

Advanced Dungeons & Dragons®

2ª Edizione

Il Laboratorio



di
Alberto Bianchi Quota

Disegni di
Giorgio Beltramini (copertina)
Massimiliano Bertuzzi (pag. 6)
Michela Da Sacco (personaggi)



Advanced Dungeons & Dragons, AD&D, PLAYER'S OPTIONS e Forgotten Realms sono marchi di proprietà della TSR, Inc. Non si intende infrangere alcun diritto. La citazione di nomi, marchi o estratti di prodotti non intende infrangere nessun diritto dei detentori. Pubblicazione amatoriale, intesa al solo scopo d'intrattenimento. È vietata la riproduzione anche parziale senza il permesso scritto dell'editore e/o degli autori.
Copyright © Gennaio 1997 ❖ Dragons' Lair - Udine.

Dragons' Lair, Viale XI Febbraio, 2 - 27100 Pavia - Tel. 0382/25830 +fax
Web: www.telnetwork.it/dlair/ email: mosconi@telnetwork.it



Introduzione

I giocatori interpretano quattro fratelli halfling.

Circa due anni addietro il mago rosso di Thay Fyadun li attirò con l'inganno in una trappola, e li portò nel suo laboratorio segreto; si sa... gli halfling sono particolarmente resistenti agli incantesimi, e per questo delle ottime cavie per sperimentare qualche nuova invenzione magica!

In questi due anni Fyadun sperimentò parecchi incantesimi sui PG, generando anche delle deformazioni fisiche e degli effetti secondari (tra i quali la perdita parziale di memoria).

Durante la preparazione del suo ultimo incantesimo però, le cose non sono andate tanto bene e... boom! Fyadun crepa in un'esplosione lasciando i PG "liberi" all'interno del laboratorio.

Il laboratorio segreto è praticamente una grotta sotterranea senza uscite "convenzionali", riarrangiata ed arredata dallo stesso mago come se fosse una normale abitazione in stile Thay.

I PG all'inizio non ricorderanno nè chi sono nè cosa ci fanno lì (non sanno nemmeno di essere fratelli), e dovranno riuscire a raggiungere i seguenti obiettivi:

- 1) Capire dove si trovano e cosa è loro successo in questi ultimi due anni;
- 2) Recuperare la memoria e le loro abilità di classe;
- 3) Prendere gli antidoti o le cure per le loro deformazioni ed effetti secondari;
- 4) Uscire dal laboratorio.

È importante non far trapelare nessuna di queste informazioni all'inizio della partita!

Detto questo, una nota sul luogo in cui si trovano i PG:

Nonostante si tratti di una grotta, il mago l'ha scavata e squadrata come se fosse una abitazione normale.

Ha coperto le pareti rocciose con del legno per farle sembrare pareti comuni (nelle stanze) e con mattonelle nei corridoi, ha creato delle finestre con delle illusioni permanenti di finti paesaggi *interattivi*, ecc.

In tutto il laboratorio comunque non vi è alcuna finestra vera, e nessuna porta che conduce all'esterno perché... l'esterno consiste di pura roccia!

Se i PG cercheranno di aprire le finestre, non ci riusciranno, sembreranno bloccate. I vetri delle finestre saranno indistruttibili. Se a qualche giocatore viene il sospetto che si tratti di un'illusione fategli fare un TS vs. incantesimi. Se lo supera capirà che è un'illusione, altrimenti per lui è tutto reale. Se i PG hanno ottime ragioni per ritenere che sia un'illusione (come essere stati colpiti o "uccisi" dall'illusione stessa) il TS va fatto con un bonus massimo di +4. Ricordo che quando si riconosce un'illusione come tale, essa NON scompare; semplicemente capisco che non è una cosa reale.

I PG all'inizio non sanno nulla (CA, THACO, abilità, vantaggi, svantaggi, ecc.) li dovranno scoprire nel corso dell'avventura. Conoscono solo quanti pf gli sono rimasti (cioè come stanno!), ma non il totale. Queste cose le devono scoprire nel corso dell'avventura.

CA, THACO e altri dati tecnici sono tutti riportati, assieme alla descrizione dei PG, nell'APPENDICE A, consigliamo di leggerla per prima. I dati nell'appendice, sono diversi di quelli delle schede dei PG, perchè si riferiscono ai PG in salute. Fino a che non si curano i PG hanno le seguenti penalità: **RICORDATEVELE**

-4 al colpire (tranne le fauci di Mitjid);

-2 ai danni (minimo 1);

-20% a tutte le abilità da ladro;

le penalità sulla CA sono già incluse nelle schede dei PG.



Parte 1 – Il risveglio

Leggete ai PG prima di consegnargli le schede quanto segue:

È buio. È l'oblio. State dormendo? Forse, in fondo non importa.

Sembra che questo luogo nel quale siete immersi vi culli e vi trasporti, facendo diventare i dolori che avete provato delle lontane luci, in fondo alla galleria.

La parola 'dolori' ha un alone di mistero nella vostra mente...

Immagini confuse di tortura sono come un'ossessione che preferite stia lontana... e forse, in fondo, è meglio dimenticare...

Ma ora la luce sembra tornare... è rapida. Inarrestabile. Violenta!

Ka-Whaaaamm!!!!

Un rombo penetrante vi sorprende e l'onda d'urto vi prende come un'enorme mano e vi accompagna con forza contro le sbarre di una cella.

Il rumore che vi circonda è quasi insopportabile: vetri infranti, grida di animali, urla di dolore e oggetti che si spaccano ovunque.

Consegnate le schede ai PG, e dopo che le avranno lette procedete leggendo la seguente descrizione (prima che comincino a "ruolare"):

La nube di fumo che vi circonda si dirada, e sparisce lentamente lasciando comparire un'immagine di devastazione: siete mezzi sepolti dalle macerie, ma ciò non vi impedisce di vedere il luogo

in cui vi trovate:

A dire la verità non vi sembra che ci sia rimasto molto da vedere...

Vi trovate all'interno di una cella che ormai è priva di alcune sbarre, alcune perché piegate, altre perché divelte.

Intorno a voi altre gabbie hanno subito la stessa sorte, e notate che anche in queste vi sono delle persone ormai morte o quasi.

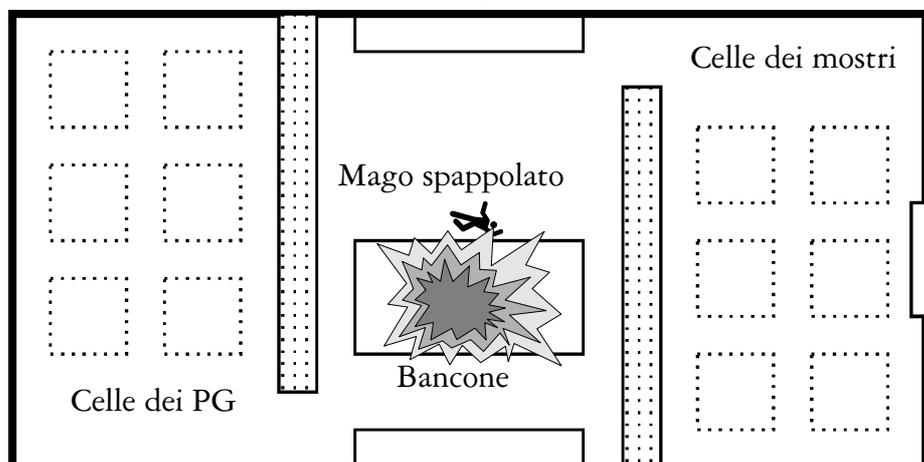
Di fronte si trova una parete divisoria ormai distrutta, la maggior parte di essa è caduta ed è sparpagliata per tutta la stanza in cui vi trovate.

