

Advanced Dungeons & Dragons

EDIZIONE ITALIANA



Contro i Giganti:

La Liberazione di Geoff
(parte II)

di Gary Gygax e Sean K. Reynolds
Traduzione: Stefano Mattioli



Contro i Giganti:

La Liberazione di Geoff

Crediti	1	Guado di Peste	75
Lavorare su un Suolo Sacro	2	G5: Castello Thrasmotnir	81
Sulle Orme dei Giganti: Note dell'Editore	2	Pregmere	89
Usare il Nuovo Materiale con il Vecchio	2	Preston	91
Nuove Regole per i Giganti	3	Tika Città	92
I Fatti Precedenti	4	Città Ovest	96
Esempi d'Idee per la Trama	6	G6: Le Isole-Nuvola dei Sakhut	100
PARTE UNO: Contro i Giganti	8	Appendice A: Nomi di Giganti	106
G1: L'Accampamento del Capo dei Giganti		Appendice B: Nuovi Mostri	106
delle Colline	8	Horag	106
G2: La Fenditura Glaciale dello Jarl dei Giganti		Appendice C: Nuovi Oggetti Magici	107
dei Giacci	20	Pietra Focaia	107
G3: Il Palazzo del Re dei Giganti del Fuoco	30	Cambion Gelata	107
		Tappeto Scintillante di Enid	107
PARTE DUE: La Liberazione di Geoff	50	Appendice D: Statistiche dei Mostri	108
Incontri Casuali in Geoff	50		
Luoghi Senza Nome di Geoff	50	Mappe	
Il Clan Azeil	51	Geoff.....	51
Il Castello Azeil	51	Castello Azeil	52
Derelion	54	Derelion	55
Gorna	57	Forte Kargyraa	62
Hocolve	59	Forte Nurok	72
Boscocorno	59	Oytmeet	74
Forte Kargyraa	61	Guado di Peste	76
Il Prato	62	Castello Thrasmotnir-Livello superiore	82
Mezzobosco	63	Castello Thrasmotnir-Livello sotterraneo	87
G4: Monte Rungnierheim	64	Pregmere	90
Forte Nurok	71	Tika Città	94
Oytmeet	73	Città Ovest	97

Crediti

Trama: Jim Bamba, Phil Gallagher e Graeme Morris

Editing e Produzione: Gruppo di Progetto della TSR UK

Grafica e Illustrazioni: Brian Williams

Cartografia: Paul Ruiz

Playtesting: Pat Whitehead, Gerard Lonergan, Matt Connell, Steve Waters e Rob Martinsen

Traduzione: Stefano Mattioli

Advanced Dungeons & Dragons, AD&D, Mystara ed il logo TSR sono marchi registrati di proprietà di TSR Inc., Wizards of the Coast Inc. e TwentyFiveEdition s.r.l.: il loro uso non vuole in alcun modo costituire una forma di concorrenza sulla loro proprietà intellettuale né tuttavia implicare una approvazione o un permesso da parte di TSR Inc., Wizards of the Coast Inc. e TwentyFiveEdition s.r.l.



PARTE DUE: La Liberazione di Geoff

Dove gli eroi devono liberare un intero paese dalla tirannia dei giganti

Incontri Casuali in Geoff

La probabilità di un incontro è di 1 su 12, eccetto quando ci si trova all'interno di una città o paese abitato, nel qual caso la probabilità è di 1 su 6 (tali incontri possono avvenire sia con creature che vivono nella città o scelte fra queste tabelle—a scelta del DM). Gli incontri vengono controllati quando il tipo di terreno lo indica (esempio, gli incontri casuali nelle pianure vengono controllati la mattina, alla sera e nella notte). Queste tabelle indicano solo le possibilità ostili; gli incontri innocui (per esempio, con un animale non minaccioso) non sono inclusi qui e dovrebbero essere aggiunti dal DM come appropriato.

1d20 Incontri nelle pianure (mattino, sera, notte)

- 1-2 Bandito (3d4)
- 3 Nano o gnomo (3d4)
- 4-5 Gigante del fuoco (1d2)
- 6-7 Gigante dei ghiacci (1d2)
- 8 Elfo alto o silvano (1d4+1)
- 9-14 Gigante delle colline (1d4)
- 15-17 Orco (3d4)
- 18-20 Troll (2d4)

1d20 Foresta di Boscocorno (mattino, pomeriggio, sera, notte)

- 1 Bandito (4d4)
- 2 Ciclopide (1d2)
- 3-4 Elfo silvano (2d4)
- 5-8 Gigante del fuoco (1d3), 20% che siano segugi infernali (1d6)
- 9 Gigante dei ghiacci (1)
- 10 Gigante delle colline (1d2)
- 11-12 Orco (2d4)
- 13-14 Orchetto (6d4)
- 15-16 Troll (2d4)
- 17 Boscaiolo (1d2)
- 18-20 Usa la tabella standard per le foreste*

1d20 Foresta Tetra (pomeriggio, sera, notte, notte fonda, alba)

- 1 Bandito (4d4)
- 2-4 Elfo silvano (2d4)
- 5 Gigante del fuoco (1d2)
- 6 Gigante dei ghiacci (1d3)
- 7 Gigante delle colline (1d4)
- 8 Orco (6d6)
- 9-10 Orchetto (6d6)
- 11 Drago dell'ombra (hasforenses) [solo sera, notte e alba]
- 12 Boscaiolo (1d2)
- 13-30 Usa la tabella standard per le foreste*

1d20 Bosco di Oyt (mattino, notte, notte fonda, alba)

- 1-2 Bandito (3d4)
- 3-7 Elfo silvano (4d4)
- 8-10 Gigante (gruppo misto del fuoco, ghiacci e colline; 1d3+2 in totale)
- 11-12 Boscaiolo (1d3)
- 13-20 Usa la tabella standard per le foreste*

1d20 Colline Spoglie (mattino, pomeriggio, sera, notte)

- 1 Bandito (2d4)
- 2 Ciclopide (1d2)
- 3 Nano (2d6)
- 4-5 Gigante fomoriano (1d4)
- 6-8 Gnomo (4d4)
- 9 Uomo delle colline (1d6+2)
- 10-13 Orchetto (1d4x10) e ettin (1)
- 14-15 Orco (2d6)
- 16 Topo mannaro (1d4+2)
- 17-20 Usa la tabella standard per le foreste*

1d20 Nebbiecristallo e Picchi Barriera (pomeriggio, sera, notte)

- 1 Uomo delle caverne (1d4x10)
- 2 Gigante delle nuvole 81d3)
- 3-5 Gigante del fuoco (1d4+1), 10% che siano segugi infernali (1d4)
- 6-8 Gigante dei ghiacci (1d4)
- 9-11 Gigante delle colline (1d4+1)
- 12 Nano di montagna (5d6)
- 13-14 Orchetto (1d4x10)
- 15-16 Orco (3d4)
- 17 Gigante delle rocce (1d4)
- 19-20 Usa la tabella standard per le montagne*

*Queste tabelle si trovano nel *Manuale dei Mostri: Annuale, Vol. II* (TSR 2158); i DM che non posseggono questo libro possono creare delle tabelle di incontro adatte oppure trattare il risultato come un non incontro.

Luoghi Senza Nome di Geoff

Oltre ai luoghi degli incontri dettagliati nelle voci seguenti, ci sono diversi villaggi senza nome segnati sulla mappa di Geoff (Mappa 8). Prima dell'invasione, ognuno era poco più che qualche fattoria e una manciata di piccole costruzioni che ospitavano i negozi e i mestieri più comuni (fabbro, locanda, posta, mercato, ecc.). Questi villaggi sono ora essenzialmente delle città fantasma, avendo ricevuto l'attenzione delle visite dei giganti e simili e dei loro alleati umanoidi nel corso degli anni. Alcuni possono essere occupati da un gigante solitario, qualche troll, o una guarnigione di umanoidi come orchetti (possibilmente disertori). Gli abitanti originali non sono più presenti, a



meno che il DM non desideri avere un paio di profughi disperati a vivere saccheggiando fra le rovine. Difficilmente qualcosa di valore è rimasto in questi villaggi, sebbene possano essere usati dai PG come riparo e alcuni possono avere ancora qualche animale d'allevamento ramingo (in gran parte diventati selvatici) nelle vicinanze.

Il Clan Azeil

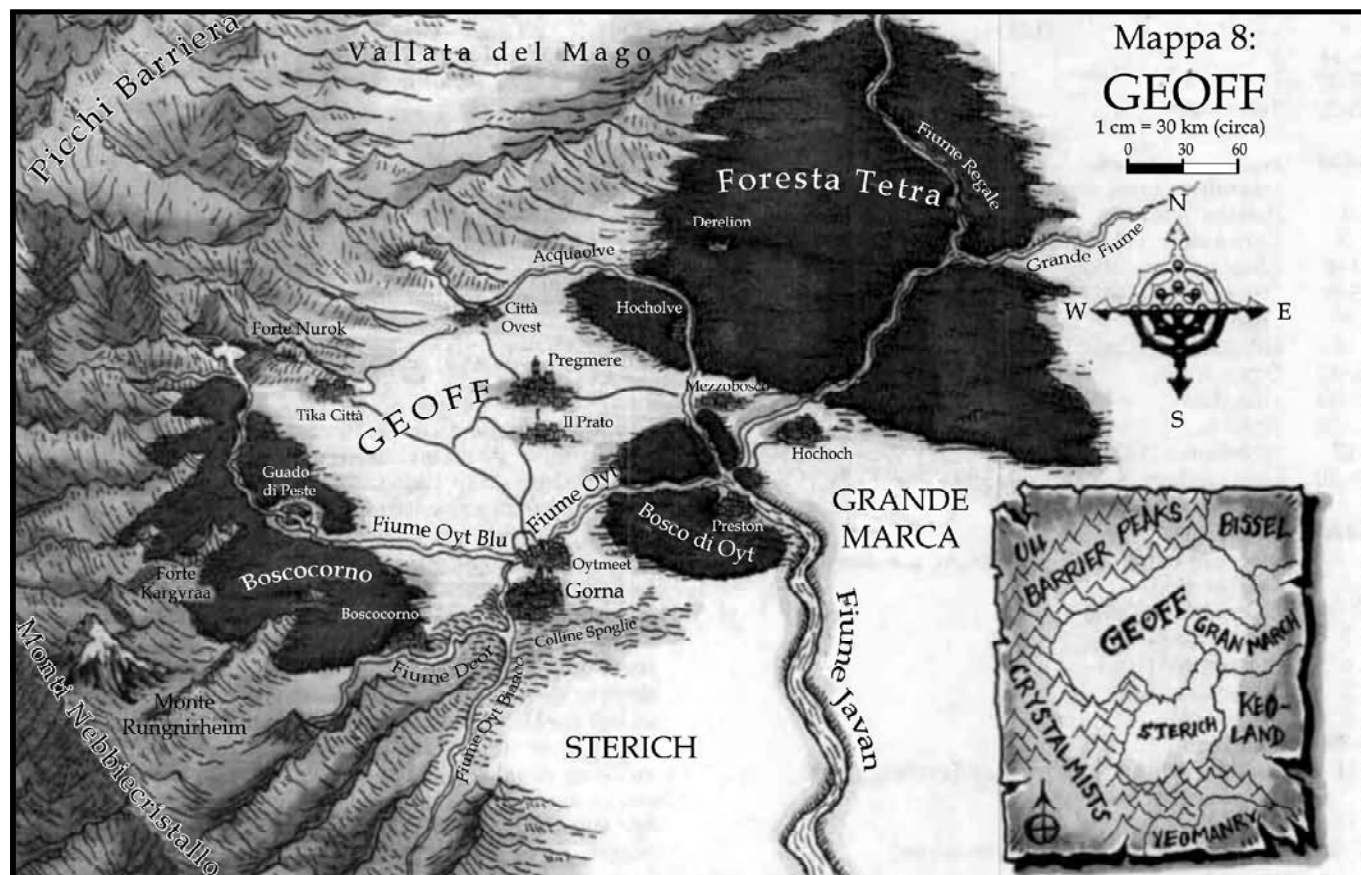
Questa sezione dettaglia il solitario castello costruito da uno dei tre clan dei giganti delle nuvole senza le nuvole volanti che vivono sui Picchi Barriera. Gli altri due clan, Clan Ægeer e Clan Miress sono molto simili al Clan Azeil, e questo castello può essere usato come modello per gestire incontri con essi.

Il Clan Azeil è formato da 8 giganti delle nuvole adulti e 2 bambini. Sono tutti Neutrale Malvagio di allineamento e sono leali al loro capo, Arman, e che chiamano "Signor Arman." Una delle femmine adulte è un mago minore. I giganti non sono rapaci per natura; sono contenti quando vengono lasciati soli finché non vengono minacciati o quando altre creature cercano di prendersi il loro territorio. Tuttavia, hanno poco riguardo per gli esseri inferiori (cioè più piccoli) e non si fanno riguardi nell'aggiungere un umano o semiumano nella loro pentola per lo stufato. Considerano loro stessi come l'ordine più alto della catena

alimentare sulle montagne e hanno la forza di schiacciare chiunque voglia dire altrimenti. Sono superficiali adoratori di Memnor, la divinità che gran parte dei giganti delle nuvole seguono (vedi DMGR4 *Mitologia dei Mostri*—TSR 2128), ma la loro fede occupa una piccola parte della loro vita quotidiana se non per una breve preghiera pronunciata prima dei pasti.

I Sakhut avvicinarono questo clan a piedi; fu solo dopo che gli Azeil acconsentirono a sostenere i loro piani che gli stranieri rivelarono la loro origine e l'isola-nuvola. Gli Azeil sono sotto giuramento di segretezza riguardo la natura dei loro alleati datori di lavoro e perfino se minacciati diranno solo che lavorano per il Clan Sakhut, che vive nelle Nebbiecristallo a ovest di Boscocorno (Gli Azeil hanno un accordo lucrativo con i Sakhut e non vogliono rischiare di infrangerlo rivelando troppo). Il Clan Azeil in effetti ha un compito facile; loro e gli altri clan locali costruirono Forte Nurok, tenendolo rifornito e raccogliendo e facendo la guardia ai tributi portati dalle creature "minori" che vivono nelle pianure.

I giganti del Clan Azeil sono imparentati agli altri due clan vicini; i giovani giganti si sposano tradizionalmente con giovani di altri clan per evitare consanguineità e questi tre sono stati in rapporti pacifici per quasi un secolo. Quindi, se uno dei clan è minacciato, gli altri due non avranno gentilezze per i responsabili. Ora che i Sakhut son apparsi



sulla scena, ha avuto luogo una certa quantità di corteggiamento fra i nuovi venuti e i clan insediati.

Gli Azeil vestono in abiti eleganti di lana e cotone; i colori tradizionali sono il marrone scuro e il verde pallido. Avendo la pelle estremamente chiara e i colori color ottone, gli piacciono i gioielli di rame abbelliti da gemme, che fanno un bel contrasto con la loro pelle e fanno da complemento ai loro capelli. Qualsiasi gioiello elencato per questi giganti sarà indossato, non messo via. Tutti i giganti del Clan Azeil hanno un aspetto impressionante e perfino i loro canini leggermente allungati non tolgono la bellezza al loro aspetto d'insieme.

Il Castello Azeil

Il castello (**Mappa 9**) è un'enorme struttura costruita su uno dei punti più alti dei Picchi Barriera. Circa 400 metri di larghezza, non è un vero e proprio castello, ma piuttosto un'enorme muro circolare con un edificio costruito al suo interno. Fatto di enormi pezzi di pietre unite con al calce e incastrate fra loro, il muro esterno è spesso quasi 3 metri e alto 9 metri, con delle pietre mobili poste in cima del muro per essere usate come armi da lancio in caso di problemi. Le costruzioni più piccole all'interno sono appena leggermente più basse, con i tetti fatti di spetti tronchi legati assieme e coperti di catrame, fango e letame. La sua posizione sui picchi montani gli dà un alto grado di visibilità da tutti i lati, ma questa visibilità rende anche più facile agli abitanti del castello individuare qualsiasi cosa si avvicini alla loro roccaforte. Mentre gli alberi (principalmente alberi da frutto) punteggiano il paesaggio e il terreno attorno al castello, i giganti hanno rimosso qualsiasi cosa che possa interferire con la loro visuale (uno standard relativo, in quanto la loro grande altezza gli permette di vedere oltre la gran parte degli alberi di piccola e media grandezza).

