dal round successivo, a ritmo del carillon, dall'arazzo verranno scagliate una serie di lame che formeranno una barriera (simile all'omonimo incantesimo clericale di 6° livello). Tale barriera - che riempirà la stanza e che permane per 12 turni- infligge 7d10 PF a round a chi si trova all'interno. Per i primi due round, vista la lentezza con la quale si forma, i danni saranno, rispettivamente, di 1d10 e 4d10 PF.

Nota: Se i PG entrano in questa stanza alla prima visita della villa, il tutù non è presente. Se i giocatori, in seguito, vi faranno notare questa differenza, potete sostenere che Rotomol lo aveva portato con se durante il suo ritorno dal normale piano d'esistenza per poi riportarlo nella stanza in seguito.

8) IL PASSAGGIO SEGRETO

Questo passaggio è ricavato nella roccia e conduce direttamente all'area #9, scavata in profondità del terreno. Le scalinate riportate sulla mappa sono estremamente ripide e scivolose,

grazie all'umidità presente nell'ambiente. Se il gruppo non presta attenzione o non prende provvedimenti, ogni membro ha una probabilità del 15% di cadere, infliggerndosi 1d4-1 PF.

Un nano –o un PG con skill equivalente ad ingegneria- potrà capire, previo Controllo Intelligenza che questa costruzione (così come le aree #9, 10, 11 e 12) è stata realizzata in un tempo antecedente rispetto alla costruzione della villa stessa.

9) IL CORRIDOIO SOTTERRANEO

Questo piccolo, stretto, buio ed umido corridoio è completamente vuoto.

10) IL MAGAZZINO

Questa stanza, la cui porta è chiudibile a chiave dall'interno, contiene derrate alimentari, coperte ed indumenti di dimensione straordinaria. Un'analisi anche superficiale rivelerà che queste cose, diversamente da quanto trovato nella villa, sono in ottimo stato di conservazione.

Nota: Queste cose sono state qui portate da Rotomol. Gli servivano in caso di permanenze prolungate in questo suo nascondiglio.

11) LA PRIGIONE

Questa stanza, la cui porta è massiccia, rinforzata e chiusa da due lucchetti (sul lato esterno, ovvero sul lato del corridoio (area #9) contiene uno scheletro, vecchio di molti anni. Era un vecchio nemico di Rotomol, che è stato da lui brutalmente assassinato (i segni di colluttazione sulle sue ossa sono ancora evidenti) e qui rinchiuso.

12) IL TUNNEL SEGRETO

Oltre una finta parete, questo tunnel, buio e ricavato direttamente nella roccia umida e fredda, conduce direttamente alla casa di Rotomol. La lunghezza del tunnel è di circa 800 mt. Quando i PG finalmente ci entreranno (dovrebbe essere almeno dalla 2^a visita alla villa), si legga la descrizione dell'area #1 della sezione "La Casa di Rotomol".

Secondo Piano

1) IL CORRIDOIO SOSPESO

Questo corridoio, sospeso sopra l'area #6 del primo piano è quello che collega le scale (la cui sezione nord è ancora rappresentata nella figura qui a lato) alle stanze vere e proprie del secondo piano. Le aree tratteggiate indicate ai lati del corridoio rappresentano lo spazio sopra. Esattamente a metà corridoio, Rotomol ha costruito una trappola. Se i PG non la scoprono, il corridoio si aprirà in due (nella direzione delle frecce) e tutti quelli che vi sono sopra cadranno, infliggendosi 2d6 PF di danni. I più vicini ai bordi riusciranno a saltare e a salvarsi con un Controllo Destrezza.

2) IL CORRIDOIO SUPERIORE

Su questo corridoio si aprono 5 porte, ognuna delle quali conduce in una stanza diversa. Questo corridoio, al pari delle stanze che seguono, non è stato quasi mai visitato nemmeno dallo stesso Rotomol, a parte l'area #5.