Lasciate ora prendere confidenza ai PG. I PG con loro non hanno nulla, indossando delle vesti lacerate e puzzolenti, non portano scarpe ai piedi.

Il mago è spappolato per tutta la stanza; gli alambicchi che c'erano sul bancone si sono infranti rendendo il pavimento molto pericoloso, gli scaffali di legno ovviamente sono in frantumi e i muri sono quasi completamente crollati (quelli divisori) verso le relative zone delle celle.

Le uniche cose utili che i PG possono prendere sono le sbarre scardinate delle loro celle per utilizzarle a mo' di spranghe (Arma a 2 mani, Vel. 5, Danni 1d6/1d4, penalità a seconda della classe, per uso senza capacità).

STANZA 1 – degli esperimenti (prima dell'esplosione)





In questa stanza non vi sono finestre; l'unica apertura è rappresentata dalla porta nella zona delle gabbie dei mostri.

Se Ispezionano la stanza noteranno brandelli di veste rossa e pezzi di un corpo umano (il mago) alcuni dei quali (se i PG li esaminano noncuranti del voltastomaco) sono tatuati.

Mentre sono ancora lì che cercano di capire cosa sia successo e dove si trovino, Whimkedid sentirà dei rumori provenire dalla parte est della stanza, dietro la seconda parete divisoria (quella verso l'uscita), che si rivelerà essere un primo nemico dei PG: avranno a che fare con un mostro sopravvissuto anch'esso al disastro, e ancora in preda al panico attaccherà i PG senza esitare.

BROKEN ONE (1): Detti *uomini animali* sono il risultato di esperimenti scientifici e magici falliti. La descrizione fisica (di questo) è un corpo umanoide con innesti di altri altre parti animali e precisamente: una gamba di un non ben identificato palmipede, coda di scorpione, prima testa vagamente umana ma deformata, una seconda testa da ratto che gli esce dalla spalla destra, tutto il resto è umano ma deformato. (si veda **MANUALE DEI MOSTRI** – non so come lo hanno tradotto in italiano).

Int. 7; All. NM; CA 5 ; Mov. 9; DV 5 (30 pf); THAC0 15; #Att. 1; Danni 1d8; Att. Speciali: rigenera 2 pf a round, se attacca con armi ha +3 al colpire e al danno; Taglia M (1,80 m); Morale 11.

Fate subito scontrare i PG coi loro problemi fisici e anche con le loro abilità:

– la bestia cercherà di attaccare Tozid (perché attirata dall'odore) ma ben presto lo lascerà stare, perché non lo vedrà più grazie ai poteri camaleontici che entreranno in azione inconsapevolmente. Il mostro rimarrà sempre in una zona vicina a lui ma senza attaccarlo (lo sente dall'odore);

– Whimkedid dovrà ben presto smettere di

combattere e allontanarsi per non impazzire dal fra-stuono.

– Mitjid non dovrebbe avere grossi problemi, e potrebbe cercare di prendere il mostro a morsi! Ricordo che il morso causa 1d8 pf.

– Tyvveryd potrà aiutare anche lui senza problemi con la spranga (se ne ha raccolta una) ma per ora non potrà utilizzare la sua abilità a meno che non intuisca già da ora che può sputare il veleno. Inutile dire che se utilizza il veleno danneggia anche i suoi compagni.

Ricordatevi che ucciso il mostro ha il 40% di attaccare qualcun altro del gruppo!

Una volta liberatisi del conglomerato, i PG potranno uscire dalla stanza ed ispezionare il resto del laboratorio.

NOTA: questo scontro ha come scopo far capire ai PG quali sono le loro limitazioni, deformità e qualche abilità: il potere camaleontico di Tozid e il morso di Mitjid. Ora potete dire ai PG il loro THAC0.

RICORDATEVI LE PENALITÀ DESCRITTE A PAG. 2.





Parte 2 – Ti ricordi?

A questo punto, i PG possono scegliere dove andare, ma ovviamente, troveranno alcune difficoltà se non andranno nella direzione giusta.

Tanto per cominciare, a guardia della stanza del teletrasporto (4) c'è un golem di carne che attaccherà chiunque gli si pari davanti che non sia Fyadun (vedi parte 4).

Fortunatamente per i PG, il golem non è molto veloce, per cui se vogliono possono ritirarsi senza problemi, inoltre il golem non lascerà mai la sua posizione di protezione dell'ingresso della stanza del teletrasporto, e non li seguirà mai oltre metà corridoio.

L'unica stanza dove potranno entrare senza grossi problemi, sarà lo studio del mago (2) e la zona (d).

Pianta del Laboratorio segreto:

1 – Stanza degli esperimenti (dove ha inizio l'avventura);

2 – Studio/Archivio del mago rosso; la porta è chiusa a chiave, per entrare è necessario sfondarla.

3 – Magazzino pozioni e dispensa. È la stanza dove vengono tenute tutte le pozioni di cura, e anche tutto quello che serve per sopravvivere (cibo, acqua). La porta è chiusa a chiave e non è sfondabile (troppo massiccia), l'unico modo per entrare è usare gli attrezzi da ladro (che dovranno trovare) e scassinarla.

4 – Stanza del Teletrasporto a guardia c'è un golem di carne.

Zone di corridoio:

I corridoi sembrano i muri di una abitazione (in mattoni), per cui date ai PG di essere all'interno di una abitazione.

L'illuminazione è abbondante (da infatti fastidio a Tozid) e proviene dalle finestre (sembra gior-

no).

Tutte le finestre danno l'impressione di vedere la struttura del laboratorio come se fosse una costruzione (in realtà è tutto scavato nella roccia!) che assomiglia ad una casa normale, in mattoni, solo con questa strana forma a croce.

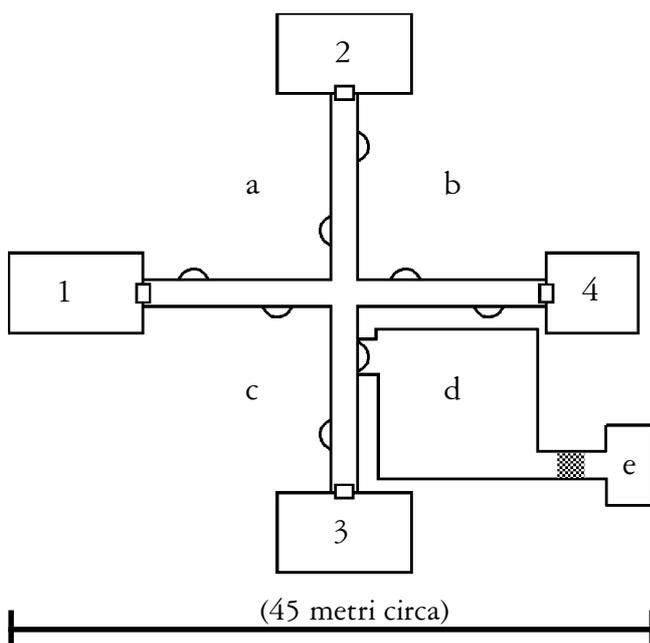
(a) (b) (c): Sono tutte illusioni create dal mago come proprio divertimento.

Tutto ciò che dovesse capitare ai PG a causa delle cose con cui interagiscono tramite le finestre non sono reali, e se i PG dovessero morire, si risveglieranno poco dopo nel corridoio come se nulla fosse accaduto (questo da diritto ad un normale TS vs. incantesimi per non-credere all'illusione).