I giganti pattugliano e cacciano il loro territorio giornalmente, inviando gruppi di due o tre per scovare le prede che finiranno nel pentolone. Ritornano alla sera per mangiare, condividere storie e suonare musica. Ogni qualche mese si incontrano con gli altri due clan per far visita alle famiglie, celebrare date importanti e rinnovare l'amicizia; durante questi periodi le giganti streghe usano diversi incantesimi (principalmente *buio perenne* e *bocca magica*) per proteggere la loro dimora quando sono via. Di recente alcuni degli Sakhut si sono aggiunti a questi incontri e coinvolti in amoriaggiamenti con giovani giganti terricoli, ma questi corteggiamenti non hanno ancora portato a legami permanenti

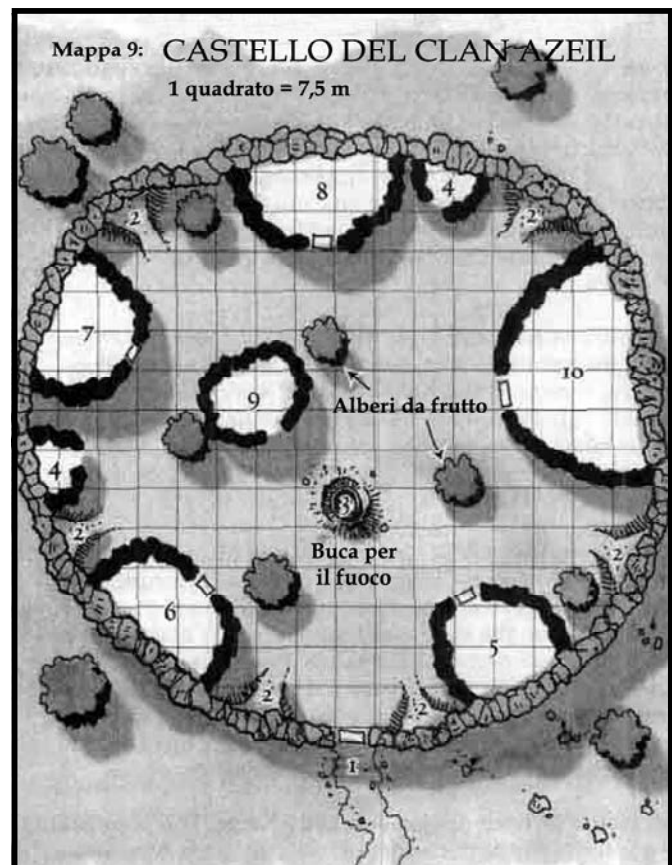
1. Cancelli del Castello

Costituito da enormi tronchi d'albero legati assieme da robuste bande di ferro, il cancello è di solito sbarrato dall'interno. È alto più di 7,5 m e largo 4,5, adattandosi poco

comodamente al portale ad arco (un piccolo gnomo o un halfling potrebbero essere in grado di intrufolarsi all'interno delle fessure).

2. Rampe di Terra

Piuttosto che costruire una sezione più elevata tutt'attorno all'interno delle mura del castello, i giganti hanno ricavato alcune rampe compattando la terra e coprendola con pietre piatte. Queste rampe si ergono fino a un'altezza di 6 metri al di sopra del terreno, terminando con un'area pianeggiante grande abbastanza da ospitare un gigante delle nuvole in piedi. È da questi punti che i giganti lanciano i macigni ai nemici in avvicinamento; le rampe forniscono un'altezza sufficiente a vedere e scagliare al di sopra del muro di 9 metri senza negare il vantaggio difensivo del muro stesso (i giganti sulla rampa hanno il 50% di copertura, che gli conferisce un bonus di -4 sulla CA). Un gigante sulla rampa può lanciare circa 20 macigni (presi dalla cima delle mura) senza bisogno di rifornirsi di munizioni o di allontanarsi troppo. Inoltre, gli altri giganti aiuteranno portando rifornimenti di macigni a coloro che si trovano sulle mura, sebbene sia improbabile che qualcuno possa ancora essere vivo dopo una salva di 20 macigni. Qualsiasi creatura così fortunata da evadere lo sbarramento di macigni e raggiungere le mura del castello verrà ingaggiato in mischia



dai giganti che si trovano all'interno; ognuno può raggiungere fino a metà altezza dal terreno per colpire bersagli entro 9 metri dalle mura con le loro morning star di tagli gigante. Gli attaccanti che raggiungono la cima delle mura verranno bersagliati con macigni da quei giganti che si trovano a terra all'interno del castello.

3. Buca per il fuoco

Questa buca nel terreno è profonda circa 1,5 metri e parzialmente piena di ceneri. Sopra la buca è montato un grosso calderone capace di contenere una mucca intera avanzando pure spazio. I pasti diurni e serali dei giganti vengono cucinati in questo pentolone e il fuoco stesso viene acceso solo di giorno e alla sera (viene spento dopo colazione, ma viene lasciato bruciare lentamente durante la notte). Quando l'oscurità di è fatta profonda il fuoco sarà spento a sufficienza per lasciare il calderone caldo, ma senza pericolo di danni—potrebbe essere un ottimo luogo dove nascondersi temporaneamente per una creatura di taglia umana, in estremo bisogno.

4. Magazzino

Queste due piccole costruzioni non hanno porte, solo una spessa tenda di tessuto che copre l'ingresso. Ognuna contiene sacchi di cotone e lana non filati, strisce appese di carne secca, sacchi di noci, barili di frutta secca, un barile di pece, mantelli da viaggio di taglia gigante, una paio di morning star di riserva, alcune barre di metallo lunghe 3 metri e alcuni attrezzi. Tutti i contenitori e gli oggetti non alimentari sono di taglia gigante e sarebbero difficili da immagazzinare per creature di taglia umana, ancora meno trasportarle.

5. Casa di Mot e Ashaam

Questa è la casa di un paio di giganti delle nuvole sposati e i loro giovani figli. Mot sta attualmente lavorando a Forte Nurok (vedi pagina 72). Sua moglie Ashaam (pf 71) è il mago del clan (l'equivalente di un mago di 4° livello per quanto riguarda il tipo e il numero di incantesimi giornalieri). È anche la loro guaritrice, avendo l'equivalente delle capacità relative alle armi Cura e Erboristeria. Il loro figlio Klu (pf 19) è ventenne, l'equivalente di un umano di 10 anni; combatte come un orco se deve. La loro casa ha due letti, un piccolo tavolo, tre sgabelli e un grande baule chiuso. Il baule contiene il tesoro di famiglia (480 m, 160 ma, 109 mo, 2 gemme da 100 mo) e il libro degli incantesimi di Ashaam. Quest'ultimo, un enorme tomo troppo scomodo da trasportare per una creatura di taglia umana, contiene i seguenti incantesimi: 1° livello—*trucchi**, *spruzzo di colore**, *comprensione dei linguaggi*, *individuazione del magico*, *identificazione*, *riparazione*, *lettura del magico*, *servitore invisibile**; 2° livello—*alterare sé stesso*, *luce perenne*, *trama ipnotica**, *bocca magica**, *ragnatela*. Gli incantesimi indicati con un asterisco sono gli incantesimi memorizzati di

consueti. Ashaam ha anche una pergamena con gli incantesimi *protezione dai proiettili normali*, *forza spettrale*, *tentacoli neri di Eoarde muro di fuoco*.

6. Casa di Darav

Questa è la casa di un giovane gigante adulto maschio di nome Darav (pf 89), figlio di Kell e Fren (cedi area 8). È andato ad abitare per conto suo e sta lavorando e guadagnare sufficiente denaro per permettergli di fare la proposta di matrimonio alla figlia del Signore del Clan Tageer. Darav è un gigante orgoglioso e in qualche modo scavezzacollo e ha un insolito disprezzo per le creature intelligenti più piccole di lui. La sua casa contiene un letto, uno sgabello e un baule col tesoro (196 m, 230 ma, 70 mo e 3 gemme da 50 mo).

7. Casa di Genda

Genda (pf 77) è la figlia maggiore di Mot e Ashaam. È straordinariamente attraente, perfino per un gigante delle nuvole, ma è pure indipendente e così non ha ancora scelto di mettere su famiglia con un gigante di un altro clan. La sua casa è ben tenuta, con un letto, uno sgabello, un tavolo e un baule. Il baule contiene alcuni abiti esotici (regali da un ammiratore Sakhut) e il suo tesoro (300 m, 45 ma, 140 mo e 1 gemma da 50 mo). Un oggetto che indossa sempre è un *anello di resistenza al fuoco*. Un trucco che ha imparato grazie a questo anello è quello di intingere alcuni macigni nella pece, dargli fuoco con una fascia in fiamme e lanciare questi proiettili infuocati (ognuna causa 4 punti-ferita aggiuntivi e dà fuoco a gli oggetti che non falliscono il loro tiro-salvezza contro fuoco normale)—naturalmente l'anello la protegge dalle fiamme.

8. Casa di Kelle Fren

Questa coppia sposata è in attesa che il loro figlio più piccolo, Lort (pf 60), si trasferisca fuori di casa una volta cresciuto prima di avere un altro bambino. Kell (pf 101) è molto orgoglioso di suo figlio, ma sua moglie Fren (pf 80) vorrebbe avere una femmina. La loro casa contiene un letto, un piccolo tavolo, due sgabelli e i loro effetti personali in due bauli di legno (650 m, 501 ma, 220 mo e 4 gemme da 100 mo).

9. Cucina

Questa piccola costruzione è dominata da una grande lastra di pietra liscia, che i giganti usano come superficie per tagliare. Appesi a ganci sulle pareti ci sono grandi coltelli, spiedi e altri utensili e una pila di piatti e ciotole di pietra occupano gran parte di un angolo della stanza. Due enormi barili di acqua sono posti contro la parete (riempiti giornalmente grazie a una vicina sorgente). Gli ingredienti dei pasti dei giganti sono preparati qui in base a una turnazione (perfino il Signore e la sua Signora fanno parte dei turni) prima di essere cucinati nel calderone sopra il



10. Casa di Signor Arman e Signora Narat

Questa grande costruzione è la casa del capo di questo clan. Signor Arman (pf 114) e sua moglie Narat (pf 86) hanno recentemente unito in matrimonio la loro figlia con un guerriero del Clan Miress e stanno ancora riordinando la propria casa a causa dello spazio aggiuntivo con cui si sono ritrovati. La casa contiene una grande letto, 4 sgabelli (tutti della stessa misura), un tavolo, una cassetta di sicurezza sigillata contenente il tesoro comune della tribù (1.653 mr; 1.630 ma, 365 mo, 45 mp, 2 gemme da 100 mo, 1 gemma da 500 mo), due bauli contenenti gli oggetti personali di Arman e Narat (450 mr; 670 ma, 340 mo, 4 gemme da 100 mo) e una grande arpa di fattura eccezionalmente pregiata e dal suono puro. Le pareti sono decorate con arazzi semplici ma pregiati (ricamati da Narat) raffiguranti panorami montani ricoperti di verde. Arman è un capo decente, apprezzato dal suo clan perché non si comporta con superiorità ed è generoso con i tesori provenienti dai Sakhut. La sua arma è una *morning star* +2 ti taglia gigante.

Derelion

Storia e Situazione Attuale

Derelion (Mappa 10) è una città elfica, fondata centinaia di anni fa. Costruita con rami secchi e incorporando alberi viventi, era ben nascosta e fungeva come luogo dove gli elfi della Foresta Tetra potevano vivere in pace senza essere disturbati dagli strani e più ostili abitanti della foresta. Fu costruita per sembrare alberi naturali e ciò fu fatto con estrema abilità tanto che da certe direzioni è possibile passare a 12 metri dalla città e non accorgersi di essa. È stata pure nascosta da una visuale aerea, potrebbe servire da rifugio pure oggi. Gli elfi che vissero qui sopravvissero con la caccia, con la raccolta di frutta e noci e producendo oggetti elfici da commerciare come vestiti, sculture in legno e frecce.

Gli elfi furono colti di sorpresa dall'invasione dei giganti; i loro esploratori riferirono l'avvicinarsi di giganti delle colline e orchi appena un giorno prima di quando si sarebbe aspettato che raggiungessero la città. Gruppi di avanscoperta furono inviati per bersagliare gli intrusi con frecce mentre quelli in città preparavano opere difensive e postazioni da cechino. Furono aiutati da un mago umano di nome Faffle, un membro di un gruppo di avventurieri mercenari che avevano sconfitto anni prima l'ultima incursione di giganti. Faffle, in città per corteggiare la sorella di un suo precedente associato Fonkin Hoddtypeack, usò la sua magia per nascondere i gruppi chiave di elfi e rinforzare le difese della città. Quando i giganti e gli orchi raggiunsero la città, si trovarono sotto una nuvola di frecce scagliata dagli elfi e caricarono per contrastare il vantaggio degli elfi. Faffle attese il momento chiave e lanciò un incantesimo *attrarre ombre* per abbattere uno dei giganti. Tuttavia, invece

di evocare 4 ombre evocò per errore Hasforenses, un drago d'ombra che stava passando attraverso il punto equivalente nel Semipiano dell'Ombra. Troppo grande per passare attraverso l'apertura dell'incantesimo, il drago infuriato combatté per liberarsi dalle sue manette interplanari. Con orrore di Faffle, degli elfi e dei loro nemici alla carica, Hasforenses fu in grado di usare la sua abilità di *porta dimensionale* per liberarsi e scagliarsi contro chiunque si trovasse nei paraggi con incantesimi, soffio, artigli e morso.

Ciò fu un disastro per tutte le creature di Oerth presenti sulla scena. Il drago era difficile da individuare nelle caratteristiche ombre della foresta, in quanto la sua colorazione naturale e l'abilità di confondersi nelle ombre la servì egregiamente in questo ambiente. Interi gruppi di orchi, giganti e elfi, ingaggiati nella loro lotta, non notarono la presenza del drago finché non fu troppo tardi. Mentre le forze del bene e del male si combattevano le une contro le altre, ella si gettò nella mischia per aggiungere caos. Quando il combattimento terminò, cadaveri e corpi incoscienti giacevano ovunque, il drago dell'ombra silenziosamente trionfante. Tutti i giganti e gli orchi furono uccisi e i pochi elfi sopravvissuti si diedero alla fuga; il mago Faffle scomparve durante il combattimento assieme alla sua fidanzata e nessuno è stato più visto.

Un effetto collaterale del portale danneggiato creato dall'incantesimo accadde quando il drago usò la magia dimensionale per fuggire: sul luogo si formò un portale permanente con il Semipiano dell'Ombra. Come risultato, molte creature uccise nel combattimento (comprese alcune incoscienti che il drago inviò successivamente) risorsero come ombre lunghe, la loro non vita ancorata a questa regione dal portale planare. Hasforenses può usare il portale per viaggiare verso il suo piano casa infilando la testa all'interno (è tutto ciò che ci passa) e usando la sua abilità di porta dimensionale per completare il passaggio. Le ombre lunghe in questa regione non sono soggette ai suoi comandi, e nemmeno la attaccano. La città è stata invasa da rovi cespugli e corrotta dall'influenza dell'altro piano.

Quando i Sakhut non ricevettero alcun rapporto dalle forze inviate a Derelion, venne inviato un secondo gruppo per spiare la città. Quando anche il secondo gruppo non tornò, Goroda inviò Hymner (il capo delle spie di Re Mogthrasir; vedi pagina 73) a investigare. La gigantessa del fuoco scoprì che la fitta selva ora il covo di creature non morte extra dimensionali e se la diede velocemente in ritirata. I giganti delle nuvole da allora hanno dichiarato quest'area interdetta, e nessuna delle creature che li servono vi si sono più nemmeno avvicinati.

Governo

Non c'è alcun governo in Derelion. Il drago e i non morti non comunicano fra loro; li considera una sorta di cani da guardia, che la avvisano della presenza di invasori. Le ombre



lunghe uccidono qualsiasi essere vivente che si avvicina a meno di 800 metri dal portale; ella caccia ben più lontano di questa distanza e trasporta le sue vittime qui affinché marciscano fino a diventare sufficientemente gustose. Tutto ciò che si trova vicino alla città è preda del drago o dei non morti.

Leggi

Nessuna.