3) LA SALA FAMILIARE

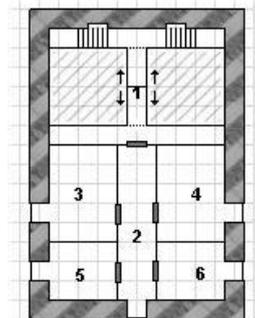
In questa grossa stanza, munita di divani, caminetto, studio e librerie, si riuniva la famiglia dei proprietari della villa. Sul lato Ovest vi è una finestra, dalla quale si gode il bel panorama del canyon e della brulla vegetazione. In un doppio fondo della scrivania vi è ancora il tesoro dei proprietari, che consiste in **150 MP**, un **Anello Controllo Vegetali** e un **Pugnale +2/+3 vs. Non Morti**.

4) LA STANZA DEI GIOCHI

In questa stanza vi sono mobili, un caminetto con rete protettiva, una finestra e delle piccole poltroncine e tavolini. Il pavimento è costellato di balocchi di legno –alcuni dei quali ancora utilizzabili-, evidentemente appartenuti ai figli dei proprietari della dimora. I giochi in buone condizioni sono valutati fino a 10d10 MO sul normale mercato. L'ingombro di tale gioco è pari a 2 monete per ogni MO di valore (ad esempio, se il gioco vale 23 MO ha un ingombro di 46 monete).

5) LA CAMERA DEI GENITORI

Nella stanza vi è un letto, un caminetto ed un piccolo studiolo. Il pavimento è parquettato con listoni di legno disposti a lisca di pesce. Appeso sulla parete Sud vi è uno scudo (**Scudo Lama +2**) con incrociate due spade. Tali spade sono collegate, con un filo nascosto all'interno del muro, ad un marchingegno collegato ai due listelli principali (quelli centrali) del parquet. Se i PG rimuovono le spade, tali travi scivolano di lato, facendo cadere tutto il pavimento (con tutto quello che vi è sopra, PG compresi) nella stanza sottostante (area #3), della quale ricordate sicuramente che il pavimento era sparso da grossi fori. Ebbene, cosa pensate che accada?



Ovviamente, anche tali fosi fanno parte della trappola e da essi usciranno infatti delle punte acuminata. Ogni PG che cade subisce 2d6 PF di danno da caduta e 1d8 PF da penetrazione.

6) LA CAMERA DEI FIGLI

Nella stanza vi sono due lettini in vimini, parzialmente resistenti al tempo. Per terra, in mezzo alla polvere penetrata dalla finestra rotta, vi è una bambolotta di pezza alla quale mancano un occhio ed una gamba. Al suo interno, ben nascosto nell'ovatta vi è un **Anello di Platino** (valore **450 MP**), appartenuto alla madre e da lei ritenuto, per sempre, smarrito.

La Casa di Rotomol

Nella figura della pagina seguente è rappresentata la casa –piuttosto modesta, a onor del vero di Rotomol. Si può notare che, in pratica, è composta da tre edifici separati, costruiti non molto distanti dal canyon (attenzione però: non quello della villa, ma quello parallelo). Si noti che anche questa casa, come la Villa Stregata ha una parete (quella Sud) a contatto con la parete rocciosa.

Eventi

I PG giungeranno in questa casa dopo aver visto la villa, ma senza aver scoperto il tunnel che la collega. Il gruppo la noterà facilmente essendo è l'unica costruzione in un discreto raggio. Inoltre, la presenza della voliera (area #2), con gli stridii e i gorgheggi dei suoi abitanti servirà sicuramente a richiamare l'attenzione del gruppo.