Certo potrebbe capitare che una illusione rompa le scatole quando devono affrontare un pericolo reale!

(a) nello spiazzo su cui danno queste finestre è accovacciato un basilisco. Se i PG cercano di uscire, il mostro li guarderà e chi di loro incrocerà il suo sguardo crederà di essere pietrificato (fate tirare normalmente il TS vs. pietrificazione).

(b) due maghi rossi discutono animatamente sulla maniera di eseguire un determinato incante-





simo (es. “mah, io metterei dell’ambra al posto della polvere di zaffiro...” – “Cosa dici? Rovineresti tutto!” e così via). Qualsiasi cosa dicano o facciano i PG, costoro continueranno imperterriti la loro discussione (fate sembrare che il vetro sia tipo fonoassorbente o roba del genere).

Se verranno insultati, allora si volteranno e spareranno una palla di fuoco (5d6) ciascuno; poi torneranno a parlare come se nulla fosse accaduto (tirate i normali TS vs. incantesimi).

(c) una dozzina di scheletri è impegnata in una esercitazione militare. Se i PG si faranno notare, gli scheletri romperanno la finestra e attaccheranno i PG.

SCHELETRI (12): Int. 0; All. N; CA 7; Mov. 12; DV 1 (7 pf); THACO 19; #Att. 1; Danni 1d8 (spada lunga); Dif. Speciali: metà danno da armi da taglio e da punta, immuni a *sonno*, *charme* e incantesimi di *blocco*; Taglia M (1,70 m); Morale non necessitano di check, immuni alla paura.

(d) Questa parte non è una illusione (almeno non lo è al 100%): è anch’essa una stanza scavata nella roccia, ma veniva usata dal mago come zona ricreativa, e la ha equipaggiata creando anche qui una illusione al suo interno.

Guardando al suo interno (sia da nord che da ovest), i PG notano una folta vegetazione, ma fra il verde notano anche un grosso cane. È un Hell Hound (mastino infernale).

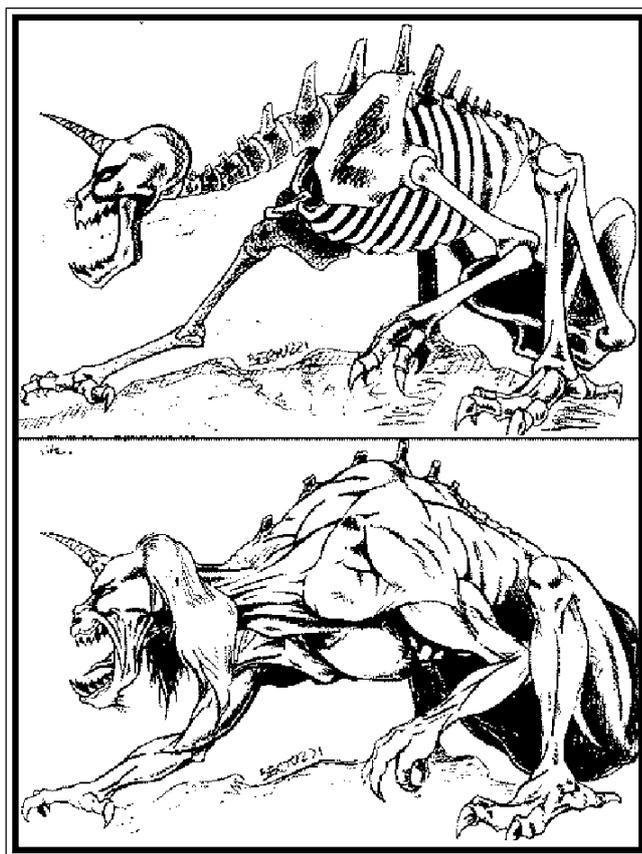
Se i PG si faranno notare, la belva prima li squadrerà, e poi sparirà fra la vegetazione.

Una finestra è come le altre e non permette ai PG di oltrepassarla, mentre quell’altra (lo si vede dal disegno del laboratorio) può essere aperta e i PG possono “uscire”.

N.B.: La finestra è una illusione impressa su di una porta, per cui aprendo la finestra si aprirà anche la sezione sottostante di finta parete.

Per la descrizione di quest’area andate alla parte 3 dell’avventura.

NOTA: le illusioni cambiano l’ambiente a seconda di ciò che fanno i PG (in modo illusorio, s’intende!): se ad esempio i due maghi lanciano la palla di fuoco, essa distruggerà la finestra, frantumerà il vetro, i muri si anneriranno, ecc. Se poi i PG provano ad uscire dalla finestra rotta, chiaramente non ci riusciranno – e qui hanno diritto ad un TS vs. incantesimi.





Stanza 2 Lo Studio del Mago

La porta non è aperta, ma basteranno alcune sprangate per divelgerla.

Questa stanza è lo studio dove il mago tiene tutti gli appunti sui suoi incantesimi e sulle sue sperimentazioni.

Entrando in questa stanza notate subito un ambiente molto diverso da quello della stanza nella quale vi siete risvegliati: Tutte le pareti sono rivestite in legno scuro, e l'ambiente è caldo e accogliente, anche se l'arredamento è in stile un po' gotico.

Entrando notate al centro della stanza una grossa tavola di mogano, sopra la quale giacciono aperti un paio di libroni, un calamaio con un piuma rossa e altri fogli di pergamena.

Nella parte est si trova una grande scrivania anch'essa in mogano, con due calamai agli angoli esterni e un librone chiuso al centro.

Nell'angolo est della parete nord c'è un generoso caminetto con un para scintille (come cavolo si chiama?) e un contenitore con le molle e la paletta, tutto in ferro battuto.

Sul resto della parete nord, si sviluppa una immensa libreria che continua anche fino a metà della parete ovest, alta fino al soffitto.

Appesi alla parete sud, ci sono due quadri.

SCRIVANIA (1):

– Il libro chiuso è il libro magico di Fyadun.

Ovviamente non riusciranno a capire un "H" di quello che c'è scritto sopra.

– I calamai contengono inchiostro indelebile, le penne

sono comuni penne per la scrittura, solamente colorate di rosso.

I cassetti della scrivania contengono varie cose, tipo: pergamene vuote, boccette di inchiostro, righelli, e varie altre cose ma di scarso interesse per i nostri amici.

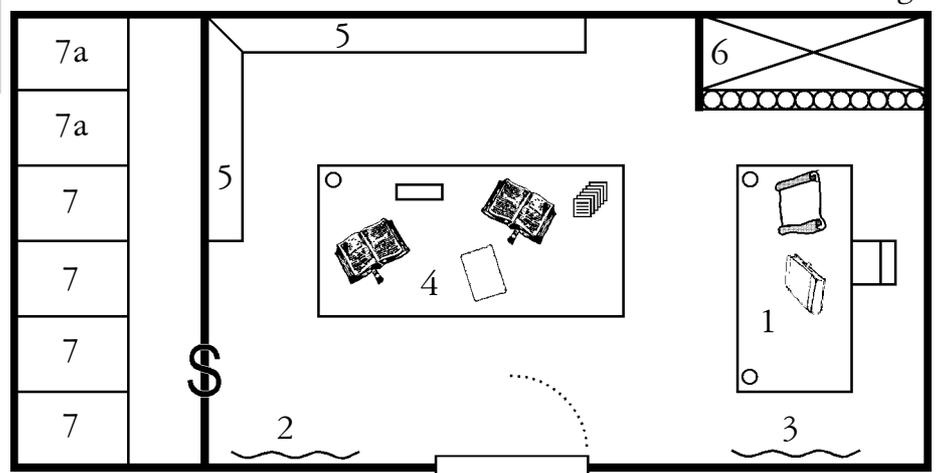
Un esame attento mostrerà ai PG che i fogli sulla scrivania, sono uguali nella forma a quelli presenti sul tavolone. I fogli nella scrivania a differenza di quelli sul tavolone non sono compilati.