La Città (Un Labirinto di Piante)

Le ombre lunghe hanno ucciso ogni creatura vivente entro 800 metri dal portale del Semipiano dell'Ombra. Questo significa che i rumori di animali sparisce rapidamente dopo aver varcato questa soglia invisibile, lasciando un'eterea quiete rotta soltanto dal suono del vento attraverso i rami secchi. Dopo un centinaio di metri la vegetazione comincia a mostrare segni di un'influenza innaturale, con i rami piegati in modi insoliti e strane colorazioni della corteccia. Questi cambiamenti diventano più pronunciati più le piante sono vicine al portale, finché quelle entro 60 metri da esso sono privati di qualsiasi colore e contorti su loro stessi come serpenti rinsecchiti congelati nell'agonia della morte.

I rovi formano una sorta di labirinto (Mappa 10) che è alto in gran parte almeno 6 metri; solo alcune parti di esso lasciano la parte superiore aperta. Questa massa contorta di vita vegetale è l'attuale covo dei non morti e Hasforenses. Il drago ha fatto irruzione nelle case degli elfi prendendo per sé stessa molto del tesoro al loro interno, e le ombre lunghe hanno distrutto o seppellito il resto, la sua presenza un doloroso ricordo di vite precedenti. Una debole puzza di morte riempie l'area a causa dei cadaveri che il drago conserva come cibo. Il drago è in grado di spostarsi fra le zone aperte (molte sono state create da lei stessa per potersi posare), ma a volte usa *laporta dimensionale* per muoversi velocemente. All'interno di quest'area, gli oggetti faticano a bruciare e il danno da fuoco è ridotto di 1 punto per dado di danno. Le torce tremolano e le fiamme più piccole bruciano appena. Tutte le sorgenti di luce tendono a piegarsi verso la direzione del portale.

Le ombre lunghe passano gran parte del loro tempo girovagando per il labirinto (passando attraverso le pareti o nascondendosi all'interno), in cerca di creature viventi di cui cibarsi. Se individuano persone, si nascondono nelle pareti di rovi, sciamando fuori addosso alle vittime (nella perpetua ombra della Foresta Tëtra sono invisibili al 90%). Qualsiasi gruppo di ombre lunghe contengono 1d3 di



ombre lunghe e 1d12 ombre lunghe minori, ognuno ha il 40% di probabilità di comprendere un'ombra lunga da 6 DV (una volta un orco) e un aggiuntivo 20% di avere un'ombra lunga da 10 DV (una volta un gigante delle colline). Il suono di combattimento attira l'attenzione di 1d2 altri gruppi di ombre lunghe in 1d4+2 round, che si uniscono al banchetto. Il drago d'ombra, se presente, osserverà la battaglia da un luogo nascosto (possibilmente usando la sua naturale abilità di *chiaroudienza* all'interno del suo covo) ma non interviene a meno che il suo "sistema di allarme" non si trovi in pericolo di distruzione.

Ci sono un totale di 13 ombre lente normali (pf 24, 22x3, 21, 20, 19x3, 18, 17, 16, 12), 5 ombre lunghe minori (22x3, 21, 19), 5 ombre lunghe da 6 DV in precedenza degli orchi (pf 20, 29, 25, 23, 18) e 2 ombre lunghe da 10 DV in precedenza dei giganti delle colline (pf 42, 41).

Il drago (pf 62) caccia molto più distante del labirinto; c'è solo il 25% di probabilità che si trovi lì durante il giorno (90% durante la notte). Quando incontrato nel labirinto, Hasforenses starà pattugliando i sentieri, gustandosi un buon pasto di cadavere in decomposizione o contando il suo tesoro, che tiene sigillato sotto una sezione mobile della siepe vicino al suo giaciglio. Trarrà molto vantaggio dal

terreno, essendo intimamente a suo agio con la configurazione dei sentieri e userà sempre le ombre a suo vantaggio. Se individua degli intrusi (e se questi riescono a sconfiggere o aggirare le ombre lunghe), giacerà in attesa in un luogo vicino al portale o al suo tesoro, lancerà *focatura* e userà la sua abilità di *Nascondersi nelle Ombre* (65%) per attaccare di sorpresa con il suo soffio, usando il secondo round per attivare *immagini illusorie*. Userà poi i suoi incantesimi per distrarre i nemici e cercare di uccidere o rendere inoffensivi gli avversari velocemente in modo che ci siano pochi bersagli ad attaccarla. Se la battaglia si mette male, userà *porta dimensionale* per trasferirsi in un punto sopra il labirinto per poi volare a distanza di sicurezza finché il suo soffio sia di nuovo disponibile. Se pensa di poter essere uccisa, userà il portale per entrare nel Semipiano delle Ombre (il che richiede l'uso di una *porta dimensionale*), aspettandosi che i suoi nemici non rischino un inseguimento in un luogo simile.

1. Giaciglio di Hasforenses

Il drago ha trascinato erba, rami e rocce lisce in questa bassa depressione per farne l'area per dormire. Il suo tesoro è nascosto nelle vicinanze dietro una sezione mobile della



siepe: 3.540 mr, 9.265 ma, 10.985 mo, 1.263 mp, 3 gemme da 10 mo, 2 gemme da 50 mo, 2 gemme da 100 mo, 2 gemme da 500 mo, 17 gioielli e pezzi d'arte di fattura elfica, 19 *dardi +1*, una *cotta di maglia elfica +1*, una *pozione ESP*, un *anello delle stelle cadenti*, una *pozione di controllo piante*, una *pozione di chiaroudienza*, *olio scivoloso*, un *filtro d'amore*, una *pozione di super-eroismo* e una *pozione del volo*.

2. Il Portale

Alto quanto un uomo e ampio quasi allo stesso modo, questo portale verso il Semipiano dell'Ombra sembra risucchiare la luce e le ombre verso di esso. L'aria attorno ad esso è fredda al tocco. Attraverso il portale si può vedere una versione più ombrosa della radura. Qualsiasi creatura che sia delle dimensioni adatte può entrare nel semipiano e tornare indietro. Occasionalmente, ombre o altri abitanti di quel piano entrano in Oerth, ma vengono distrutti velocemente o inquisite dalle ombre lunghe o dal drago. I personaggi che entrano nel semipiano e vi si avventurano potrebbero trovare modi di rientrare in Oerth in altri luoghi (incantesimi come *camminare fra le ombre* sono molto utili a questo scopo) ma è facile che vengano attaccati dai nativi di questo piano. Vedi *Una Guida al Piano Etereo* (TSR 2633) per maggiori informazioni sui viaggi nel Semipiano dell'Ombra.

Gorna

Storia e Situazione Attuale

Una delle più vecchie città di Geoff—fondata più di 900 anni fa—fu forse solo naturale che Gorna sarebbe diventata la capitale della nazione. Per lungo tempo un frenetico centro di commercio, studiosi e cultura era circondata da terreni fertili, vicino a ricche miniere e adiacente a un fiume pieno di pesce. La gente di Gorna prosperava. Protetta da alte montagne, spesse foreste e colline piene di alleati semiumani, i geoffiti di Gorna furono a lungo protetti dalle guerre che occasionalmente esplose in altre parti delle Flanaess. Solo occasionalmente le incursioni di giganti e umanoidi rovinavano il quadro di prosperità.

L'invasione del 583 AC (CY), tuttavia, non era una cosa a cui gli sforzi sparsi dei gorniani erano abituati. Un esercito ben organizzato di orchetti, orchii e fomoriani in armatura s'infiltrarono lungo i confini settentrionali delle Colline Spoglie incuneandosi forzatamente nella città. Mentre gli invasori subirono un pesante scotto grazie ai famosi arcieri di Geoff, al cavalleria fu considerevolmente meno efficace all'interno delle mura della città. Respinti dalla forza e dalla resistenza degli orchii e dei fomoriani, l'esercito di umanoidi ammazzò senza pietà di uomini, donne e bambini, dando fuoco a molti edifici. Il Gran Duca inviò un ordine generale di ritirata quando la situazione divenisse troppo ardua e la gente di Geoff fuggì per salvarsi la vita. Perfino il castello

del Gran Duca, il Picco dell'Aquila, fu sopraffatto e ridotto in rovina.

Coloro che furono catturati non vissero a lungo. Gli orchii e i fomoriani fecero gran banchetti per molti giorni con i morti e gli schiavi, mentre gli orchetti setacciavano la città in cerca di tutto ciò che fosse di valore. Per gran sorpresa degli orchetti, i loro grossi alleati rivolsero a loro quando le provviste di umani prigionieri cominciarono a scarseggiare e ciò segnò l'inizio di una guerra civile di tre fazioni. Divisi dal lignaggio razziale, i mostri picchettarono il territorio cittadino e cominciarono a combattere per cibo e tesori. Durante questo conflitto gran parte della città fu incendiata dagli orchetti e dagli orchii, la loro capacità di accendere fuochi gli davano vantaggio sui loro ex alleati più ignoranti. Gli orchetti erano superiori di numero ma gli orchii erano più forti e i fomoriani avevano non solo più forza di tutti ma la sorprendente abilità di sopravvivere nelle più primitive e scarse condizioni. Alla fine alcuni orchetti decisero di prendere il bottino ottenuto e lasciare la città; poco dopo gli orchetti rimasti in città furono uccisi da una temporanea alleanza fra le altre due razze.

Oggi, gli orchii e i giganti continuano la loro piccola guerra, sebbene sia diventata poco più che insulti scambiati attraverso le larghe strade. Circa una volta a settimana un gruppo o l'altro fa un'incursione nel territorio avversario—per rubare cibo, distruggere proprietà e infliggere danni se ne hanno l'opportunità. Attualmente i fomoriani controllano più parte di città grazie a una malattia recente che ha indebolito gli orchii, ma ciò può essere facilmente capovolto con un paio di battaglie ben combattute.

Governo

Non c'è più alcuna sorta di governo formale in Gorna. I fomoriani sono governati da un elemento della loro razza forte e particolarmente brutto di nome Hoob (pf 89); è riuscito a abbattere chiunque lo abbia sfidato mantenendo la sua posizione per quasi un intero anno. Gli orchii seguono il capitano Athans lo Schiacciateschi (pf 37), un alto orco barbuto che porta una *spada larga del gelo* (*frostbrand*); era il comandante in seconda fino a che il precedente capitano fu ucciso da un fomoriano mentre era malato. Entrambi i capi governano con la forza, sebbene gli orchii hanno rispetto per il loro nuovo capitano in quanto ha mostrato grande valore in battaglia.

Leggi di Hoob/Leggi di Schiacciateschi

- Obbedisci al tuo comandante
- Uccidi il nemico



La Città

Una volta una deliziosa città con sculture e edifici eleganti, Gorna ora è in macerie; anni di combattimenti, vandalismo e incendi dolosi hanno ridotto la città in pile di rottami e edifici in rovina. Non viene fornita una mappa per la semplice ragione che non è rimasta sufficiente città da poter essere messa sulla mappa. Gli attuali abitanti sono così pochi paragonati alla dimensione della città che molte delle strade non sono percorse da settimane. La natura la reclama lentamente; l'erba cresce rigogliosa fra i ciottoli di quelle che una volta erano strade trafficate, e piccoli animali usano i gusci vuoti degli edifici come tane, l'odore umano è da lungo svanito.

Entrambe le fazioni hanno fortificato i loro rifugi ammassando rifiuti e detriti formando mura difensive. La roccaforte degli orchi è completamente circondata da mura di questi materiali, mentre la base fomoriana è protetta più rozzamente. Gli orchi si sono perfino spinti tanto in là includendo sezioni di tubature e tronchi cavi in modo da poter vedere all'esterno o perfino usarli per versare acqua o olio caldo agli attaccanti. Tutti e due i gruppi dormono nelle rispettive roccaforti, avendo imparato che le abitazioni solitarie sono più vulnerabili da attaccare.



Gli orchi sopravvivono posizionando trappole o cacciando animali all'interno e all'esterno della città, come anche tramite la pesca del Oyt Bianco. I fomoriani sono meno pretenziosi, mangiano animali, piante (compresi alcuni pezzi di legno dall'aspetto gustoso) e perfino i loro stessi defunti. Anche se possono sopravvivere per lunghi periodi senza cibo, finiscono per raziare gli orchi una volta a settimana, ottenendo quanto gli serve per complementare il magro ammontare del loro raccolto.

La roccaforte fomoriana ospita 17 fomoriani maschi (pf 67, 66, 63, 62, 60x3, 58, 56x2, 54, 53, 52x2, 50, 47, 36) oltre a Hoob, più 20 femmine non combattenti e 19 bambini non combattenti. Il loro tesoro (nella tenuta di Hoob, naturalmente) è 1.201 mr, 3.222 ma, 876 mo, 211 mp e 1 gemma da 100 mo.

La roccaforte degli orchi ospita 45 orchi comuni (pf 24, 23x4, 22x3, 21x6, 20x4, 19x2, 18x2, 17x6, 16x4, 15x4, 14x2, 13x3, 12, 11x2, 10), 15 femmine (non combattenti) e 9 giovani (non combattenti). Il loro tesoro: 982 mr, 570 ma, 840 mo, 103 mp, 1 gemma da 50 mo, 1 gemma da 100 mo e 1 gemma da 500 mo.

Gli Gnomi delle Colline Spoglie

In qualche modo ripresi dai loro sforzi di aiutare Sterich, gli gnomi delle Colline Spoglie si stanno preparando a testare le difese di coloro che occupano Gorna. Sono stati formati 6 piccoli squadroni di 20 gnomi ognuno (formati da guerrieri, guerrieri/ladri e almeno un illusionista multiclasse) dai piccoli villaggi che punteggiano le Colline. Questi insediamenti di gnomi sono stati lasciati in pace in gran parte per la concentrazione dei giganti sulle pianure, incoraggiati da qualche intelligente incantesimo di illusione. Gli gnomi si aspettavano un qualche aiuto dai nani che vivono nei alti picchi montani, ma le dispute fra clan che coinvolgono i loro cugini hanno costretto gli gnomi a rimboccarsi le maniche e arrangiarsi da soli. Guidati da un carismatico gnomo anziano di nome Kemp Consum (G7/17, pf 36), gli gnomi si sono riuniti a Talbaire, un piccolo villaggio a circa 1 giorno e mezzo a sudest di Gorna. Il loro piano è di esplorare la città devastata coperti dall'invisibilità, poi fare una finta con un paio di squadroni per testare la risposta e le abilità dei mostri; Questi squadroni saranno supportati dagli arcieri gnomeschi e illusioni ben piazzate. Dopo queste finte, gli gnomi sopravvissuti vorrebbero ritirarsi e radunarsi per studiare cosa hanno imparato. In particolare, gli gnomi desiderano sapere chi stia dietro questa alleanza fra giganti e potrebbero assoldare avventurieri per procurare questa informazione.

Hocholve

Storia e Situazione Attuale

Questa città fu originariamente fondata nel 538 AC quando Geoff stava avendo problemi con alcune delle creature straniere della Foresta Tetra. Dei ranger coraggiosi formarono il nocciolo della guarnigione di guardie, con arcieri dalla buona mira a riempirne le file. Le vittorie degli umani contro i mostri nell'area attrasse l'attenzione degli elfi locali; i due gruppi cominciarono a competere in modo amichevole e stabilirono molti rapporti, con alcuni elfi che formarono accampamenti vicino al forte e con alcuni elfi che vi si stabilirono. Con il tempo il forte si trasformò in un piccolo villaggio e poi in una città, e le due genti rimasero vicini sebbene il matrimoni incrociati restarono rari.

Come Derelion, Hocholve fu allertata solo con un giorno di preavviso dell'invasione dei giganti. Ciò gli diede il tempo sufficiente ai cittadini per ritirarsi nel forte in cerca di protezione mentre i ranger e gli elfi preparavano trappole e imboscate. Quando i giganti delle colline e gli orchi si fecero strada attraverso le trappole si ritrovarono davanti un muro di umani in acciaio e centinaia di frecce elfiche. In risposta, i macigni scagliati schiacciarono case e scheggiarono le mura del forte. Fra le volate di frecce, gli elfi cominciarono a scortare bambini e anziani al sicuro mediante uscite segrete. Alla fine, una delle mura esterne crollò e i mostri furono in grado di caricare nel forte stesso nonostante le loro molte perdite. Gli elfi e gli umani tennero terreno per dare il tempo di mettersi in salvo alle loro famiglie, e i difensori si comportarono eroicamente fino a che l'ultimo di loro cadde a terra senza vita. I vincitori cominciarono a preparare i fuochi per cucinare i loro nemici e cercare bottino.