- Rotomol si presenterà loro come un umanoide alto, in effetti, 2,5 metri; indosserà degli stivali chiusi che non consentiranno ai PG di identificarlo per certo come il ladro dell'elmo. Viceversa, sarà cordiale ma sulle sue, offrirà loro da bere e, orgogliosamente, gli mostrerà l'allevamento di *Uccelli Stigei*, nutrendoli con un paio di lepri vive; descrivete bene la voracità di tali volatili.
- Se interrogato sulla villa, dirà che ogni tanto sente ululati e suoni agghiacciati provenire dall'alto della montagna, ma di non esservi mai andato personalmente. Teme la villa e le cose che vi vivono, e consiglia anche ai PG di starne alla larga. I suoi consigli, però, saranno mirati proprio all'opposto, ovvero a farveli tornare: userà frasi sibilline tipo: “*Si dice che nasconde tesori inimmaginabili...*” oppure “*Certo che è pericolosa, anche se delle voci... Ma è meglio non parlare, nemmeno nominarla*” o anche “*Nasconde segreti pericolosi. Pericolosi e potenti...*” e cose del genere. Perché, vi chiederete voi?! Perché Rotomol sa bene che la villa è pericolosa; vedendo nei PG dei potenziali pericoli, è interessato a sbarazzarsene cercando di non immischiarsi. Se qualcuno dovesse morire nella villa... tanto meglio per lui! Un morto in più è un ficcanaso in meno!
- Se interrogato sulla quantità di carta e libri sparsi nell'appartamento, dirà che sono tutti trattati e volumi relativi all'allevamento di razze più o meno pericolose.
- Tuttavia, ogni PG ha il 5+1d4% di probabilità di intravedere il titolo di un volume: “*Divinità e Demoni*”. Con un Controllo Saggezza, tale PG potrà intuire che Rotomol sta mentendo. Se interrogato al riguardo, lo sciamano si giustificherà dicendo che quel libro contiene dei riferimenti importanti.
- Inoltre, Rotomol sarà interessato ai PG. Porrà loro domande relative a loro, la loro provenienze, il perché sono lì e soprattutto, interessati alla villa. Vorrà capire come hanno fatto a giungere fino a lì, tenendo conto che è ignaro di aver lasciato così tante impronte: il barone vivo (*Aiutto, aiutto*, ricordate?!?); le impronte dei suoi piedi e soprattutto il portale aperto. Lui considera tutto quello che si intromette tra lui ed il suo tentativo di salvare il mondo un intralcio. Non tanto per il mondo, quanto per la sua nuova prova alla conquista dell'immortalità.

Descrizione della Casa

1) IL TUNNEL SEGRETO

Questo è lo stesso tunnel, buio e ricavato direttamente nella roccia umida e fredda, che conduce direttamente alla Villa Stregata. La lunghezza del tunnel è di circa 800 mt. Quando i PG giungono vicino alla porta segreta che la collega all'area #2, vedranno della luce (anche di notte, sarà quella lunare) filtrare della luce in quanto Rotomol ha lasciato parzialmente aperto il passaggio.

Nota: Se volete, potete fare incontrare qualche Uccello Stirge qui dentro, intruffolatosi per sbaglio nell'apertura del passaggio segreto. All'inizio, complice il buio e le ombre, i PG li potranno scambiare per *innocui* pipistrelli.

2) LA VOLIERA LETALE

In questa gabbia, Rotomol alleva i suoi temibili *Uccelli Stirge*.

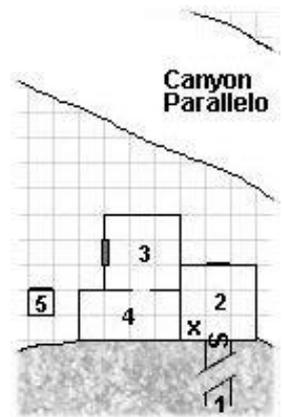
Stirge (16): AC: 7; DV: 1*; Att: 1; Danni: 1d3; TS: G2; Mor: 9; Int: 1; All: N; PX:13.

Quando l'attacco va a segno, l'uccello stirge rimane con il becco conficcato nella vittima e continua a succhiare sangue automaticamente, al ritmo di 1d3 PF a round.

Il DM tari questo numero in base alle effettive condizioni del gruppo: un incontro con questi killer potrebbe risultare infatti letale anche per un gruppo di abili combattenti.