QUADRI (2-3):

Sono piuttosto angoscianti: uno rappresenta un ritratto di una persona in tunica rossa, tutto tatuato, sull'altra è rappresentata della vegetazione tropicale sopra la quale cammina un gruppetto di ragnetti striati in giallo e nero (anch'essi dipinti). Due targhette riportano: "Fyadun" e "Mitale di Thasselen – Mortale".

NOTA: ricordo che i PG non sanno che il primo quadro (Fyadun) è un dipinto del mago che li ha rapiti (quello spappolato nella STANZA 1). Dite ai PG, quando guardano questo quadro, che sentono una sensazione di paura, dolore e repulsione verso quella persona (dopotutto li ha torturati per due anni...), pur non ricordando perchè.

STANZA 2 – lo studio del mago





TAVOLONE (4):

Sul tavolo sono aperti alcuni libri che il mago stava utilizzando per studiare l'incantesimo che ha provocato l'esplosione.

Su uno è descritta la natura organica di un cane dobermann, mentre sull'altro ci sono interessanti nozioni sulla reazione chimica di determinati componenti artificiali (carburi, nitruri) con altri componenti di tipo naturale.

Nel foglio grosso è rappresentata la muscolatura dorsale di un cane con indicate alcune parti, e in fondo alla pagina molte formule magiche incomprendibili.

Nell'angolo del tavolone c'è una scatola che contiene molti fogliettini vuoti, riprodotti nell'HANDOUT1 – consegnatelo ai PG.

Uno di questi fogliettini è anche lì sul tavolo fra gli altri fogli (i PG lo troveranno se rovistano fra i fogli di carta sul tavolo). La differenza, rispetto a quelli nella scatola, è che questo è compilato. Se i PG lo trovano consegnate loro l'HANDOUT 2.

In un altro dei fogli sul tavolo c'è anche qualche dettaglio sul dobermann:

“Zuvitol, Dobermann addestrato a Murbant, corporatura robusta ma bassa intelligenza.” (segue pedigree).

I PG dovrebbero intuire le seguenti cose (segnare un bonus per ciascuna scoperta):

- 1) Il progetto “difesa estrema” consisteva in un cane esplosivo.
- 2) Il mago è morto durante questo esperimento a causa di una esplosione.
- 3) Se c'è questa scheda ci dovrebbero essere anche le loro da qualche parte.

LIBRERIE (5):

I tomi ordinatamente stipati in queste due librerie contengono moltissime nozioni di tipo scientifico e di carattere sia empirico che arcano, ma non

vi sarà nulla di interessante per i PG.

CAMINETTO (6):

Osservando il caminetto si noterà che ci sono tre ciocchi di legno ancora da bruciare, e le pareti non recano alcun segno di usura (tipo fuliggine).

Il camino è un “camuffaggio” del meccanismo di apertura della porta segreta (S) che si trova sulla parete ovest. La leva è uno dei tre ciocchi di legno, che tirata farà scattare la serratura della porta.

Il problema è che per raggiungere la legna, bisogna superare il falso para scintille!

E qui dovrebbe entrare in azione Mitjid: infatti solo prendendo il parascintille a morsi riusciranno ad aprirsi uno spiraglio per raggiungere l'interno del camino.

Naturalmente Mitjid soffrirà come un cane dopo aver mangiato tutto quel ferro!

OK, potrebbero anche usare le spranghe in loro possesso, e potrebbero riuscire, ma con molta più difficoltà.

Segnate un punto di bonus se Mitjid morde le sbarre.

STANZA SEGRETA:

Un enorme scaffalatura ricopre la parete ovest (7). È piena di cassettoni e su ciascuno ci sono impresse alcune lettere (A-B, C-D-E, ecc.).

In questa stanza sono conservati i fascicoli su anni e anni di esperimenti del mago!

Nei cassettoni sono conservate le “cartelle cliniche”, e sono divise in due parti: “cavie animali” (7) e “cavie senzienti” (7a) (halfling, umani, elfi, ecc.).

Il grosso dell'archivio ovviamente comprenderà cavie animali (7), mentre l'altra parte è compresa nell'ultima sezione di cassettoni (7a). Dato che sugli scaffali non c'è l'etichetta “cavie animali”, “cavie senzienti”, i PG dovranno analizzare tutte le lettere sulle scaffalature e noteranno che, dopo ar-



rivati alla lettera “Z” l’alfabeto ricomincia dalla “A” (nella sezione 7a).

Inoltre i PG potranno accorgersi che c’è qualcosa che non va anche dal fatto che tutte le schede che trovano si riferiscono ad animali!

N.B. Se i PG si fermano solo a controllare il nome non ditegli che le schede sono tutte di animali, inventatevi pure il tipo di animale su ogni scheda (animali come cani, cavalli, gufi, falchi, ecc. non mostri!).

Se qualcuno avrà la decenza di controllare questo dettaglio, assegnate un bonus al gruppo.

Nell’archivio dovrebbero trovare le loro schede. I PG leggeranno la descrizione più o meno dettagliata della loro attività quotidiana all’interno del loro clan, e questo provocherà una reazione nella loro memoria! Questo farà ricordare loro qualcosa, non tutto, le loro abilità, cosa facevano prima di essere catturati.

Come un lampo la memoria vi satura i pensieri, e vi illumina proprio lì nel buio più scuro in cui eravate immersi. Ora ricordate!

Tutti i bei momenti passati a Luren, nel clan degli Evershade. Vostro padre lo diceva sempre che era fiero di voi quattro... fratelli!

Soprattutto quando iniziaste la vostra carriera come difensori della giustizia tra le file dei kronдар.

E infine ha! l’infame tranello: quel maledetto tizio con la tunica rossa... orribilmente tatuato su tutto il corpo. Che fine avrà fatto?

In fondo ai fascicoli di ciascuno di essi, sono riportate anche le schede relative all’ultimo esperimento effettuato su ciascuno di loro. Consegnateli l’HANDOUT 3.

La parolina “Antidoto”, dovrebbe stuzzicare l’interesse dei PG a guarire dalle loro defomazioni... specialmente Tyvverid, che rischia di morire a causa dello scioglimento della membrana che separa il veleno generato dalle sue ghiandole!

Fra la documentazione che li riguarda, troveranno anche un elenco più o meno dettagliato dell’attrezzatura al momento della loro cattura (pag. 10, II colonna), ma in questa stanza non c’è altro oltre ai cassetti.

Infatti, gli oggetti dei PG sono conservati in un area speciale (e) – vedi la parte seguente.

Parte 3

Il giardino illusorio

I PG dovranno scoprire prima o poi il passaggio per la zona (d).

Se ci riescono da soli premiateli con un bonus, altrimenti se si arrendono memori delle esperienze con le finestre precedenti, provate a dargli qualche spinta.

La Stanza:

Questa stanza è veramente un giardino, solo che l’illusione permanente che il mago ha lanciato sulle pareti, lo fa sembrare un giardino all’aperto.

Non appena i PG cercheranno di allontanarsi però, si ritroveranno a sbattere contro le pareti!

È possibile che i PG accedano a questa area prima di essere stati nello studio del mago (credo sia molto difficile - ndr); in questo caso dovrete farli scappare inseguiti dal mastino infernale descritto nella parte 2.