Durante la cerimonia celebrativa, tuttavia, alcuni dei giganti cominciarono a notare una strana irritazione sulle parti esposte dei loro corpi. Questa irritazione si trasformò velocemente in una crescita di piante sotto la pelle che si diffuse in fretta; presto tutti i giganti mostrarono i segni di questo strana irritazione. Il primo infettato cominciò a lamentare dolore e a espellere tossendo piccoli pezzi di materiale vegetale. In una manciata di ore, tutti i giganti morirono trasformandosi in una massa di vegetazione. Gli orchi, incerti su cosa avesse causato questa situazione, inviarono un gruppo di esplorazione per fare rapporto ai loro superiori sui Picchi Barriera, che inviarono altri giganti a investigare sulla storia degli orchi. Quando accadde di nuovo la stessa cosa, i Sakhut dichiararono la città di Hocholve maledetta e proibita a tutti i giganti. Gli orchi rimasero d'istanza al forte finché i loro simili in Città Ovest non richiesero il loro aiuto, a quel punto se ne andarono, lasciandosi dietro il luogo abbandonato.

Governo

Nessuno. Con la dipartita degli orchi, Hocholve è una città fantasma. L'erba ricopre ogni cosa e alcune case sono usate dagli animali sia normali che selvatici. I fuggitivi di Hocholve non ebbero mai notizia dei loro parenti che restarono indietro per combattere in retroguardia e hanno assunto che fosse successo il peggio (correttamente!). Con Geoff occupata dai giganti, nessuna vuole rischiare la morte o la prigionia per scoprire cosa sia successo.

Leggi

Nessuna.

La Città

I giganti non caddero per una maledizione, ma a causa di una pianta. La regione attorno a Hocholve è infestata da una strana pianta verde simile a una felce eh ha un meccanismo di difesa aggressivo contro i predatori (una o due varietà di cervi, cavalli selvaggi e un rettile erbivoro ormai estinto). Qualcosa nella chimica corporea o del sudore dei giganti delle colline ha attivato questa reazione nella pianta, con il risultato simile a un'infestazione di funghi. È plausibile che la pianta possa reagire in modi simili verso ettin, horag, verbeeg e probabilmente i giganti di montagna. La pianta (che gli elfi chiamano felce della pena") sarebbe un'arma eccellente contro i giganti eccetto che se estratta dal terreno muore in fretta, e solo le spore vive della pianta possono avere effetto sui giganti. Inoltre, le piante possono sopravvivere solo in luoghi dove c'è poca luce diretta del sole.

Oltre che qualche danno alle abitazioni e l'abbattimento del muro ovest da parte dei macigni, la città è quasi completamente intatta (sebbene molto di ciò che era di valore o edibile è stato scoperto e preso dagli orchi). Sarebbe facile riprendersi e ripulire Hocholve se si sapesse che il luogo è disabitato e a prova di diverse varietà di gigante. Inoltre, sarebbe una base eccellente dal quale lanciare incuriosi e missioni di ricognizione nel profondo di Geoff.

Non è inclusa una mappa di questa città; qualsiasi mappa di città circondata da una palizzata in una zona boschiva sarebbe soddisfacente.

Boscocorno

Storia e Situazione Attuale

Prima della guerra Boscocorno era una piccola città, basata in parte sul commercio di legname e in parte su alcune piccole vene d'argento scoperte a bassa altitudine sulle Nebbiecristallo. Il tempio locale (dedicato a Bleredd, divinità delle miniere, e Obad-Hai, divinità silvestre) supportava entrambe le imprese, predicando la non interferenza e una necessità di equilibrio fra i due estremi.



Fondata circa 200 anni fa, l'insediamento non si è mai particolarmente sviluppato, raggiungendo una popolazione di circa 400 individui quando un nuovo deposito d'argento fu scoperto attorno al cambio di secolo e scendendo fino a 300 anime circa negli anni recenti quando la vena principale cominciò a venire meno e i minatori si trasferirono in altre città. Quando arrivò la guerra, la città fu attaccata da 23 ciclopidi nel 583 AC. Anche se i robusti cittadini riuscirono a uccidere diversi bruti, i giganti trionfarono riuscendo a rendere schiavi circa un quarto della popolazione, gli altri uccisi o fuggiti.

Mentre i restanti cittadini di Boscocorno—circa 70-80 in tutto—probabilmente sarebbero diventati cibo per i ciclopidi, un ingegnoso licanthropo di nome Batral aveva invece altri piani. Essendo arrivato a essere negli anni precedenti un importante membro della città (usando denaro rubato dal suo branco in Istivin), il topo mannaro tenne la sua natura segreta mentre intesseva relazioni con i suoi vicini. Dopo l'attacco dei ciclopidi, rivelò la sua licanthropia ai compagni sopravvissuti offrendosi di trasformare chiunque avesse accettato il suo dono. Molti rifiutarono, ma come i ciclopidi mangiarono sempre più dei suoi compagni, uno dopo l'altro i sopravvissuti cambiarono idea. Alla fine, rimasero solo ratti mannaro grazie soprattutto alla loro abilità di nascondersi dai ciclopidi in forma di ratto. Boscocorno sembrò essere una città fantasma, ma in segreto gli edifici vuoti brulicavano dei convertiti di Batral. I ciclopidi catturarono i greggi di pecore disperse durante il combattimento passando gran parte del loro tempo spostando i greggi in cerca di pascoli verdi. Di notte, i ciclopidi radunano i greggi nei granai e dormono; i ratti mannaro sfruttano questi momenti per intrufolarsi nei granai e rubare alcune pecore. I ciclopidi non notarono queste mancanze all'inizio, ma i greggi si sono ridotti al punto tale che perfino il più tonto può capire che qualcosa non va. I ratti mannaro hanno anche inviato delle spie al Guado di Peste, Gorna e Oytmeet, sebbene facciano attenzione a mantenere un basso profilo e a non assumere mai forma umana lì. Di recente Batral ha inviato uno dei suoi più fidati seguaci fuori di Geoff per raccogliere informazioni riguardo le invasioni imminenti.

Dato che non ci sono persone a lavorare i campi, scavare in miniera o a produrre beni di valore, la sola risorsa generata di Boscocorno è la lana. Una volta all'anno i giganti tosano le pecore, inviando metà del ricavato al Guado di Peste (in carri trainati dai ciclopidi) e usano il resto per i giacigli o i vestiti. Questi giganti sono troppo stupidi per essere adatti a qualcosa di più del combattimento, così i Sakhut li lasciano stare, riservandoli per quando sarà necessaria una dimostrazione di forza.

Governo

Senza gli Sakhut a stimolarli, i ciclopidi sono regressi alla loro tradizionale piccola struttura a clan, formando tre clan di sei individui ognuno. Un clan vive sulla sponda sud del Fiume Deor e le altre due vivono sulla sponda nord, separati dalle macerie vuote della città. I tre clan interagiscono di rado, incontrandosi una volta al mese circa per scambiare le pecore, raccontarsi storie e fare gli spavaldi davanti alle femmine degli altri clan. Non hanno bisogno di un governo, molti dei conflitti vengono risolti tramite rissa.

I ratti mannaro hanno una struttura gerarchica con Batral in cima, i suoi primi tre convertiti (Lolja, in precedenza una cameriera; Hertrim, una volta un mercante; e Sileas, un agricoltore) come suoi capitani, e tutti coloro che sono stati convertiti successivamente come scagnozzi. Anche se a molta gente del villaggio Batral non piace (un complottista nato, è Legale Malvagio per convinzione e molti di loro erano Neutrali prima della propria trasformazione), lavorano per loro non per rispetto al suo potere ma semplicemente per gratitudine per averli salvati dal pentolone dei ciclopidi. Ciò che dice Batral, accade, sebbene ci siano spesso delle lamentele. Se i giganti dovessero mai essere allontanati da Geoff, si troverebbe ad affrontare una ribellione del popolo immediata e dalla brutta fine.

Legge di Batral (Solo ratti mannaro)

- Non farsi vedere se ci si trova a camminare su due piedi.
- Non colpire i ciclopidi, perché sono più grossi di noi e non sono i nostri modi.
- Studiare le alte città e fare rapporto al branco di ciò che si è visto, altrimenti sei inutile.

La Città

Boscocorno è caduta in una grave incuria dalla morte o scomparsa dell'ultimo umano. Anche se spezza il cuore di molti vedere le case e i negozi cadere a pezzi e a marcire per la negligenza, Batral ha ordinato che gli edifici non devono essere riparati per non far insospettare i ciclopidi. I ratti mannaro vivono in edifici parzialmente crollati, nelle fondamenta e nel primitivo sistema fognario della città (alcune degli edifici più grandi sono connessi attraverso il sottosuolo tramite tubature che conducono al fiume). In superficie non c'è nulla di significativo (ecco il motivo per il quale non viene fornita una mappa della città); tutti i beni di valore non trovati dai ciclopidi sono stati portati sottoterra (assieme a molte cose rubate dai sacchi del tesoro dei giganti pastori).

Batral non vuole che i ratti mannaro si metano a rischio attaccando i ciclopidi. Con la loro abilità di cambiare forma, i theriomorfi possono nascondersi nella città indefinitamente e riallocarsi in qualsiasi momento



desiderino. Il piano di Batral è di attendere fino alla dipartita dei giganti, poi assumere per sé e i suoi seguaci posizioni di potere in città durante la sua ricostruzione, mostrandosi come eroici guerrieri liberatori che rimasero indietro, andarono "sottoterra", e assalirono gli invasori mentre gli altri fuggirono in luoghi più sicuri. Lui e i suoi capitani si aspettano di diventare ricchi, molto ricchi. Per promuovere questo scopo, Batral usa le informazioni raccolte dai suoi seguaci per aiutare i gruppi interessanti al di fuori di Geoff e incoraggiare coloro che vogliono ripetere in Geoff ciò che hanno compiuto in Sterich. I personaggi che esprimano un interesse negli eventi all'interno di Geoff potrebbero subire una visita di uno dei capitani di Batral, che darà alcune utili e accurate informazioni in cambio in un qualche favore da esigere in un qualche momento nel futuro.

118 ciclopidi (pf 30, 28, 26x2, 24, 22x3, 20x4, 19, 17, 16, 15, 14, 13) raramente entrano in città se non per recuperare pecore disperse. Tesoro dei ciclopidi (diviso fra i 3 clan): 2.125 mr, 3.024 ma, 145 mo.

122 ratti mannaro infettati (pf 22x3, 20x2, 19, 18x2, 17, 16, 15x3, 14x2, 13x2, 12, 11, 10x2) viaggiano in forma di ratto gigante e si incontrano in forma umana solo per interagire alla maniera umana (parlare, accoppiarsi, ecc.). Tesoro dei ratti mannaro: 672 mr; 1.127 ma, 570 mo, 43 mp, 5 gemme da 50 mo.

Batral, um, ratto mannaro, L8 CA 6 (forma di ratto, bonus Des); FM 12; pf 37; THAC0 17; N° AT 1; Danni 1d4+1 (pugnale velenoso) o 1d3 (morso in forma di ratto gigante); AS sorpresa, veleno, colpire alle spalle (+4 TxC, danno triplo); SD immune alle armi non magiche, abilità da ladro; PD vulnerabile alle armi d'argento; T M (alto 165 cm) o P (forma di ratto); ML Risoluto (11); AL LM; PE 975.

For 9, Des 18, Cos 14, Int 13, Sag 12, Car 11.

Forte Kargyraa

Forte Kargyraa fu costruito da giganti del fuoco poco dopo il completamento di Castello Thrasmontir. Situato in una ampia depressione nelle Nebbiecristallo orientali, il forte è il deposito per tutti i tributi provenienti dalle città meridionali e occidentali sulla loro strada per la consegna ai Sakhut; è custodito dai giganti dei ghiacci provenienti da Monte Rungnirheim. Come per Forte Nurok, qui passano una o due carovane ogni mese e le isole-nuvola dei Sakhut fanno pure loro una fermata qui per raccogliere il tributo. La strada dal Guado di Peste verso il forte è trafficata, continuando per Monte Rungnirheim tramite un sentiero un poco più stretto. Qui ci stanno 4 o 5 giganti provenienti dalle montagne per un mese alla volta, dandosi il turno per cacciare, dormire e fare la guardia. Dato che la principale fonte di cibo dei giganti dei ghiacci è la carne,

quest'area è stata cacciata intensivamente e la selvaggina è ora scarsa (come può capire qualsiasi ranger o druido che arrivi nelle vicinanze); i nuovi giganti che dal clan arrivano qui devono portarsi gran quantità di carne secca. Ciononostante, i sempre speranzosi giganti dei ghiacci hanno sempre almeno uno di loro che pattuglia l'area in cerca di nuova selvaggina (la sola eccezione è quando attendono una visita dai Sakhut). Il DM dovrebbe tirare casualmente per vedere quale dei 4 giganti che stazionano qui sia via quando i PG arrivano per la prima volta.

Diversamente dai giganti delle nuvole di Forte Nurok, i giganti qui non servono di loro spontanea volontà. Disprezzano il caldo delle terre basse, sono annoiati dai loro doveri, odiano le razioni essiccate e si risentono per la morsa che i Sakhut tengono sulla propria agente (vedi la sezione **Monte Rungnirheim** per dettagli). Solo la minaccia delle isole di nuvola li tiene in riga. In questa sfortunata regione temperata (per loro) indossano la loro armatura sopra dei pantaloni e corsetti leggeri, rifuggendo le pellicce.

Come per il Castello Thrasmontir, le mura del forte sono spesse 1,5 metri o più, raggiungendo un'altezza di 7,5 metri. Appena all'intero delle mura esterne (vedi Mappa 11) c'è una cengia di terra e roccia che solleva i giganti così da poter vedere oltre le mura. Il cancello è fatto di boscoorno e rinforzato da bande di ferro. I pavimenti degli edifici interni sono pavimentati con la pietra. Le parti più alte delle mura sono composte da pietre solamente appoggiate, buone come proiettili per i giganti.

I giganti dei ghiacci permetteranno di entrare nel forte a una carovana di umani, orchi e troll, ma a tutti gli altri non giganti verrà intimato l'alt e interrogati sui loro affari (in gigantesco—pochissimi giganti dei ghiacci parlano un qualsiasi linguaggio umano). Non si lasceranno corrompere, ma se chiesto riguardo le isole volanti, i regnanti dei giganti delle nuvole o di un qualcuno di nome "Goroda", annuiranno indicando il cielo, più o meno nella direzione dove pensano che si trovi l'isola-nuvola. I giganti dei ghiacci saranno felici di vedere un qualche avventuriero attaccare i Sakhut, perché i giganti potranno sempre fingere sorpresa se gli avventurieri fallissero. Se un gruppo particolarmente carismatico dovesse persuadere i giganti a combattere i Sakhut nel loro miglior interesse, uno dei giganti scorterà la piccola gente alla dimora del clan per parlare con lo jarl.

Se attaccati, risponderanno a modo, scagliando macigni a bersagli lontani e colpendo con le loro grandi asce da battaglia contro coloro che si trovano vicini alle mura. Trarranno vantaggio dal riparo e si nasconderanno all'interno del forte se feriti, sapendo di potersi permettere di attendere fino all'arrivo del loro compagno ancora a caccia e rivoltare le sorti della battaglia. Se gli attaccanti vengono respinti, uno dei giganti verrà inviato ad avvisare la dimora del clan e i Sakhut. La guarnigione qui presente verrà



PARTE DUE: La Liberazione di Geoff - Il Prato

raddoppiata o possibilmente triplicata per i prossimi mesi per fronteggiare questo pericolo.

1. Portone

Il portone è alto 6 metri e sbarrato dal alto interno. Sfondare questo portone rinforzato richiede almeno due individui, ognuno con un punteggio di Forza di almeno 18. Se non sbarrato, è richiesto un punteggio di Forza totale di 30 di personaggi di taglia umana per aprirlo (o una sola creatura di taglia gigante).

2. Terrapieno

Questo terrapieno alto 4,5 metri corre attorno a quasi tutto il muro interno. Vi si accede facilmente da rampe di terra poste agli angoli del forte.