In un angolo (contrassegnato con una 'X' sulla mappa) Rotomol ha scavato una buca e nascosto i suoi averi, ritenendo –a ragione- che queste sue creature fossero un buon deterrente e degli ottimi guardiani. Nella sacca si possono trovare i seguenti oggetti:

- Una **Pelle di Drago** (ingombro 1.200 monete, valore 700 MO). Tale pelle può essere utilizzata per realizzare un armatura protettiva come una *Corazza a Bande* (AC 4) ma dallo stesso peso e caratteristiche di una corazza di cuoio. Le percentuali per la riuscita oscillano tra il 60-90%; il costo per la realizzazione è tra i 100-300 MO; il tempo di almeno 4 settimane. Ovviamente, il tutto fatto da un sarto di professione o un P(N)G con skill equivalente.
- Un **Tappeto** malandato (ingombro 300 monete, valore 25 MO).
- Un **Medaglione d'oro** a forma di quadrifoglio, estremamente rovinato (ingombro 50 monete, valore 1.250 MO).
- Una **Pozione Forza dei Giganti**
- Due **Pozioni Cura Ferite Gravi** (2d6 +2)
- Ovviamente, l'**Elmo del Drago**.



3) LA SALA GIORNO

Questa stanza è ammobiliata con una stufa a legna, una poltrona, un tavolo e diversi scaffali. Il mobilio è di basso costo e valore e ingombro di fogli, libri e pergamene. Questo è il posto dove Rotomol compie i suoi studi e dove i PG lo incontreranno durante la loro visita.

4) LA SALA NOTTE

In questa stanza vi è un letto, un armadio poco altro.

5) LA TURCA

Questo è il servizio igienico, ovviamente esterno. Fortunatamente non vi è nulla.

Prologo Finale

I PG giungono alla villa; iniziano ad esaminarla convinti che sia il nascondiglio dell'autore del furto in casa del Conte. Giunti nell'area #6, subiscono gli attacchi *naturali* della villa e presumibilmente, qualcuno fugge in preda al panico. Gli altri continuano la perlustrazione ma non trovano nulla. Escono demoralizzati e provano quindi a cercare nelle zone adiacenti, fino a quando non incontrano la casa di Rotomol, mezzo-gigante allevatore di Stirgi.

Questi gli dirà di star lontano dalla villa, in quanto pericolosa. In realtà, iniziando a temere i giovani avventurieri giunti fino a lui attraverso il portale, cerca di farli ritornare, buttando lì frasi relative a tesori e potenti segreti ivi nascosti. Sa che la villa può essere pericolosa. I PG dovranno ritornarvi.

Scopriranno così –scombinando i piani di Rotomol- il passaggio segreto e sbucheranno... nella voliera, intuendo così chi è in realtà quell'innocuo allevatore di uccelli.

Avrà luogo un duro combattimento, al termine del quale i PG potranno trovare il tesoro del mezzo-gigante (al limite, uno di essi sarà da voi imbeccato a guardare la terra *smossa* nella voliera).

Dopo aver recuperato l'elmo (e gli altri oggetti, naturalmente) potranno tornare a Ferborea sempre attraverso il portale, contattare il Barone –che nel frattempo è stato rimesso in piedi, anche se non è ancora lucido completamente, dai chierici locali- e portare l'elmo al vecchio mago Amarkan, che pagherà loro le **200 MO** convenute.