Nel caso in cui invece abbiano già affrontato e risolto le situazioni nello studio del mago, allora il mastino infernale non si farà vivo fino a che i PG non saranno di ritorno dalla stanza (e).



Se i PG cercheranno bene fra le “finte pareti”, tastando o altro, alla fine scopriranno che nella parete est, all’angolo a sud, c’è una apertura vera! (ri-feritevi alla mappa del laboratorio pag.5)

Troveranno però una simpatica sorpresa ad accoglierli: annidate fra le foglie di questo tratto di vegetazione, e anche al suolo, (tratto in grigetto del corridoio) i PG noteranno un bel po’ di quei ragnettini che erano dipinti sul quadro nello studio del mago (stanza 2 – Mitale di Thasselen)!

Inutile dire che se qualcuno tenta di attraversare questo tratto (anche “camaleontizzato”) ci lascerà la pelle.

Mitale di Thasselen (37): Int. 7; All. NM; CA 8; Mov. 12 (9 su ragnatela); DV 1-1 (4 pf); THAC0 20; #Att. 1; Danni 1pf+veleno (TS vs veleno, se OK 20 pf; se lo falliscono morte!); Taglia: diametro di 14 cm; Morale 10.

Qui dovrebbe scattare l’ingegno dei nostri PG: infatti l’unico modo per passare di là senza problemi, è quello di uccidere i simpatici amici a otto zampe con la nube velenosa che solo Tyvverid è in grado di fare.

Una volta risolto questo inconveniente, i PG riusciranno ad entrare nella stanza (e).

Alla fine del corridoio, la vegetazione va gradualmente scemando, fino a lasciarlo interamente scoperto come gli altri all’interno di questo posto.

Ormai comincia a mettervi addosso una specie di mania claustrofobica...

Ma cosa vedono le vostre pupille? Quella è la vostra roba!

Accantonate in mezzo ad altre cianfrusaglie come candelabri, calamai vuoti, pezzi di mobilia rotta e sacchi di iuta, notate anche 4 zaini che riconoscete subito!

Equipaggiamento (tra parentesi sono gli oggetti che si ricordano a chi appartengono):

i loro 4 zaini, 2 set di atrezzi da ladro (Tozid, Mitjid), 3 spade corte (Tozid, Mitjid), 1 pugnale, 2 spade lunghe (Whimkedid, Tyvverid), 1 corda di 15 m, 8 boccette di olio, acciarino, lanterna, 2 torce, sacco, rampino. Tra le altre cianfrusaglie non mettete nulla che possa definirsi equipaggiamento!

Una volta recuperata l’attrezzatura, Tyvverid inizierà a stare male: parte del veleno che ha nelle ghiandole gli è già entrato in circolo (fategli perdere 5 pf)!

I PG potrebbero già affrontare il golem, ma così conciat non hanno molte chances.

Devono guarire dai loro difetti causati dagli esperimenti del mago, altrimenti Tyvverid potrebbe morire; inoltre l’altro guerriero passerebbe il tempo a tenersi le orecchie (e anche se si benda non riesce molto ad attutire: gli da fastidio lo sfregarsi della stoffa sui lobi!!).

La via di salvezza è riuscire ad entrare nella stanza 3: il magazzino delle pozioni.

Ok, così i nostri eroi hanno recuperato la loro attrezzatura...

ma c’è un’altra sorpresina: vi ricordate del mastino infernale? Beh, ora si è piazzato proprio davanti all’uscita!

Dunque, anche questo è una illusione, per cui valgono i discorsi fatti in precedenza:

Se la fiera riesce a uccidere tutti, essi si risveglieranno lì vicino senza danni (solo con del tempo sprecato in più a tutto svantaggio del povero Tyvverid – toglietegli altri 5 pf) ma con l’illusione ancora di fronte alla porta, decisa ad affrontare chiunque si avvicini – hanno diritto ad un TS a +4).

I PG non riusciranno a passare se affronteranno il mostro da soli.

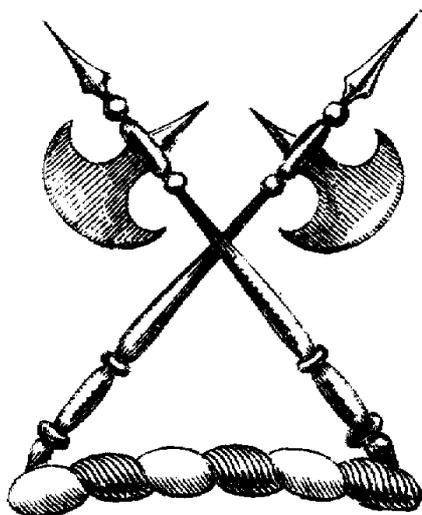
La maniera più indolore per passare è quella di



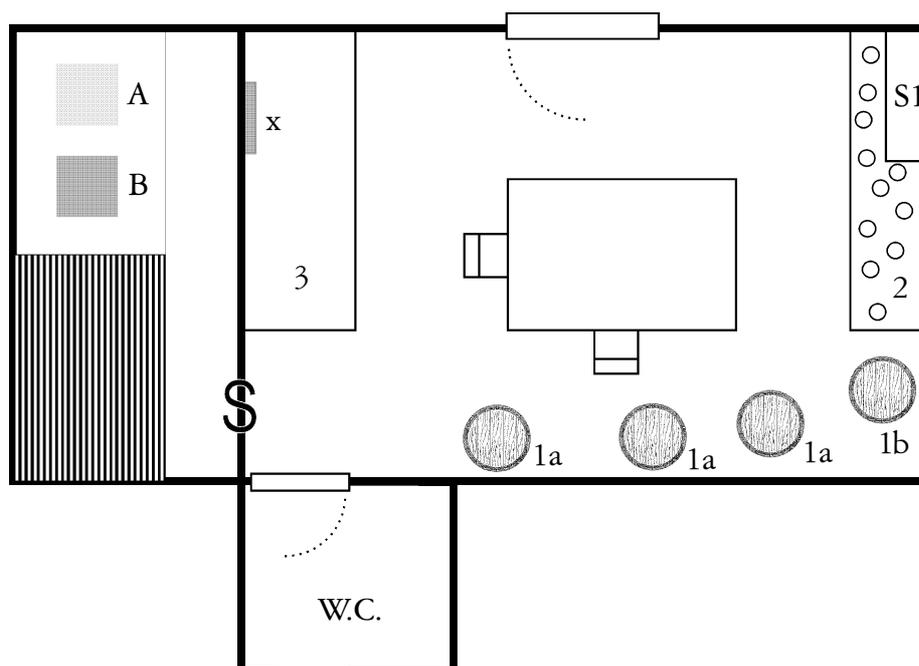
mandare avanti Tozid “camaleontizzato”: l’illusione non lo percepirà, e lui riuscirà ad aprire la porta.

Non appena la porta si apre, l’illusione (e solo quella della fiera) svanirà, lasciando libero il passaggio ai quattro fratelli.

I PG potrebbero scoprire la cosa in altre maniere, ma solo così assegnategli un bonus.



STANZA 3 – il deposito delle pozioni e dei viveri.



PARTE 4

Un antidoto per la speranza

Ora che i ladri hanno recuperato le loro abilità e anche l’attrezzatura, potranno facilmente scassinare la porta che prima era inaccessibile.

(sempre se gli passerà per la testa!)

Stanza 3

Il deposito delle Pozioni e dei viveri

Questa stanza è abbastanza spartana nell’arredamento: quello che si può notare sono delle grosse botti accostate alla parete sud, più o meno al centro della stanza vi è un tavolo con due sedie tutto in stile rustico.