3. Tributo

Tutti gli oggetti portati dalle carovane sono tenuti in questa stanza fino a che i Sakhut non vengono a reclamarli. Il tributo (se presente) consiste pellicce del valore di 1d8x100 mo, ceste di pesce affumicato (una delicatezza esotica scoperta di recente dai giganti delle nuvole), gemme per un valore di 1d10x10 mo e tronchi da 6 metri di prima qualità provenienti da Boscocorno e Bosco di Oyt. C'è il 10% di probabilità che

un tesoro insolito (gioielleria, spezie, un oggetto magico minore) faccia parte del tributo.

4. Dispensa

Le razioni essiccate portate dai giganti venuti a dare il cambio vengono immagazzinate qui, come lo è anche qualsiasi selvaggina portata dai cacciatori non ancora mangiata.

5. Alloggi dei Giganti dei Ghiacci

Queste stanze sono costruite e arredate in stile quasi militare dei giganti del fuoco, con un baule di legno e un letto piatto. Gli oggetti personali sono ammassati in un angolo o nel baule; ogni gigante ha 1d10x10 ma, 1d4x10 mo e 1d2 gemme da 100 mo come tesoro. I 4 giganti in servizio all'arrivo del gruppo sono Alsvið (pf 41, Idi (pf 70), Norvi (ps 64) e Vaf (pf 83); Vaf è un gigante con tre teste del Clan Varmod (vedi pagina 65).

6. Buca per il fuoco

Questa è una grande buca circondata da rocce e mezza piena di cenere e tizzoni di legno. Sulla buca è posto uno spiedo di metallo per arrostitire la selvaggina.

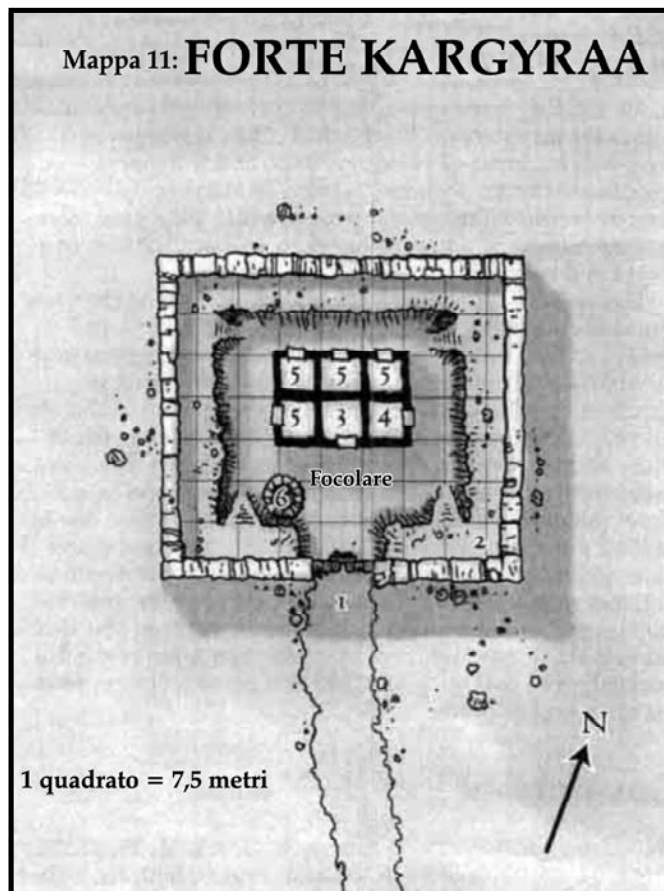
Il Prato

Storia e Situazione Attuale

Iniziata da una famiglia numerosa che picchettò una ampia rivendicazione di terre nel cuore di Geoff circa 300 anni fa, questo villaggio una volta era un pacifico luogo dove vivere poco movimentato. Anche se questa terra ha delle leggere colline che la rendono in gran parte inadatta alla coltivazione, si dimostrò eccellente per il pascolo e per il fieno selvatico. La famiglia costruì recinti per le loro pecore e semplici baracche per loro stessi mandando avanti la quotidianità di essere pastori. Quando venne il momento per loro di vendere la propria lana in Oytmeet, parlarono dei verdi pascoli attorno alle loro case e incoraggiarono i propri amici a spostarsi più vicini. Alla fine questi coloni attirarono artigiani e altra gente capace e ciò che venne conosciuta come Il Prato diventò una piccola città.

La gente di Il Prato non era abituata agli attacchi di umanoidi, in quanto la loro posizione centrale rispetto a Geoff era protetta da tutti i fronti da bersagli più appetibili per incursioni da parte dei giganti e altri mostri ai confini. Così fu una gran sorpresa quando una banda di verbeeg, orchii e giganti delle colline attaccarono la città senza preavviso, sparpagliando pecore in tutte le direzioni e uccidendo molte persone mentre dormivano nelle proprie case. La città fu presa senza perdite da parte delle creature malvagie.

I verbeeg riorganizzarono la città per adattarla alle loro esigenze e forzarono i sopravvissuti a insegnargli le tecniche necessarie per prendersi cura delle pecore; nel frattempo, i



più forti e i più insubordinati fra gli schiavi umani venivano dati in pasto agli orchi. Sicuri nel loro nuovo possedimento, i verbeeg portarono qui mogli e figli dalle montagne. Dopo un anno di studio e osservazione, i verbeeg decisero di essere sufficientemente abili come pecorari e uccisero quasi tutti gli umani rimanenti, tenendone solo alcuni come servitori personali. Ora, Il Prato continua a produrre pecore e lana di qualità, sebbene sotto la direzione di padroni differenti. Mentre Il Prato non può paragonarsi ai raccolti di Pregmere, è fonte di orgoglio per i verbeeg che i loro animali siano più gustosi e più numerosi di quelli della città dei giganti del fuoco. I due giganti delle colline e i 5 orchi fungono da guardie per la città e i suoi pastori.

Governo

I 13 verbeeg maschi (pf 39, 38, 32x2, 31, 28, 27x2, 25x2, 24, 23, 22) governano la città con un consiglio, con il più vecchio fra loro come arbitro finale di qualsiasi contestazione; le femmine (pf 38, 30, 29, 28, 27x2, 26, 25x2, 22, 20x2, 19) e i bambini non hanno voce nelle decisioni del consiglio. I 4 giovani più grandi (pf 19, 15x1, 14) combattono come bugbear; i 3 bambini più piccoli (pf 4x2, 2) combattono come goblin. I giganti delle colline e gli orchi agiscono come mercenari per la città, pagati in pecore e piccole quantità di denaro.

Le Leggi

- Tutti gli umani e le pecore sono proprietà dei verbeeg.
- Rubare o mangiare una pecora senza il permesso verrà dedotto dal prossimo pagamento; la recidività è punita con l'esilio.

La Città

C'è molto poco in Il Prato per il quale si può effettivamente essere chiamata una città; quindi, non viene fornita alcuna mappa. Il luogo dove due strade si incontrano ha un gruppo di edifici (una fucina, un conciatore, un negozio generico, un ostello, e così via), ma quasi tutto questo è stato convertito in case per alcune delle famiglie verbeeg. I più anziani vivono in città e hanno come animale da compagnia un lupo nero (pf 23). Molta della popolazione umana della città viveva nei molti cottage che punteggiano le colline circostanti; 10 famiglie verbeeg vivono in cottage risistemati, come fanno i 2 giganti delle colline (pf 44, 43) e i 5 orchi (pf 25, 22, 20, 19, 16). Se non fosse per la presenza dei mostri, questa città apparirebbe perfettamente normale—la solita routine per Il Prato, solo con lavoratori più grandi.

Ogni famiglia verbeeg ha un gruzzolo di 10d10 m e 10d20 ma, 10d10 mo, 1d20 mp e 1d2 gemme da 100 mo o meno di valore. Ogni famiglia ha il 50% di probabilità di avere 1d2 schiavi umani (1d2 pf ognuno)—i soli sopravvissuti dei precedenti abitanti. I giganti delle colline hanno 10d6 m

8d6 ma e 5d6 mo, mentre gli orchi possiedono 8d6 m e 8d6 ma, 4d6 mo e 1d4-1 gemme del valore inferiore a 100 mo.

I cottage di Il Prato sono distribuiti sufficientemente distanziati che per un gruppo attento, sarebbe possibile attaccarne uno senza essere individuati dagli altri. La mancanza di un qualsiasi gigante ucciso in tal maniera non verrà notata per 1d2 giorni dopo il fatto. Qualsiasi attacco nella città attirerà l'attenzione di tutte le famiglie verbeeg (20% di probabilità in qualsiasi momento che un maschio o femmina dai cottage stia visitando l'anziano o un parente). In caso di assalto alla città il capo darà fuoco a un qualche edificio in rovina per attirare l'attenzione di tutti i giganti nell'area, che cominceranno ad arrivare circa 1 turno dopo.

Mezzobosco

Storia e Situazione Attuale

Questa città è situata su una delle parti più ampie del fiume Acquavolve fra la Foresta Tëtra e Bosco di Oyt. Risiede in una leggera depressione di un terreno piatto, l'area è solitamente coperta da leggera bruma o nebbia proveniente dal fiume durante le ore diurne delle giornate tiepide. Le pianure sono invase da ogni sorta di insetti durante questi periodi e il fiume è ricco di pesce che viene a cibarsi di questi insetti. Gli umani si stabilirono in quest'area per la buona pesca e la distanza conveniente fra le due riserve di legname.

Durante l'invasione di Geoff nel 583 AC un insolito gigante delle nebbie di nome Seshey (pf 61) arrivò in città. Un giovane gigante, acconsentì a lavorare per Sakhut in cambio di argento e lo indirizzarono verso questa città circondata dalle nebbie. Essendo un tipo ingegnoso, scelse di trattare con il popolo invece di attaccarlo. "Si suppone che io debba conquistare la vostra città," disse un giorno dalle nebbie, "ma invece vi faccio questa offerta: in cambio del vostro argento: difenderò la città dai mostri e lavorerò per voi in tempo di bisogno."

Gli anziani della città considerarono l'offerta e accettarono prontamente, vedendo la perdita del loro argento una migliore opzione rispetto alla morte propria e di tutti gli abitanti della città. Fedele alla sua parola, Seshey prese il suo argento senza far male a nessuno. Infatti, cominciò ad esplorare il territorio attorno alla città, fermandosi occasionalmente per dissotterrare una grande pietra nei campi degli agricoltori. Dopo qualche tempo, gli umani si abituarono al loro pallido ospite e arrivarono perfino ad apprezzare il suo aiuto. Le grandi pietre estratte vennero usate per costruire una piccola diga e un muro difensivo attorno alla città. Il gigante diede prova della sua parola allontanando banditi, una banda di troll e una curiosa pattuglia di orchi. Seshey ritornò un po' del denaro con cui veniva pagato scambiandolo con carne o liquore e come pagamento per trasformare il suo argento in gioielli di taglia gigante. Di tutti gli occupanti di Geoff predati



dall'invasione, la gente di Mezzobosco è probabilmente la più felice della propria situazione, sentendo che l'accordo accettato ha funzionato a mutuo beneficio per entrambe le parti.

Governo

Il governo di Mezzobosco continua così come faceva prima dell'arrivo di Seshey. Gli anziani si assicurano che un certo quantitativo di pesce secco arrivi a Pregmere ogni mese, e questo regolare tributo mantiene gli altri giganti dal curiosare intorno. Il gigante delle nebbie viene pagato con qualsiasi argento che gli abitanti ottengono (si sono abituati ad usare altre monete al posto di quelle d'argento e raramente ormai ci pensano ancora). La gente di Mezzobosco sa di essere in una buona situazione, specialmente quando sentono rapporti della situazione in Pregmere e di altri luoghi conquistati, e lavorano sodo per non alterare lo status quo.

Leggi si Seshey

- Seshey è pagato con qualsiasi argento che viene trovato.
- Tutti i giganti devono essere rispettati.

La Città

La città sembra essere niente più che una normale città di pescatori fintanto che non si vede la forma bianco latte del gigante aggirarsi fra le nebbie—una visione che non allarma gli umani per niente; lo trattano semplicemente come un vicino fuori misura. Seshey vive in una piccola caverna sul fianco della collina vicino alla zona nebbiosa del fiume. Ha marcato i confini di quel che lui considera suoterritorio" con grandi rocce e cerca di restare entro un giorno di cammino dalla città perfino quando va a caccia lontano da casa. Ha raccolto un discreta quantità di ornamenti d'argento durante la sua permanenza qui—sufficienti, in effetti, per guadagnarsi una compagna di qualsiasi altra tribù di giganti delle nebbie (ha due braccialetti d'argento o bracciali del valore di 500 mo e 800 o rispettivamente, una collana d'argento del valore di 1-500 mo, due anelli del valore di 100 mo ognuno e una fibbia d'argento del valore di 200 mo). Si è divertito durante il suo tempo qui a Mezzobosco, ma è giovane e ansioso di trovare una compagna. Gli umani considerano il gigante una specie di mascotte e temerebbero terribilmente per il loro fato se se ne andasse via o venisse ucciso; gli offrirebbero sicuramente di portare con sé la sua compagna affinché dimorino qui solo per essere sicuri che i giganti delle nebbie continuino a proteggere la città. Se dovessero comparire degli avventurieri e cominciare ad attaccare Seshey, gli abitanti accorrebbero in suo aiuto e farebbero ogni cosa possibile per dissuadere gli stranieri dal ferire il loro protettore.

Monte Runghirheim

Storia

Un picco montano nelle Nebbiecristallo settentrionali, si erge non solo per la sua altezza ma anche per lo strano rumore quasi costante simile a un ululato prodotto dai venti che sferzano attraverso le molte caverne intricate. Chiamato *Runghirheim* ("dimora del rumorista") dai giganti locali, fu evitata dai superstiziosi per molte generazioni fin o a che un coraggioso gigante lo esplorò e tornò vivo (Mappa 12). Da quel momento la montagna è stata abitata da diversi clan di giganti, ognuno in fine spinto qui da mostri o da dispute interne di clan.

Quando i Sakhut arrivarono nelle Flanaess, la montagna era governata da Hrymkos, jarl del clan *Yrval*. Con un po' di sollecito da parte dei giganti delle nuvole Hrymkos fu in grado di unire i *Yrval* con i *Bersmag* e i *Vrmod*, altri due clan di giganti dei ghiacci con i quali la sua gente aveva avuto contatti pacifici in passato. Le tre tribù e una grande esercito di orchi dalle pendici delle Nebbiecristallo marciarono in Geoff alla volta di Mogthrasir e continuarono in Sterich, dove rimasero fino a che respinti dall'avanzata dei popoli delle pianure. I Sakhut furono oltraggiati dal fallimento dei giganti dei ghiacci, e quando Hrymkos fece rapporto di quanto successo fu insultato e svergognato da Goroda davanti alla sua gente. Infuriato, lo jarl minacciò di ribellarsi contro i giganti delle nebbie, facendo affiorare la natura indipendente della sua razza. Goroda si scusò prontamente per le sue parole e fece molti doni alle tre tribù per fare ammenda.

Mentre venivano porte le scuse, Goroda orchestrò il rapimento del figlio più giovane di Hrymkos, Skadis e un bambino da ognuna delle altre due tribù. Il crimine fu scoperto quando i giganti ritornarono alla montagna; gli venne detto che i giovani sarebbero stati tenuti prigionieri per assicurarsi la cooperazione dei giganti dei ghiacci. Con il cuore appesantito, i tre clan acconsentirono a continuare a servire i Sakhut, la loro montagna si trovava sotto l'ombra dell'isola di nebbia e non adatta a sostenere un assedio aereo a causa dell'enorme quantità di foraggio necessario per la sopravvivenza dei tre clan. Un gruppo intraprendente di esploratori potrebbe essere in grado di scoprire il crimine protratto nei confronti dei giganti dei ghiacci e formare un'alleanza, o almeno ottenere informazioni utili riguardo i Sakhut e procurarsi un passaggio sicuro per il picco montano (area 14),

I Clan

Di tutti i clan di giganti dei ghiacci di Oerth, i *Yrval* sono i più vicini a un clan "fobile". Anche se sono malvagi come qualsiasi altro della loro razza, tendono a essere più intelligenti degli altri giganti dei ghiacci e danno valore all'onestà—nelle rare occasioni in cui danno la loro parola,



morirebbero piuttosto che infrangerla. Sono questa intelligenza e l'onore che gli hanno permesso di tenere i tre clan assieme, come pure formare alleanze con altre creature senzienti delle terre fredde. I Tÿrval hanno la pelle bianca come la neve e i capelli rossi.