Aiotto... Aiotto

(FINE)

Nuovi Mostri

GLOMUS

<i>Frequenza:</i> Molto Rara	<i>Dadi Vita:</i> 1-10	<i>Difese speciali:</i> +2 per essere colpiti, abilità elementali
<i>N°. Mostri:</i> 1d6	<i>Tipo tesoro:</i> -	<i>Valore in PX:</i> Variabile
<i>Classe armatura:</i> 0	<i>N°. Di attacchi:</i> 1	<i>Intelligenza:</i> 11
<i>Movimento:</i> 9 (Volando)	<i>Danni x Attacco:</i> 1d4 x DV	<i>Alineamento:</i> Neutrale
<i>Thac0:</i> Da 20 a 10	<i>Attacchi speciali:</i> Danni elevati, morte esplosiva	<i>Dimensioni:</i> Ø = ½ - 3 metri

Sembra una normale formazione cristallina di dimensioni variabili, tenuti insieme da una forza pseudo magnetica, che gli conferisce una forma sferica (il cui diametro aumenta di 30 cm per ogni DV); nonostante questo aspetto 'normale', è però in grado di volare, anche attraverso la roccia. Dalla superficie si protendono vari cristalli appuntiti, con angolazioni diversi; questo implica che il Glomus non ha né fronte né retro, e non subisce attacchi alle spalle. Se impegnata in combattimento, vola verso un nemico, infliggendo 1d4 PF di danni per ogni DV. Inoltre, può essere attaccata solo con armi +2 o superiori: le armi normali vengono semplicemente distrutte al contatto mentre quelle contusive -almeno +2- infliggono danni doppi.

Se ridotto a 0 PF, la forza che lo lega si disperde, causando una violenta esplosione dei singoli cristalli, gettati fino a 6 metri di distanza e che infliggono -agli esseri nell'area- 1d4 PF per ogni DV originario. Chi ha successo in un TS vs. soffio del drago dimezza tali danni. Però, la morte è solo apparente: dopo 1 ora, i cristalli tendono a riunirsi e completeranno l'operazione in un numero di giorni pari ai DV. Tale processo è impedito solo se subisce il doppio dei suoi PF, dato che i cristalli risultano frantumati.

ROTOMOL

Forza 18 (+3) / Intelligenza: 13 (+1) / Saggezza: 15 (+1) / Destrezza: 7 (-1) / Costituz.: 16 (+2) / Carisma: 7 (-1)

<i>Frequenza:</i> Unico	<i>Dadi Vita:</i> 8-12	<i>Difese speciali:</i> Expert / Magia
<i>N°. Mostri:</i> 1	<i>Tipo tesoro:</i> Vedi area #2	<i>PX:</i> 1.725 PX
<i>Classe armatura:</i> 1 (-1)	<i>N°. Di attacchi:</i> 1 Mazza (Expert)	<i>Intelligenza:</i> Media/Alta (13)
<i>Movimento:</i> 12	<i>Danni x Attacco:</i> 2d4 +2 +2 +3	<i>Alineamento:</i> Neutrale
<i>Thac0:</i> 15 (8°) / 13 (9°+)	<i>Attacchi speciali:</i> Expert / Magia	<i>Dimensioni:</i> G (2,50 Mt.)

Durante il combattimento, Rotomol indossa una corazza di piastra ed uno scudo ed impugna il suo mazzafrusto +2, per il quale è Expert. Questo implica che ottiene un bonus di -2 sull'AC contro 2 avversari di tipo umano.

Per quanto riguarda invece la Thac0, è dipendente dal livello: se Rotomol è di livello 8°, avrà Thac0 14 (grazie alla Forza +3), altrimenti, avrà Thac0 13. Infine, i danni sono così calcolati: un Expert di mazza infligge 2d4+2 PF, ai quali si sommano +2 per la magia (è infatti un Mazzafrusto +2) e +3 per la Forza.

Nuove Armi ed Incantesimi

SPADA DI MERCURIO

La spada sembra d'argento ma al tatto ci si accorge che, pur essendo compatta, è in realtà liquida. La lama equivale ad una spada magica +2, ma se il TxC naturale –ovvero non modificato– è un 20, comporta la sua dilatazione nella ferita della vittima, infliggendogli danni (da dado) doppi. Quest'arma infine non è soggetta a colpi critici (ne danni per lei ne per il proprietario) a condizione che non impatti con un'arma (od oggetto magico) con un bonus di almeno +3.