Addossata alla parete est si trova una scaffalatura con molti vasetti. La parte bassa di questo mobile ha tre antine.

Addossato alla parete ovest vi è un altro mobile: è una cucina con sopra alcune pentole pulite appoggiate ordinatamente.

Affisso al muro sopra alla cucina (x) vi è un orologio a cucù.

L’ultima cosa che notate è una porta nella parete sud, all’angolo ovest.

A parte la porta segreta della parete ovest, in questa stanza non vi è nulla di interessante.



Se i PG frugano in giro, nelle BOTTI ci sono acqua (1a) e vino(1b); nella SCAFFALATURA a est i barattoli contengono conserva di pomodoro, pesto alla Thayese etc.

Le tre porticine racchiudono il posto dove sono le stoviglie: piatti, bicchieri e pentole varie. Nella cucina potranno essere trovati solo alcuni ciocchi di legno. Altra legna la troveranno in alcune cassette dietro le botti.

Il W.C. è un W.C. magico; una volta fatti i propri bisogni, chiudendo la porta scatta un meccanismo di pulizia che igienizza la stanza (se all'interno non c'è nessuno ovviamente).

Se i PG cercheranno, troveranno il passaggio segreto, ma non riusciranno ad aprirlo coi metodi convenzionali, infatti la porta è bloccata da un dispositivo che si comanda da un pannello segreto, dietro i barattoli della conserva (S).

Con una normale ispezione, i PG non possono notare questo pannello.

Ovviamente i PG cercheranno in qualche modo di fare qualcosa al cucù, però non riusciranno a tirarlo giù (disappenderlo), e questo dovrebbe già insospettirli.

A questo punto dovrebbe entrare in azione Whimkedid: infatti il meccanismo è composto da due orologi: uno è il cucù sopra la cucina, l'altro è dietro al pannello già citato (S1).

Il rumore è impercettibile per una persona comune, ma se i PG faranno silenzio affinché Whimkedid possa ascoltare, egli noterà che c'è un ticchettio che proviene proprio da là, dietro i barattoli.

Il meccanismo funziona solo con la lancetta dei minuti dell'orologio fissato al muro dietro al pannello: si deve portare AVANTI la lancetta fino a farla coincidere con quella dell'orologio a cucù (deve essere fatto almeno un giro completo).

poi indietro di un giro fino a riportare la lancet-

ta alla posizione di prima (sempre la posizione attuale della lancetta dell'orologio a cucù sopra la cucina).

Ancora una volta, Whimkedid può essere di aiuto: infatti percepirà un rumore di meccanismo solo durante l'esecuzione corretta dell'operazione.

N.B.: se i PG spostano in avanti la lancetta, whimkedid sentirà rumore.

Se la spostano oltre alla posizione attuale della lancetta dei minuti del cucù, il meccanismo si disattiva per un minuto circa, poi si riattiverà (con un click).

Una volta eseguita con successo l'operazione di sblocco, i PG udiranno un sonoro TLACK, e la porta segreta si aprirà.

In questa stanza ci sono solo due cose: la prima è un ripiano, e la seconda è una specie di armadio (zona a righe). Entrambi sono accostati alla parete ovest, e mentre l'armadio occupa la sezione sud della parete, il ripiano è accostato alla parete nord.

L'armadio è completamente chiuso, non fosse altro che per quella evidente rientranza che lascia uno spazio cubico vuoto proprio al centro.

Sul ripiano invece vi sono due contenitori fissati al ripiano e alti alcuni centimetri.

Nel primo ci sono un sacco di prismi in marmo colorati di rosso (B), mentre l'altro è vuoto; anzi, oltre a essere vuoto ha anche molte cavità di forma geometrica disposte ordinatamente (A).

Consegnate ai PG l'HANDOUT 4.

Ora viene il bello: il mago ha costruito una macchina che può stipare o recuperare le pozioni in un luogo sicuro tramite un sistema di teletrasporto. Le pozioni si materializzano nella rientranza al centro dell'armadio.

Per recuperare una determinata pozione è necessario inserire i prismi in una determinata disposizione (non importa l'ordine di inserimento).



Ad ogni disposizione corrisponde una pozione differente, alcune disposizioni sono “vuote”, nel senso che non corrisponde alcuna pozione.

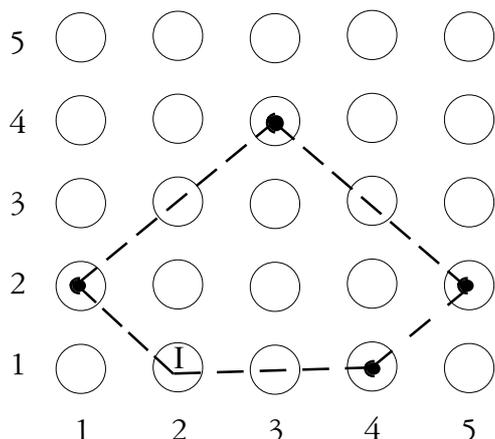
Per ricordarsi la disposizione, il mago disegna delle figure anch'esse geometriche (guarda caso anche i prismi hanno le stesse forme).

Per recuperare la pozione giusta (nel caso di Tyvverid le pozioni sono due, e vanno bevute nell'ordine con cui sono scritti i simboli) è necessario capire la chiave che il mago usava.

I primi due numeri rappresentano le coordinate dell'angolo inferiore sinistro della figura da ottenere, il simbolo indica il tipo di figura, l'ultimo numero indica la lunghezza del lato. I prismi vanno inseriti nei vertici della figura.

Faccio un esempio. Numeriamo le posizioni dei fori della “scacchiera”: L' angolo in basso a sinistra è 11, quello in basso a destra è 51, quello in alto a destra è 55. Qui è riprodotta la scacchiera, ma con fori tondi, infatti la forma diversa dei fori non ha importanza

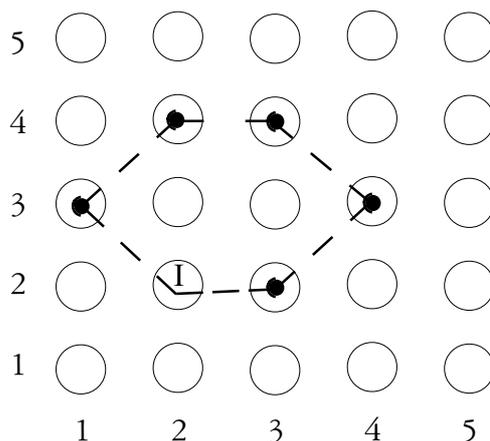
Per attivare la pozione di Whimkedid 12  3 sarà necessario infilare un prisma dalla forma adeguata nei seguenti fori: 1-2, 1-4, 2-5, 4-3, 2-1.



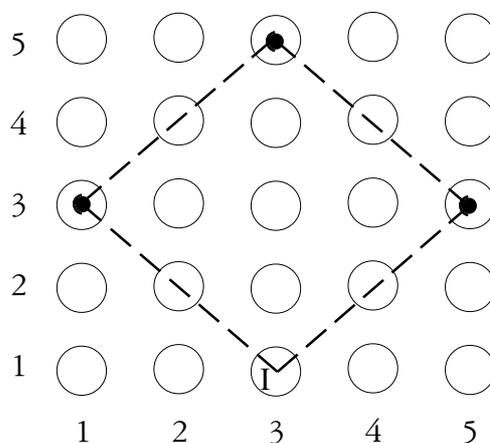
I primi due numeri indicano il primo punto in basso a sinistra (I) della figura che si deve ottenere, l'ultimo numero indica la larghezza della base che deve avere la figura (in questo caso 3 fori). Il

simbolo, chiaramente indica che tipo di figura si deve ottenere.