I Bersmag sono una feroce tribù strettamente associata agli orsi. Ogni membro di questo clan ha un'affinità per gli orsi come se fosse un ranger, come anche la capacità non relativa alle armi Addestramento Animale e Allevamento. Alcuni dei Bersmag sono in effetti in grado di diventare berserker, ottenendo un attacco in mischia aggiuntivo per round e non avendo mai necessità di controllare il morale. I Bersmag hanno la pelle color avorio e i capelli gialli.

I Varmod sono un mostruoso clan i cui membri sono inclini ad avere molteplici teste (da 2 a 6 i più comuni, sebbene alcuni siano arrivati fino a 10). Più teste ha un gigante, più piccole queste sono (con la testa più piccola grande come quella di un uomo). Dato che almeno una testa è sempre sveglia, sono sorpresi solo il 10% delle volte e hanno una incredibile capacità a imparare i rudimenti di un linguaggio dopo averlo ascoltato per poco tempo. I Varmod hanno la pelle color avorio e i capelli gialli, sebbene quelli con molte teste spesso hanno i capelli blu. La tendenza

verso il policefalismo sembra essere una caratteristica comune della tribù e non della linea familiare, in quanto genitori mutlicefali hanno generato figli monocefali e viceversa.

In tutti e tre i clan, i maschi si occupano della maggior parte della caccia e dei combattimenti mentre le femmine si prendono cura dei figli, preparano il cibo e generalmente tengono le famiglie unite. Quindi, il gigante dei ghiacci maschio indossa una cotta di magli (CA 0) e le femmine saranno senza (CA 5). I giovani giganti dei ghiacci combattono come giganti delle colline a meno che indicati come non combattenti.

Raggiungere la Montagna

La montagna in sé è uno stretto picco attraversato da molte caverne. I livelli più elevati sono il covo dei giganti, con non meno di sette tunnel che offrono un accesso usato regolarmente. Un passaggio adatto a creature di taglia gigante si fa strada verso l'alto della montagna. A tratti molto ripido, ha enormi appigli scavati nelle vicine pareti rocciose per aiutare la risalita (sono poco adatte per aiutare scalatori di taglia umana, che subiscono una penalità di -4 alle prove di Alpinismo (-20% per i ladri).



PARTE DUE: La Liberazione di Geoff - Monte Runghirhein

Il movimento dell'aria attraverso le strette caverne produce il caratteristico rumore della montagna, che può essere udito a chilometri di distanza. V aria da un basso mormorio la gran parte dei giorni a un fischio penetrante durante una tempesta, il suono è snervante quando si ode per la prima volta e tutti gli esseri subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire e sul morale durante il primo giorno in cui sentono il rumore. Ogni giorno successivo permette una prova di Saggezza per superare permanentemente l'effetto; coloro che abitano qui sono così abituati che quasi non lo sentono più. Quando il rumore è al suo massimo, è difficile sentire (tutti i tiri per sentire rumori sono ridotti del 50% e la distanza di percezione dei suoni è dimezzata). La montagna è solitamente circondata da una leggera nebbia durante la notte e nelle prime ore del giorno, riducendo la visibilità a 150 metri durante il giorno, a 100 durante la notte e a 25 metri alla luce lunare e a 15 metri nella quasi oscurità.

L'aspetto più pericoloso della montagna è il freddo. Anche se non è avvolto nel ghiaccio come i monti Griff e Corusk nel lontano nord est, le parti più elevate delle Nebbiecristallo sono coperte di neve durante tutto l'anno. Le temperature in estate attorno a Runghirhein possono variare da sotto lo zero a poco sopra lo zero (tra -18° C e i 3° C) in un dato giorno—tira 1d20 per determinare l'esatta temperatura. Ma c'è di più, l'aria non è mai calma, facendo in modo che i venti raffreddino ulteriormente la temperatura, un fattore di cui un gruppo che voglia sopravvivere deve tener conto (qualsiasi personaggio con Sopravvivenza—Montagna capisce questa cosa senza la necessità di una prova). Il vento riduce le temperature di altri 1d10° C; se il risultato del tiro è di 5 o più, allora le imprevedibili raffiche di vento sempre in movimento interferiscono con gli attacchi a distanza, causando una penalità di -2 alla gittata corta e di -4 alla gittata media (gli attacchi a gittata lunga sono impossibili). Nota che i proiettili molto pesanti, come i macigni dei giganti, non subiscono questa restrizione.

I personaggi che non indossano abiti appropriati per un simile tempo atmosferico subiscono penalità alle loro punteggi di caratteristica e potrebbero perfino subire danni da freddo; tutti i personaggi hanno Fattore Movimento e capacità di combattimento ridotti. Usa la tabella seguente per determinare le penalità

Tabella 4

PENALITÀ PER IL FREDDO

Temperatura	For	Des	Cos	FM	Att.	Prova	Danno
da -17° a 2° C	—	-1	—	¾	—	+3	1d2
da -21° a -18° C	—	-2	—	¾	-1	+6	1d48
da -27° a -22° C	-1	-3	-1	2/3	-1	+8	1d6

For/Des/Cos: La penalità alla caratteristica indicata.
FM: La frazione del FM movimento normale del PG.

Att.: La penalità ai tiri per colpire in mischia e con armi da lancio.

Prova: La penalità alla prova di Costituzione per evitare danni (vedi sotto).

Danno: Il danno dall'esposizione al freddo (vedi sotto).

I personaggi vestiti in modo inappropriato devono superare una prova di Costituzione (con le penalità indicate sopra) ogni 3 turni per non subire il danno in accordo alla tabella. I personaggi che falliscono 3 prove di Costituzione di seguito oppure 6 prove in un periodo di 24 ore, cominciano a subire gli effetti dell'ipotermia. Un personaggio in ipotermia perde 1 punto di Forza, Destrezza e Costituzione ogni turno e 1 punto di Saggezza ogni 2 turni, fino a un minimo di 3. Se due caratteristiche raggiungono il punteggio odi 3, il personaggio è incapacitato; 1d3 turni dopo cade incosciente e 2d4 turni dopo muore, indipendentemente da quanti punti-ferita possiede ancora il personaggio.

Qualsiasi danno causato dall'ambiente freddo può essere recuperato al ritmo di 1 punto per ora se il personaggio afflitto riposa in una zona sufficientemente calda (una piccola caverna con un fuoco, per esempio). Per fino l'ipotermia può essere regredita, i punti riguadagnati ogni 2 ore passate in un'area calda (i punti vengono riguadagnati in ordine inverso, con quelli persi per ultimi riguadagnati per primi).

Ulteriori pericoli, come cenge ghiacciate che scivolano o cadono o il generarsi di una valanga, sono a discrezione del DM.

I Covi di Montagna

Anche se i giganti controllano la parte più elevata della montagna e hanno esteso parecchio il suo interno, ci sono oltre un centinaio di caverne di dimensioni più piccole sparse in tutte le parti più basse. Queste caverne sono la dimora di molte creature native delle regioni fredde, e molte sono rifugi adatti per avventurieri in fuga dai giganti—alcune di queste sono perfino vuote! Naturalmente, i giganti dei ghiacci hanno molti mezzi a loro disposizione per trovare le persone che li hanno attaccati e poi sono fuggiti (magia di divinazione e lupi bianchi dall'olfatto acuto sono solo un paio), così qualsiasi rifugio è alla meglio solo temporaneo e i personaggi più scaltri non useranno la stessa caverna due volte.

Incontri Casuali all'Aperto

C'è il 15% di probabilità per ora in cui ci si trova vicino a Runghirhein che un gruppo di avventurieri incontri qualche sorta di creatura ostile. La demografia dell'incontro varierà a seconda di quale territorio i personaggi stiano attraversando; c'è il 60% di probabilità di incontrare creature di quel territorio, un 20% di probabilità di incontrare creature di un territorio adiacente e un 20% di probabilità



di incontrare 1d2 giganti dei ghiacci (clan casuale). I territori ed il numero di creature sono i seguenti:

- Nordovest: troll dei ghiacci (1d4+1)
- Nordest: lupi bianchi (1d2+1)
- Est: orsi grizzly (1d2)
- Sudest: rospi dei ghiacci (1d2)
- Sud: crioidra (1)
- Ovest: orsoguofo (1)

Le creature uccise mentre ci si trova fuori dalla montagna risulteranno disperse per coloro che si trovano all'interno dopo non più di un giorno, mentre i giganti che non torneranno instilleranno sospetto a coloro all'interno—loro famiglia e amici—dopo solo poche ore.

I Tunnel dei Giganti

Negli anni in cui i giganti sono vissuti in questa montagna, i tunnel nei quali vissero sono stati smussati e liberati da molte ostruzioni. Piccole stalagmiti sono state rimosse dal terreno e le stalattiti che minacciavano le teste dei giganti sono state abbattute. Tuttavia, le colonne naturali che potrebbero aiutare a sostenere le volte sono state lasciate intatte. Le sale sono state liberate da gran parte della neve e il restante ghiaccio che rimane attaccato alle pareti e al soffitto è liscio e antico. I tunnel esterni e le caverne vicino a essi hanno occasionalmente neve, e il covo del drago bianco è rivestito da innumerevoli residui dei soffi del drago. I uso di incantesimi violentemente distruttivi come palla di fuoco e fulmine non causerà un crollo, sebbene qualche blocco di ghiaccio potrebbe cadere dopo un tale attacco.

I tunnel mostrati sulla mappa sono solo il complesso principale capace di supportare il traffico di creature di taglia umana e gigante. Ci sono molti altri piccoli tunnel non mostrati sulla **Mappa 12** che si snodano attraverso la roccia e qualche volta si collegano con altre stanze e altre volte in un vicolo cieco, ma queste sarebbero strette anche per uno gnomo o halfling, restringendosi solitamente fino alla grandezza di un buco per topi dopo pochi metri. Qualsiasi tunnel capace di far passare una creatura di taglia umana diventa troppo piccolo dopo solo pochi metri, ma funge da luogo per nascondersi (molto temporaneamente) quando si è inseguiti da un gigante infuriato. I personaggi capaci di passare attraverso stretti passaggi (tramite *metamorfosi*, forma gassosa o *forma spettrale*) riusciranno a trarre vantaggio da questi piccoli tunnel.

La temperatura all'interno della montagna è circa la stessa che all'esterno, ma senza l'effetto raffreddante del vento. L'aria circola attraverso le caverne, soffiando via il puzzo dei giganti e degli animali assieme al fumo residuo portando dentro aria fresca (fredda) dall'esterno. Il suono della montagna è onnipresente all'interno, ma non particolarmente forte. I tunnel tendono a trasportare bene il suono, con le eco nonostante l'interferenza del canto della

montagna, così i suoni estremamente rumorosi (come delle grida o un combattimento) viaggiano considerevolmente distante. I suoni di combattimento attrarranno i giganti nei pressi, che daranno l'allarme quando individuano invasori, che attirerà velocemente un gran quantità di giganti in quel luogo.

Incontri Casuali all'Interno

Con l'eccezione degli orsi grizzly che vagano nelle caverne del clan Bersmag (aree 1, 2 e 8), molti degli abitanti non giganti dei tunnel della montagna rimangono nelle proprie grotte e i tunnel circostanti. Quindi, molti incontri casuali saranno con giganti dei ghiacci (clan casuale). Qualsiasi incontro sarà con 1d3 giganti (20% di probabilità per turno).

Descrizioni dell'Area

1. Laghetto Ghiacciato del Serpente d'Acqua

Questa grande caverna ha due grandi colonne di pietra che collegano il pavimento con il soffitto. Un'estremità della stanza è occupata da un laghetto di acqua gelida, appena ghiacciata sulle sponde. Nel laghetto si possono intravedere 6 figure umane, a galleggiare o parzialmente immerse. Queste figure sono zombi (pf 15, 13, 12x2, 10, 9), animati dal sacerdote dei Tyrval. Servono semplicemente per distrarre l'attenzione dalla minaccia reale, un serpente d'acqua (pf 20) che vive nel laghetto. In qualche modo arenatasi qui lo scorso anno, venne convinta a rimanere dallo sciamano in cambio della forza vitale di eventuali prigionieri. Se qualcuno entra il laghetto (che è quasi congelato), gli zombi attaccano e il serpente d'acqua tenterà di trascinare chiunque sia nel laghetto, intrusi e zombi allo stesso modo, sotto la superficie. Naturalmente questo non è un inconveniente per gli zombi, ma qualsiasi personaggio coinvolto rischia di annegare (vedi la regola "Tattenere il Respiro" nel *MdG*—in pratica un personaggio in combattimento può trattenere il fiato per un numero di round pari a un sesto del punteggio di Costituzione, arrotondato per difetto; la metà se non riesce a prendere un bel respiro prima di immergersi). Il serpente d'acqua non può lasciare il suo laghetto e gli zombi no lasciano questa stanza; tuttavia, i suoni di combattimento allerteranno i giganti dell'area 8. Il laghetto non contiene alcun tesoro.

2. Orsi Grizzly

Questa grotta è la dimora di un gruppo di orsi grizzly (pf 39, 35, 32, 29, 21), animali amici del Clan Bersmag. Qualsiasi collutazione nell'area 8 o nella sua anticamera farà accorrere i grizzly in aiuto dei giganti. Una recente aggiunta al gruppo è un giovane orso mannaro di nome Groon (pf 31), che si è unito agli orsi che vivono qui per scoprire che cosa stia succedendo con i giganti dei ghiacci. Rimane in forma di orso tutto il tempo tranne quando sgattaiola via una volta alla settimana per fare rapporto alla sua specie, che vivono



a diversi chilometri di distanza. I Bersmag non sospettano della sua vera natura ed egli fa molta attenzione a comportarsi come un orso quando nelle loro vicinanze. Se i giganti dovessero essere attaccati, non li difenderà, e potrebbe in realtà unirsi alle forze offensive se è in grado di determinare che gli assalitori sono di allineamento Buono. Gli orsi non hanno tesoro e gli oggetti personali di Groom sono con la sua licantropa famiglia.

3. Covo dei Lupi Bianchi

Questa grotta è il covo di un branco di lupi bianchi guidati da un maschio alfa di nome Hoff (pf 40). Il branco ha stretto amicizia con Hrymkos poco prima dell'invasione di Geoff e ha condiviso lo spazio abitativo con il Clan Yrval fin da allora. Hoff e gli altri membri del branco (pf 31, 26, 25, 24, 23, 19) aiuteranno i giganti che combattono nelle aree 9, 11 o 12.

3a. Tesoro dei Lupi

Il tesoro dei lupi bianchi si trova in due mucchi in questo angolo. Un mucchio per il denaro (105 mo), l'altro per i beni (6 gemme da 110d10 mo di valore ognuna e 4 gioielli del valore di 10d20 ognuno).

3b. Tana di Hoff

Questa piccola grotta è la tana personale del maschio alfa e di qualsiasi femmina con cui stia socializzando al momento (i lupi bianchi, diversamente dagli altri lupi, non sono monogami). Seppellita sotto il suo giaciglio (una pila di pelli di animale) c'è unacorazza a bande +1.

4. Troll dei Ghiacci

Questa caverna dalla forma irregolare è la dimora di 10 troll dei ghiacci (pf 11x2, 10x2, 9x2, 8x2, 7,6). Il centro della stanza è inondato da 60 cm di acqua gelida, e quando non sono fuori a caccia, i troll sono soliti oziosare attorno alla piscina. Se sentono l'avvicinarsi di qualcuno, si posizioneranno contro le pareti ghiacciate nel tentativo di essere meno visibili (probabilità per la sorpresa raddoppiata) e tenderanno un'imboscata quando chi entra attraversa la pozza. I capo impugna lo spadone *Cambion di Ghiaccio* (vedi l'Appendice C: Nuovi Oggetti Magici per i dettagli). Il resto del loro tesoro è sparso nel fondo della pozza (650 m, 298 ma, 71 mo, 12 mp, 24 gemme del valore di 10d10 mo ognuna), parzialmente incastrato nel ghiaccio. I troll lavorano per i giganti dei ghiacci, godendo della protezione offerta dal vivere nel covo dei giganti mentre fungono da guardiani per una delle entrate del covo. Quando attaccano faranno molto rumore nel tentativo di attrarre l'attenzione dei giganti dei ghiacci dell'area 9 e, per contro, andranno in aiuto dei giganti se dovesse insorgere un combattimento alle loro spalle nell'area 9.

4a. Recinto degli Animali

Quest'area è bloccata da un rudimentale recinto di legno alto 1,5 metri. I troll portano qui gli animali sopravvissuti alla loro caccia e li tengono qui qualche giorno prima di mangiarli. In un qualsiasi momento ci sono 1d3-1 capre o daini affamati nel recinto.

5. Orsigufo

In questa grotta hanno il nido 5 orsigufo (pf 33, 32, 24, 23, 21). Le loro parti anteriori (sia ursina che aviana) sono bianche come neve e hanno sviluppato la tattica di seppellire le loro parti scure sotto la neve—la cosa migliore per non essere individuati—e di caricare la preda solo quando si aggira a distanza di un singolo balzo. I feroci orsigufo hanno un patto con i Varmod (alcuni dei quali hanno imparato la lingua degli orsigufo): gli orsigufo fanno la guardia al tunnel e le sacerdotesse Varmod curano i loro feriti. Per il resto hanno una relazione solamente marginale, nessuno di loro è particolarmente il benvenuto nei tunnel dell'altro. Un combattimento in questa grotta attrae l'attenzione dei giganti, ma si metteranno solo a guardia delle loro aree senza intervenire. Il tesoro degli orsigufo, seppellito sotto un mucchio di detriti dei pasti precedenti, è 294 m, 1.262 ma, 72 mo, 14 mp, 5 gemme da 50 mo, una pozione d'illusione (forza da gigante delle rocce) e una pergamena con 4 incantesimi clericali—*cura ferite leggere*, *individuazione delle trappole*, *resistenza al freddo* e *luce*.

6. Crioidra

In realtà nativa dei Picchi Barriera, questa crioidra a teste (pf 45) divenne amica di un Varmod solito ad avventurarsi lontano. Trovando piacevole la compagnia del gigante con molte teste, lo accompagnò fino alla dimora del clan e da allora è divenuta un guardiano dei tunnel. Le sue uova si sono schiuse e i suoi due giovani (che appaiono come lucertole con una sola testa lunga 90 cm con un largo corpo da rospo) si aggirano nelle grotte più piccole (6a) sibilando verso il suo genitore affinché gli porti il cibo; i cuccioli hanno 1 DV, 4 pf ognuno e causano un solo punto-ferita con il loro morso (non possono soffiare freddo fino alla maturità). I giganti verranno in aiuto dell'idra o dei suoi cuccioli, e viceversa.

7. Rospi dei Ghiacci

I 4 rospi dei ghiacci adulti (pf 28, 25, 20, 19) che condividono queste tre stanze sono alleati dei giganti; in cambio di gemme, fanno la guardia all'ingresso. L'attuale prole consiste in dozzine di rospetti che balzano per la stanza, ognuno non più lungo di 30 cm e incapace di attaccare. La parte centrale di questa triade di stanze è un laghetto di acqua mezza coperta da ghiaccio e melma. I rospi aiuteranno i Varmod (nell'area 10) se sentono tumulti di combattimento ma eviteranno la grotta del clan Bersmag (area 8); questi sentimenti sono reciproci. Il loro tesoro, che è stato tutto



ingoiato, consiste in 6 gioielli del valore di 10d6x10 mo ognuno, 5 gemme da 100 mo e 2 gemme da 500 mo di valore e 1 gemma da 1.000 mo.

8. Clan Bersmag

Questa serie di grotte sono la dimora del clan Bersmag. Ogni coppia o famiglia ha nella propria grotta un letto o letti di tessuto, spesse pellicce e pelli; l'area principale è usata per cucinare, incontri del clan e altre riunioni.

8a. Santuario Bersmag

Questa alcova contiene un piedistallo, sopra il quale c'è una statua di pietra alta 4,5 metri con scolpita in maniera rudimentale per dare l'aspetto di un gigante dei ghiacci (di fanno, la divinità gigante dei ghiacci Thrym, che ha l'aspetto di un qualsiasi altro gigante dei ghiacci).

8b. Famiglia Bersmag

Coppia sposata (pf 77, 61) e il figlio (pf 43). Tesoro: 35 mr, 102 ma, 70 mo, 42 mp e un bracciale con incastonata una *perla del potere* (incantesimo del 6° livello).

8c. Coppia Bersmag

Coppia sposata (pf 62, 58). Il figlio è in mano ai Sakhut. Tesoro: 92 mr, 60 ma, 80 mo, 15 mp.

8d. Coppia Bersmag

Coppia sposata (pf 76, 62); la femmina proviene dal clan Varmod. Tesoro: 200 mr, 120 ma, 11 mo, 31 mp e un bracciale del valore di 500 mo.

8e. Famiglia Bersmag

Coppia sposata (pf 81, 59) e il giovane figlio (pf 15, non combattente). Tesoro: 60 mr, 50 ma, 71 mo, 40 mp, gemma da 100 mo.

8f. Famiglia Bersmag

Coppia sposata (pf 77, 61) e il figlio (pf 50). Tesoro: 88 mr, 75 ma, 98 mo, 11 mp e una *pozione si superguarigione*.

8g. Coppia Bersmag

Coppia sposata (pf 68, 55). Tesoro: 105 mr, 70 ma, 66 mo, 2 mp, gemma da 100 mo e un anello del valore di 150 mo.

8h. Anziani Bersmag

Coppia sposata (pf 90, 70). Il maschio è il precedente capo del clan che si è fatto da parte per permettere a Hrymkos di salire al potere. Rispettato come anziano, possiede una corda magica oltre alla sua normale arma. Tesoro: 320 mr, 150 ma, 198 mo, 41 mp.

9. Clan Tyrval

I membri del clan di Jarl Hrymkos vivono in questa rete di caverne. Le attività comuni hanno luogo nella caverna comune, mentre i giganti ritornano nelle proprie grotte per dormire sui letti di paglie e pelli di animali. La colonna di pietra più a est è stata scolpita per rappresentare scene di Thrym che combatte mostri, umani e altre divinità. Le caverne adiacenti sono abitate come segue:

9a. Famiglia Tyrval

Coppia sposata (pf 75, 70) e due figli (pf 51, combatte come un gigante delle rocce; 22, non combattente). A decorare una delle pareti c'è uno scheletro che indossa una *cotta di maglia della vulnerabilità* -3. Tesoro 140 mr, 804 ma, 140 mo, 21 mp.

9b. Famiglia Tyrval

Coppia sposata (pf 80, 60)—la moglie è una Varmod a due teste—e il figlio (pf 54). Tesoro: 131 mr, 875 ma, 125, mp, 56 mp e una collana del valore di 1.000 mo.

9c. Appartamenti del Celibato

Questa stanza è condivisa da 4 maschi celibi (pf 70, 66, 63, 51). Uno di essi possiede una *bacchetta delle meraviglie* con 38 cariche. Tesoro (diviso fra loro 4): 250 mr, 800 ma, 121 mo, 30 mp e 1 gemma del valore di 500 mo.

9d. Famiglia Tyrval

Coppia sposata (pf 67, 61) e il figlio (pf 50). Tesoro: 341 mr, 660 ma, 143 mo, 45 mp.

9e. Appartamenti del Nubilato

Una femmina gigante dei ghiacci nubile (pf 75, non guerriera). Tesoro: 75 mr, 420 ma, 39 mo, 11 mp e 1 gemma del valore di 100 mo.

9f. Coppia Tyrval

Coppia sposata (pf 77, 66). Tesoro: 160 mr, 913 ma, 115 mo, 21 mp.

9g. Famiglia Tyrval

Coppia sposata (pf 80, 59) e il figlio (pf 46). Tesoro 180 mr, 785 ma, 150 mo, 51 mp.

9h. Famiglia Tyrval

Coppia sposata (pf 73, 57) e il figlio (pf 50). Tesoro 162 mr, 440 ma, 298 mo, 8 mp e 2 gemme del valore di 100 mo ognuna.

10. Clan Varmod

I bizzarri membri di questo clan di giganti vivono in questa grande grotta e le sue estensioni. Le pareti esposte delle grotte sono state scolpite per assomigliare a innumerevoli occhi (si gigante, animali e mostri) che osservano la stanza.



I letti dei Varmod sono come quelli degli altri giganti. La stanza comune dei Varmod è anche il luogo di dimora principale per le tre femmine adulte non sposate del clan (pf 75, 5 teste; 54, 3 teste; 46, sei teste). Condividono il tesoro seguente: 140 mr, 316 ma, 101 mo, 7 mp. Le grotte private delle famiglie sono le seguenti:

10a. Famiglia Varmod

Coppia sposata (pf 77, 4 teste; 69, 6 teste) e il figlio (pf 30, 4 teste). Gli altri 4 figli sono in possesso dei Sakhut. Tesoro: 285 mr, 663 ma, 207 mo, 13 mp.

10b. Famiglia Varmod

Coppia sposata (pf 75, 5 teste; 69, 2 teste) e il figlio (pf 54, 43 teste). Tesoro: 360 mr, 890 ma, 270 mo, 15 mp, un anello del volare (in realtà un anello del contrario-contrariness). Il gigante con 2 teste è la sacerdotessa del clan Varmod; è di 3° livello e ha accesso alle stesse sfere del sacerdote Ifyval dell'area 11.

10c. Famiglia Varmod

Trio sposato (pf 75, 1 testa; 71, 2 teste; 62, 4 teste) e 2 figli (pf 49, 2 teste; 43, 8 teste). Tesoro: 450 mr, 970 ma, 325 mo, 21 mp e 1 cintura di cuoio con gemme del valore di 350 mo.

10d. Famiglia Varmod

Trio sposato (pf 80, 6 teste; 77, 3 teste; 75, 2 teste) e il figlio (pf 47, 10 teste). Tesoro: 470 mr, 820 ma, 298 mo, 26 mp e una pergamena di protezione dagli elementali dell'acqua. Il maschio fu il capo del clan Varmod prima che permettesse a Hrymkos di succedergli.

10e. Famiglia Varmod

Coppi sposata (pf 75, 3 teste; 59, 1 testa—clan Tyrval) e il figlio (pf 36, 4 teste). Tesoro: 240 mr, 550 ma, 236 mo, 10 mp.

10f. Famiglia Varmod

Coppi sposata (pf 81, 6 teste; 60, 2 teste) e il figlio (pf 43, 6 teste). Tesoro: 404 mr, 634 ma, 250 mo, 17 mp.

11. Sacerdote Tyrval

Il sacerdote gigante dei ghiacci Rimnar porta i capelli in spesse trecce e con appese ossa umane e animali. Preoccupato riguardo il destino del suo clan sotto il tallone dei Sakhut, Rimnar lancia l'incantesimo *divinazione* una volta alla settimana per cercare di trovare indizi su come riprendersi la libertà. La divinazione ricevuta prima dell'arrivo degli avventurieri comprenderà la descrizione del gruppo (celata da criptiche frasi), e quando li vede potrebbe capire la connessione e ordinare un temporanea tregua a qualsiasi attacco portato dai suoi alleati per poter parlare con il gruppo. Se possibile, Rimnar spiegherà la condizione dei clan e tenterà di fare in modo che gli

avventurieri mettano da parte la loro animosità verso i giganti dei ghiacci e di dirigersi all'isola dei giganti delle nuvole e affrontare la vera minaccia. I clan sono stanchi di lavorare per i Sakhut e hanno perso interesse nell'incursioni nelle pianure, così acconsentire a cessare le ostilità contro Geoff è una condizione accettabile per i giganti dei ghiacci (Gli altri giganti che occupano le città di Geoff sono un'altra questione naturalmente). Tesoro: 320 ma, 480 mo, 56 mp e 5 gemme da 100 mo.

Rimnar, gigante dei ghiacci maschio Sacerdote di 7° livello di Thtym:

CA 0; FM 12; DV 14; pf 70; THAC0 7; N° ATT 1; Danni 2d8+9 (ascia da battaglia); AS/DS incantesimi; T E (alto 7,3 m); ML Élite (14); Int. Normale (10); AL CM; PE 10.000.

Equipaggiamento speciale: pergamena di cura malattie, piccola sfera di cristallo con dentro un polipo nero (se scagliata contro una superficie solida, va in frantumi e crea un effetto di *neri tentacoli di Evard* nell'area bersaglio pronunciato al 12° livello).

Sfere: Totale, Charme, Divinazione, Guarigione, Protezione, Tempo Atmosferico.

Incantesimi tipici: 1° livello—cura ferite leggere (x3); 2° livello—augurio, rallenta veleno, ritiro; 3° livello—localizzazione di un oggetto, parlare con i morti; 4° livello—neutralizzare veleni

12. Hrymkos, Capoclan di Tyrval

Lo jarl dei tre clan è Hrymkos, un gigante dei ghiacci eccezionalmente scaltro (Int 13, pf 103, una gigantesca da battaglia +1/+2 contro utilizzatori di magia e creature incantate). È calvo, indossa un pettorale di metallo sopra la sua cotta di maglia (CA -1) e gli mancano parti di barba dove una battaglia contro un giovane drago gli ha lasciato cicatrici sul viso. Normalmente un buon capo e molto rispettato dalla sua gente, lo jarl ha attualmente speso molto del suo tempo meditando sul destino di suo figlio Skadis, un prigioniero dei Sakhut. Sarà d'accordo con qualsiasi piano che Rimnar possa suggerire che possa portare alla libertà di suo figlio. Quando uscirà dalla sua depressione, entrerà in uno stato di gelida furia e non ascolterà nessuno, compresa sua moglie (pf 74). Potrebbe arrivare fino al punto di attaccare qualsiasi gigante delle nuvole mandato a parlare con lui, perfino se significherebbe la morte del figlio e un assedio della montagna da parte delle isole-nuvole. Non essendo un gigante avido, il suo tesoro personale è solo 600 ma, 200 mo, 100 mp e 2 gemme del valore di 100 mo ognuno.

13. Tana del Drago

Diversamente dal resto delle grotte dei giganti dei ghiacci, questo luogo è coperto di neve e minuscoli cristalli di ghiaccio per una profondità di 60 cm. Questa è la dimora prigioniera di Gelusilex, un drago bianco Giovane Adulto catturato da Tyrval 20 anni fa. Soggiogato dalla sua forza



fisica, il drago ora seve per paura—paura che i giganti dei ghiacci gli taglino le ali e la coda se dovesse tentare di attaccare o tradirli. Il drago lascia passare tutti i giganti che passano attraverso la sala principale della sua tana, ma ucciderà chiunque altro che entri non scortato dai giganti, sfogando tutto il suo odio per i giganti dei ghiacci contro tutte le altre creature. Il drago è lungo 18 metri (troppo lungo per volare all'interno di questa sala) e le due colonne centrali gli rendono difficile l'uso delle ali per attaccare a meno che non si trovi all'estremità est oppure ovest. L'attacco preferito di Gelusilex è di battere le ali e sollevare la neve e il ghiaccio sul terreno a formare una nuvola accecante; I suoi sensi acuti gli permettono di attaccare i nemici all'interno della nuvola senza penalità. Se ci provasse, potrebbe infilarsi nei tunnel che connettono la sua grotta, ma è cresciuto così tanto che potrebbe incastrarsi fra la sua tana e l'uscita, quindi rimane qui, diventando sempre più disperato con ogni anno che passa. Sei i personaggi dovessero in qualche modo in grado di convincere il drago che potrebbero aiutarlo a scappare, acconsentirà a non attaccarli in cambio di questo aiuto. Il tesoro del drago è nella sua piccola fossa nell'angolo nordovest della stanza, che funge anche da letto del drago: 2.790 mr, 580 ma, 382 mo, 20 mp, 21 gemme del valore di 10 mo ognuna, 12 gemme del valore di 50 mo ognuna e 3 gemme del valore di 100 mo ognuna. Lo abbandonerà se deve, ma i PG si guadagneranno la sua eterna amicizia se riescono a fare in modo che il drago porti il proprio tesoro con sé quando se ne andasse.