Pozione di Mitjid: 22  2 (I è sempre il punto iniziale).



Pozione di Tozid: 13  3 (questa è la più difficile...).



Ricordo che nel caso di Tyvverid le pozioni da recuperare sono 2, e vanno bevute nell'ordine (possono tuttavia essere recuperate in qualsiasi ordine).

Il mago ha depositato molti antidoti, per cui i PG, non conoscendo la chiave, potrebbero creare delle figure geometriche in posizioni che corrispondono a pozioni per altri esperimenti.



Ogni volta che i PG creano una figura geometrica (triangolo, quadrato (e quadrato a 45°), pentagono e esagono, che non corrisponde alla posizione esatta delle loro pozioni, c'è il 50% che compaia una pozione-antidoto per un altro esperimento. Queste pozioni-antidoto (crate per altre cavie), non sono molto pericolose, a condizione che i PG non ne bevano molte. Per ogni pozione errata bevuta c'è una percentuale di pericolo che è del 20% + 10% per ogni pozione successivamente bevuta. Se il miscuglio risulta pericoloso fate che cavolo di effetto fisico volete, tenendo presente la tabella qui sotto:

- 01 Esplosione (almeno 6d6 pf entro 3 m)
- 02-05 Veleno, morte immediata, TS ve veleno per subire 25 pf.
- 06-30 Nausea e vomito, perdita di 2 punti di For, Des, Cos e 10 pf.
- 31-55 Dolori addominali, con nausea e vomito, perdita di 10 pf.
- 56-00 Dolori addominali con nausea e vomito, un po' di stordimento, perdita di 2 pf.

Se i PG prendono e bevono la pozione giusta, essa gli curerà (non completamente) gli effetti dovuti agli esperimenti, e riguadagneranno i loro pf.

Dopo questa ulteriore spremitura di cervello, i PG avranno finalmente recuperato: abilità, attrezzatura e salute fisica. Cosa volere di più? Ora potete dare ai PG le schede complete (quelle a pag. 16 e 17).

Non resta che smenazzare di botte il golem di carne finale e uscire da questo posto di merda!

Appendice A Descrizioni dei PG

I PG sono tutti degli halfling e vengono da un periodo di due anni di prigionia durante i quali hanno acquisito delle deformazioni fisiche.

Tutti comunque mostrano evidenti segni di tortura e denutrizione.

Tozid (Ladro di 7° livello –NB – m):

Altezza: 1m 30, magro.

Mento a punta, barbetta poco folta e viso lungo; capelli castani ricci corti, occhi scavati. Espressione furba.

Deformazioni: La pelle è particolarmente dura e scagliosa, ed è di colore tendente al giallo.

Deviazioni: non sopporta la luce. Se si trova nelle vicinanze di una fonte luminosa superiore a quella di una candela considerateo cieco.

Vantaggi: riesce a camaleontizzarsi e mimetizzarsi nell'ambiente circostante. Ha una buona classe armatura naturale.

Svantaggi: secerne un liquido puzzolente che non lo aiuta a nascondersi.

Mitjid (Ladro di 9° livello – CB – m):

Altezza: 1m, robusto.

Mascella squadrata e guance scavate; capelli neri raccolti in un codino non tanto lungo e sopracciglia folte. Espressione seria.

Deformazione: ha i denti molto sviluppati.

Deviazioni: ha una predilezione per... il metallo. Quando è vicino al metallo sente il desiderio di mangiarlo, anche se sa che poi starà male.

Vantaggi: coi denti può tagliare qualsiasi cosa! Le sue fauci causano 1d8 pf.

Svantaggi: se mangia del metallo deve fare un check su Cos. per non stare male per 1 ora. Se sta



male, non può combattere o usare le sue abilità da ladro.

Whimkedid (Guerriero di 8° livello – NB – f):

È la più anziana (di 4 anni, umanamente parlando).

Altezza: 1,15 m, magra.

Viso tondo, occhi scuri e piccoli con sopracciglia lunghe e sottili; capelli castani fluenti raccolti da un cerchietto. Espressione sorridente.

Deformazioni: orecchie giganti.

Deviazioni: il rumore che provoca uno spillo che cade al suolo, per lei è come quello di una casa che crolla.

Vantaggi: grande sensibilità nell'udito 99% di sentire rumori a condizione che nessuno fiati (nel vero senso della parola!).

Svantaggi: non riesce ad agire se il rumore sale oltre la soglia del livello normale (deve tenersi le orecchie chiuse!) Inoltre se viene preso allo sprovvisto (o decide di cercare di sopportare il rumore) può anche svenire (TS vs. incantesimi ogni round di rumore).

Tyvverid (Guerriero di 6° livello – CB – m):

Altezza 1m 20, giovane.

Viso pulito; capelli biondi a spazzola; naso a patata; occhi grandi. Espressione convinta.

Deformazioni: ha due grosse protuberanze alla gola (sono ghiandole).

Deviazioni: quando parte in combattimento non vuole più fermarsi. Dopo aver massacrato i nemici, ha il 50% di prendersela con gli amici (a meno che non si fingano morti).

Vantaggi: può sputare una nube tossica che avvelena chiunque entro 3x3x3 m. Causa 6d6 pf, TS vs. veleno per dimezzare.

Svantaggi: Dopo aver massacrato i nemici, ha il 50% di prendersela con gli amici (a meno che non si fingano morti). Nella furia della lotta, inoltre, può colpire un compagno il 10% delle volte.

Ha bisogno dell'antidoto al più presto, o il veleno scioglierà la membrana protettiva e lo ucciderà.



TOZID (LADRO DI 7° LIVELLO)

For. 12 Des. 18 Cos. 12

Int. 12 Sag. 15 Car. 14 (ora è a 2)

Punti ferita massimi 30

CA 2 (4 di Des. e 4 di pelle scagliosa)

THACO 17 (base); 16 spada corta; 14 arco corto

Borseggiare 50%

Scassinare 95%

Trovare/rimuovere trappole 70%

Muoversi silenziosamente 55%

Nascondersi nelle ombre 55%

Scalare pareti 75%

Individuaz. del magico 55%

Colpo alle spalle: DANNO x3

Capacità relative alle armi: spada corta (arma preferita), arco corto.

Capacità non relative alle armi: Gioco (Car. 0), Acrobazie (Des. 0), Leggere le labbra (Int. 0).

Lingue: Comune, halfling, nanico.

MITJID (LADRO DI 9° LIVELLO)

For. 10 Des. 16 Cos. 16

Int. 14 Sag. 10 Car. 12 (ora è a 5)

Punti ferita massimi 54

CA 8 (2 di Des.)

THACO 16 (base); 15 spada corta; 15 arco corto

Borseggiare 80%

Scassinare 50%

Trovare/rimuovere trappole 60%

Muoversi silenziosamente 70%

Nascondersi nelle ombre 70%

Sentire rumori 70%

Scalare pareti 55%

Lettura dei linguaggi 20%

Colpo alle spalle: DANNO x4

Capacità relative alle armi: spada corta (arma preferita), pugnale, fionda.

Capacità non relative alle armi: Travestimento (Car. -1), Gioco (Car. +2), Acrobazie (Des. 0), Falsificare (Des. -1).

Lingue: comune, halfling, nanico e gnomesco.



WHINKEDID (GUERRIERA DI 8° LIVELLO)

For. 17 Des. 10 Cos. 16
Int. 10 Sag. 12 Car. 13 (ora è a 7)

Punti ferita massimi 85

CA 10

THACO 13 (base); 11 spada corta

N° Att. con arma da mischia 2/1

Danno: +3 (For. + specializ.) con spada corta,
+1 (For.) con altre armi

Capacità relative alle armi: spada corta (specializzata), pugnale, stile a 1 arma (la CA migliora di 2), fionda.

Capacità non relative alle armi: Combattimento alla cieca (Des. -1), Uso della corda (Des. 0), Orientamento (Sag. +1), Seguire tracce (Sag. 0).

Lingue: comune, halfling.

TYVVERID (GUERRIERO DI 6° LIVELLO)

For. 18 Des. 16 Cos. 12
Int. 10 Sag. 9 Car. 10 (ora è a 7)

Punti ferita massimi 50

CA 8 (2 di Des.)

THACO 15 (base); 13 spada corta, 13 fionda

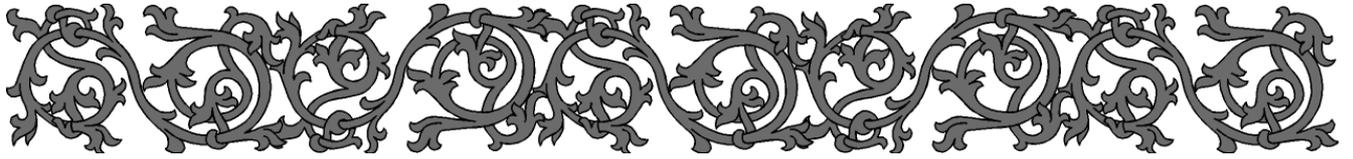
N° Att. con arma da mischia 1/1

Danno: +4 (For. + specializ.) con spada corta,
+2 (For.) con altre armi (fionda compresa)

Capacità relative alle armi: spada corta (specializzato), stile a 2 armi, fionda, ambidestro.

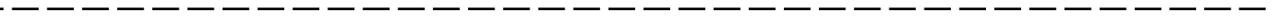
Capacità non relative alle armi: Resistenza (Cos. 0), Posa trappole (Des. -1), Uso della corda (Des. 0), Caccia (Sag. 0), Accendere fuochi (Sag. -1).

Lingue: comune, halfling.



Handout 1

SOGGETTO:
PROGETTO:
ANTIDOTO:



Handout 2

SOGGETTO: <i>Doberman, Zivita</i>
PROGETTO: <i>Cane da difesa estrema</i>
ANTIDOTO:



Handout 3

SOGGETTO: Whimkedid - Halfling

PROGETTO: Esperimento di silenzio di basso livello.

Erronea relativizzazione dell'oggetto dell'incantesimo

ANTIDOTO:



SOGGETTO: TyNetid - Halfling

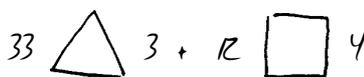
PROGETTO: Tra-pianto magico di ghiandole velenifere.

ESPERIMENTO RIUSCITO!

Correzione formula \times aumentare la tes. delle membrane separatrici

(Si sciolgono troppo velocemente).

ANTIDOTO:



SOGGETTO: Toxid - Halfling

PROGETTO: esperimento per incantesimo di invisibilità di basso livello

bene la drammatizzazione, cambiate la parte centrale della formula

per eliminare l'odore

ANTIDOTO:



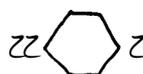
SOGGETTO: Mitjid . Halfling

PROGETTO: Elaborazione del metabolismo per aumentare

l'efficacia degli scatti corpo a corpo

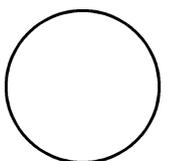
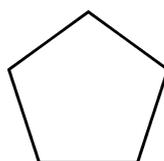
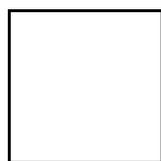
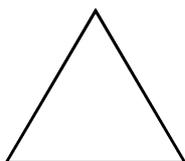
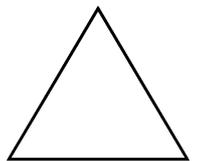
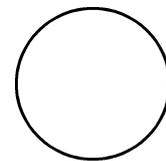
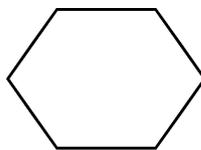
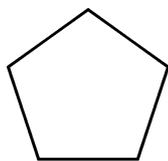
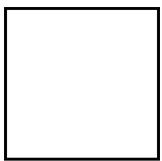
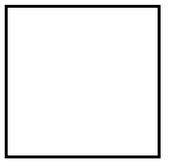
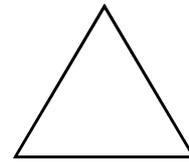
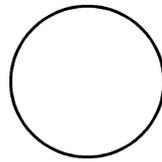
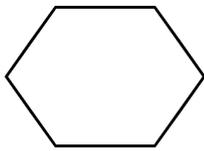
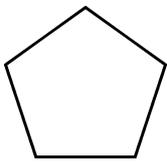
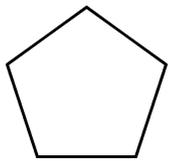
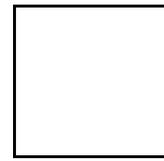
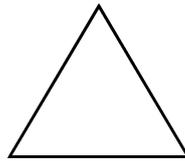
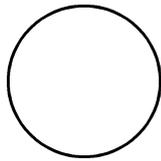
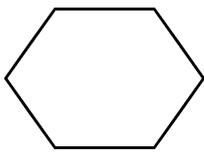
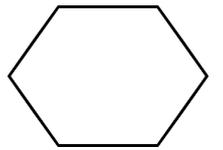
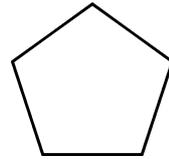
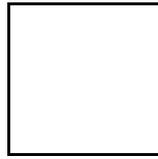
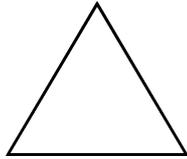
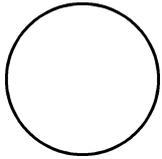
Variare la quantità di pirite e localizzare la crescita anche sulle unghie.

ANTIDOTO:





Handout 4



Schede PG



TOZID (allineamento NEUTRALE BUONO)

For. 8 Des. 10 Cos. 8

Int. 8 Sag. 11 Car. 2

Punti ferita 15

CA 6 (pelle scagliosa)

Hai la pelle particolarmente dura e scagliosa, ed é di colore tendente al giallo. Sei alto 1,30 m., corporatura magra.

Indossi stracci lerci, sei scalzo.

Non ricordi nulla.



MITJID (allineamento CAOTICO BUONO)

For. 6 Des. 12 Cos. 12

Int. 10 Sag. 6 Car. 5

Punti ferita: 27

CA 10

Hai i denti molto sviluppati. Sei alto 1m., corporatura robusta.

Indossi stracci lerci, sei scalzo.

Non ricordi nulla.

Schede PG



WHINKEDID (allineamento NEUTRALE BUONA)

For. 13 Des. 6 Cos. 12

Int. 6 Sag. 8 Car. 7

Punti ferita: 42

CA 10

Hai delle orecchie giganti. Sei alta 1,15 m., corporatura magra.

Indossi stracci lerci, sei scalza.

Non ricordi nulla.



TYVVERID (allineamento CAOTICO BUONO)

For. 14 Des. 12 Cos. 8

Int. 6 Sag. 5 Car. 7

Punti ferita: 25

CA 10

Hai due grosse protuberanze alla gola. Sei alto 1,20 m., corporatura normale.

Indossi stracci lerci, sei scalzo.

Non ricordi nulla.