Gelusilex, drago bianco maschio Giovane Adulto

CA 0; FM 12; DV 12; pf 63; THAC0 9; N° **XL** 3; Danni 1d6+5/1d6+5/2d8+5 (artiglio/artiglio/morso); AS soffio (5d6+5 danni da freddo), nube accecante, aura di paura (raggio 13,5 m, TS a +3); DS immune al freddo, sensi acuti; RM 5%; ML Campione (15); Int. Poco (7); AL CM; PE 10.000.

13a. Tesoro

Il grosso del tesoro dei tre clan (o ciò che rimane di esso dopo che i Sakhut si sono presi il loro tributo) è tenuto in questa grotta, al sicuro in diversi bauli enormi:

- Clan Bersmag: 130 mr, 570 ma, 608 mo, 285 mp e 1 gemma del valore di 500 mo.
- Clan Tyrval; 553 mr, 3.402 ma, 621 mo, 230 mp e 1 gemma del valore di 100 mo.
- Clan Varmod: 1.105 mr; 2.101 ma, 360 mo, 25 mp.

Se i personaggi non hanno accesso a oggetti che permettono a loro il *volo* o il *teletrasporto* all'isola-nuvola, il tesoro dovrebbe includere and il *tappeto scintillante di Enid* (vedi **Appendice C: Nuovi Oggetti Magic**).

13b. Scalinata

Questa anticamera ha 5 grandi mantelli di pelliccia appesi a dei ganci; i mantelli sono troppo grandi per i giganti dei ghiacci e non sembra siano stati indossati da diverse settimane. L'estremità più lontana della stanza ha una scalinata che conduce in alto a una ripida inclinazione; le scale svoltano avanti e indietro ogni 120 metri e alla fine raggiungono l'area 14.

14. Piattaforma d'Atterraggio

Questa area piana è uno degli ultimi ingressi delle caverne prima dell'effettiva cima della montagna; non ci sono sentieri che conducono da qui verso i pendii più bassi. Il vento tende a essere forte quassù (sottrai 8 gradi centigradi alla temperatura) e l'aria è più fredda. La grande buca per il fuoco è parzialmente piena di cenere e tizzoni di legno. Questo è il luogo usato come punto di atterraggio per i giganti delle nuvole in visita—i Sakhut *levitano* verso questo luogo quando desiderano parlare con la gente di Hrymkos, e se i giganti dei ghiacci vogliono attirare l'attenzione dei loro superiori allora accendono un falò in questo punto (i giganti delle nuvole tengono d'occhio questo luogo per questa ragione, portando l'agglomerato di isole entro 30 metri dal suolo così qualcuno può levitare qui giù).

Forte Nurok

Forte Nurok fu costruito nel 583 AC dopo la vittoriosa invasione di Geoff. Tre clan vicini di giganti delle nuvole dei Picchi Barriera vennero corteggiati dai giganti delle nuvole Sakhut e costruirono questo piccolo forte nelle montagne per fungere da luogo di raccolta per i tributi che devono essere mandati alla isola-nuvola. Le carovane di tributi portano qui gli oggetti mensilmente, e l'isola-nuvola arriva una volta al mese per raccogliere questi beni (in gran parte cibo, metalli preziosi e altri tesori). Forte Nurok è poco più di un alto muro di pietra cementata con un cancello a guardia di 3 grotte (vedi **Mappa 13**). Ha la vista su un sentiero che sparisce a pochi chilometri dal forte (ricongiungendosi di nuovo vicino al castello del Clan Azeil) e abbraccia una facciata della montagna relativamente ripida. Qui vivono 3 giganti delle nuvole dei clan vicini per tutto il tempo, alternandosi nei turni come sentinella, caccia e riposo. Diversi robusti alberi da frutta furono piantati vicino al forte per fornire cibo. I giganti sono rimpiazzati da 1 o 2 giganti ogni mese o due (che portano con sé grandi provviste di cibo). I 3 clan sono ben ricompensati dai Sakhut per il loro servizio, così in questa stazione ci sono solo lamentele moderate; sanno che questo è un posto di guardia "facile" comparato con quelli vicino ai confini della Grande Marca e Sterich.

I giganti apriranno i cancelli a qualsiasi gruppo di carovane guidato da orchi e umani; altri che si avvicinano verranno intimati a fermarsi (ogni gigante di guardia qui



PARTE DUE: La Liberazione di Geoff - ðrte Nurok

ha il 60% di probabilità di parlare il Comune) e chiesto di identificarsi. I giganti sono propensi a parlare del più o del meno con qualsiasi visitatore ma non faranno entrare la gente nel forte a meno che non gli si offrano dei doni di valore (ai giganti delle nuvole guardie stessi o ai padrone che servono). Se un gigante delle nuvole sta dormendo nel forte, qualsiasi conversazione lo sveglierà, sebbene sarà propenso a mantenersi fuori vista dietro le mura in caso i visitatori abbiano intenti ostili. I giganti sono Neutrali Malvagi ma annoiati, e quindi propensi a far passare indenni la gente fin tanto che mostrino il giusto rispetto.

Se attaccati, 1 gigante abatterà chiunque si trovi a tiro scagliando macigni (2d12 di danno) mentre darà l'allarme agli altri due giganti (svegliando quello che dorme se non è già sveglio, e attirando l'attenzione del terzo compagno, che sta cacciando da qualche parte entro 1,5 km dal forte). La combinazione delle mura e il basso terreno dà un riparo di almeno 50% (bonus di -4 alla CA) a qualsiasi gigante delle nuvole che si trovi all'interno del forte e che sia attaccato da un personaggio di taglia umana o inferiore che si trovi all'esterno. Naturalmente, le creature volanti o coloro che attaccano da un pendio più elevato della montagna ignoreranno queste modifiche alla CA. Inoltre, il raggio di azione della morning star da 5m dei giganti permette di

attaccare in mischia che si trovino entro 9 metri dalle mura. Il gigante svegliato sarà in grado di attaccare o difendere il round dopo essersi svegliato, mentre quello a caccia arriverà entro 1d12+10 round dopo l'allarme (ma sarà entrato la gittata dei macigni sono dopo 1d12 round). Se si organizzano per allontanare invasori, un gigante porterà un messaggio al proprio clan—la parola si diffonderà fra i tre clan e i giganti delle nuvole e per i prossimi pochi mesi verrà assegnato al forte un gigante o due in più per rafforzare le difese.

I giganti combatteranno con coraggio per difendere il loro forte e il suo contenuto ma non sono né suicida né stupidi; se la situazione si mette al peggio (come in caso un gigante muoia o due siano gravemente feriti), arretreranno nel tentativo di ottenere una temporanea tregua. I giganti tratteranno per salvarsi la vita (offrendo il proprio tesoro e, se necessario, quanto destinato al tributo). Tuttavia, terranno la bocca chiusa riguardo a dove è destinato il tributo, dicendo solo che una potente tribù di giganti vengono a reclamarlo occasionalmente. Indirizzeranno gli inquisitori a un clan di giganti ben addentro le Nebbiecristallo (giganti di montagna o fomoriani—nessuno dei loro clan). Se il DM sta usando gli scenari originali dei giganti delle colline, dei ghiacci e del fuoco, i giganti qui indirizzeranno il personaggio a una di queste ubicazioni (vedi la sezione dell'Accampamento, della Fenditura e del Palazzo), depistando volontariamente le indagini.

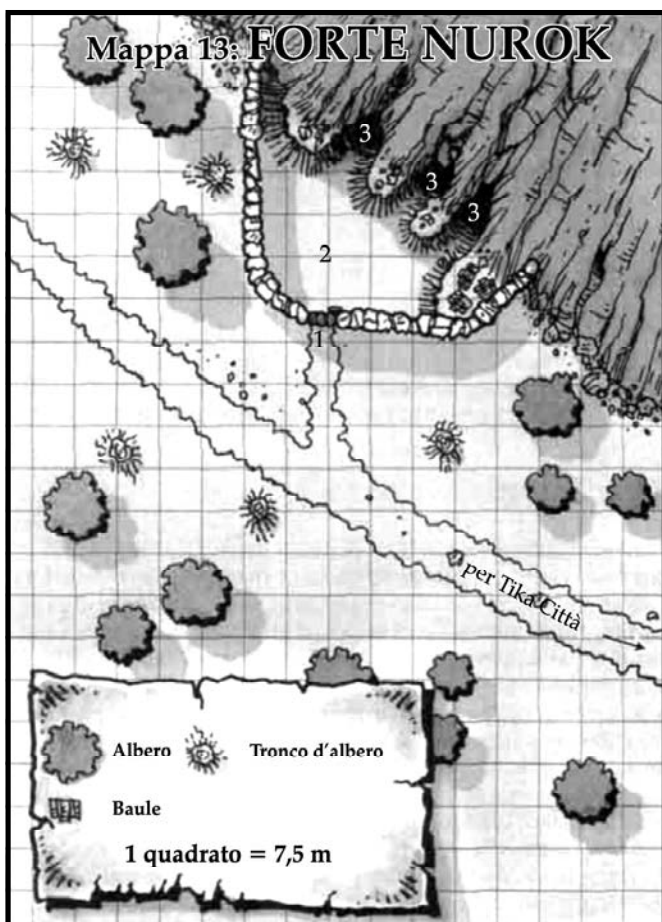
1. Portone

Il portone è più una porta su un recinto che una porta di un castello: alta 3 metri, rettangolare, senza copertura e sbarrata dall'interno (qualsiasi gigante delle nuvole può allungarsi facilmente oltre il portone e sollevare la sbarra). La pavimentazione interna del forte è più bassa del livello del suolo esterno, così il sentiero verso il portone scende leggermente verso il basso.

2. Area Principale

Questo ampio spazio è piatto e in gran parte all'aperto. Diversi grandi bauli sono ammassati nell'angolo est del forte, contenenti cibo conservato, provviste e altri oggetti mondani (ma di taglia gigante). Qualsiasi oggetto destinato a tributo per i Sakhut sono immagazzinati dietro i bauli in grandi sacchi di tela. Al centro di questo spazio c'è una buca per il fuoco; i giganti tendono a tenere pulita l'area alla base del forte così da potersi muovere facilmente per difendere il forte da attacchi in qualsiasi direzione.

Il tributo (se presente) consiste in pellicce per un valore di 10d10 mo, pepite di rame per un valore di 1d4x100 mr pepite di argento per un valore di 1d6x100 ma e gemme per un valore di 1d10x100 mo. C'è il 10% di probabilità che ci sia un tesoro insolito (gioielli, uno strumento musicale, un bardo catturato o un oggetto magico minore) come parte del tributo.



3. Aree dei Giganti

Ognuna di queste grotte è l'area per il riposo di uno dei giganti delle nuvole; è grande appena quel che serve per contenere un letto rudimentale fatto di rami e pellicce e pochi oggetti personali. Ogni gigante ha 10d10 mo (o il suo equivalente in pepite d'oro) e una morning star (6d4+11). Ognuno ha il 75% di probabilità di possedere uno strumento musicale di qualche tipo (solitamente un'arpa). Se questo è il caso, la musica suonata dai giganti può essere udita nelle ore serali per più di un chilometro in condizioni ideali. I giganti che si trovano qui la prima volta che i PG arrivano saranno Tell (pf 70), Shurin (pf 78) e Mot (pf 95). Shurin è una femmina guerriera del Clan Miress; gli altri due sono maschi. Tell proviene dal Clan Tgeer mentre Mot è il marito del mago del Clan Azeil (Ashaam); sua moglie e la famiglia sono descritti nei paragrafi riguardanti il "Castello Azeil" (pag. 52).

Oytmeet

Storia e Situazione Attuale

Situata alla confluenza dei Fiumi Oyt Blu e Oyt Bianco, con la capitale a monte e il resto della Vallata Sheldomar a valle, Oytmeet fu benedetta da una posizione particolarmente favorevole. Fondata da una piccola azienda commerciale nel 42 AC, Oytmeet iniziò come una locanda di moderate dimensioni e un luogo di smercio di vari beni. Dopo che diverse navi arrivarono leggermente danneggiate dalle lente ma schiumose rapide che danno all'Oyt Bianco il suo nome, venne aggiunto un porto. Il territorio circostante si dimostrò adatto per l'agricoltura e la pastorizia, così gradualmente cittadini di ogni sorta si trasferirono e cominciarono a svolgere i loro commerci. Al tempo delle Guerre di Greyhawk, la popolazione era cresciuta a poco più di 1.500 persone, per gran parte umani.

Il piccolo esercito di orchetti e giganti che colpì la città venne celato attentamente. Seguendo l'Oyt Blu, marciarono alla volta di Oytmeet prima che le notizie dell'attacco al Guado di Peste potessero diffondersi verso ovest. Con la copertura della notte, abili orchetti assassinarono le guardie della torre e permisero al resto dell'esercito di entrare senza sforzo. Guidati dalla magia dell'orchetto sciamano, trovarono la guarnigione delle guardie e uccisero molte di loro in silenzio sorprendendole nel sonno. Nel momento in cui venne dato l'allarme la città era ormai in grave svantaggio e molta della sua gente fuggì in preda al panico nella notte.

Ora la città è governata dagli orchetti, che contano 147 maschi adulti, circa lo stesso numero di femmine e il doppio dei bambini orchetti. A vivere con gli orchetti ci sono 2 ciclopi e 3 ettin, come anche poche dozzine di umani schiavi che sono riusciti a sopravvivere fino ad ora—la maggior parte di coloro che vennero radunati vennero

venduti al Guado di Peste per servire i giganti del fuoco di stanza lì. Gli orchetti sono molto frustrati dalla presenza dei ciclopi e degli ettin, perché la natura caotica di questi esseri più grandi li rende difficili da tenere in riga. Inoltre, gli ettin insistono nel mangiare nient'altro che carne, il che intacca la quantità di cibo dell'intera popolazione (carnivori per natura, gli orchetti possono sostenersi anche con una dieta onnivora), e i ciclopi hanno emulato i loro amici a due teste. Il consiglio degli orchetti sta considerando di liberarsi dei grossi mostri, ma la loro terribile letalità in combattimento li rende validi alleati come anche pericolose creature da affrontare.

Ma ancora, gli orchetti stessi sono fatti per combattere; stare seduti in un luogo a coltivare e a pascolare è un lavoro insultante per i guerrieri orchetti. Si sono ribellati diverse volte negli ultimi 8 anni, necessitando dell'intervento dei Sakhut (con rocce fatte cadere dal cielo) per farli stare al loro posto; è ormai pratica comune per i giganti delle nuvole venire almeno una volta per stagione e ricordare agli orchetti le loro obbligazioni. Se gli orchetti che risiedono qui ne avranno modo, lasceranno Oytmeet per razzare le grotte degli gnomi e dei nani delle Colline Aistere.

Dato che non c'è nessun commercio a valle proveniente da Gorna e nessuna nave che necessita riparazioni, lo scopo



PARTE DUE: La Liberazione di Geoff - Oytmeet

originale della città è venuto meno; tutti gli sforzi per gli attuali residenti sono diretti verso la produzione di cibo, con i raccolti che forniscono gran parte di esso, ma diversi greggi di pecore che completano il menu. I ciclopi a volte aiutano ad accudire le pecore (che solitamente finisce con il gregge che diminuisce alla fine della giornata, in quanto i ciclopi si offrono volontari per questo compito solo quando tengono un certo appetito), e gli ettin sono costretti nell'aiutare ad arare la terra con la loro grande forza (le mucche, i muli, i buoi, ecc. sono stati consumati molto tempo fa). Il cibo in eccesso viene raccolto dalla carovana mensile e portato al Guado di Æste.

Governo

Il Consiglio degli Orchetti è costituito dai 20 porchetti più forti nella tribù. Progettano e organizzano per migliorare la propria situazione fra i propri seguaci, mentre lo sciamano controlla attentamente dall'esterno e sconsiglia coloro con i quali concorda. L'unica questione sul quale tutti gli orchetti concordano completamente è che non gli piace lavorare per i Sakhut e che i grandi mangiano troppo.

I ciclopi e gli ettin, per contro, sono felici di lasciare gli orchetti "in carica" finché la gente grande possono fare quel

che vogliono. Vivono ai margini della città in piccoli magazzini (pochi altri edifici sono sufficientemente grandi per loro) e cacciano lungo il fiume quando diventano affamati.

Leggi degli Orchetti

- Orchetti comandare!
- Combattere orchetti, tu crepi!
- Schiavo scappa, orchetti tagliano gambe!
- Combattere ciclopi o ettin, tu stupido! Loro mangiare te!

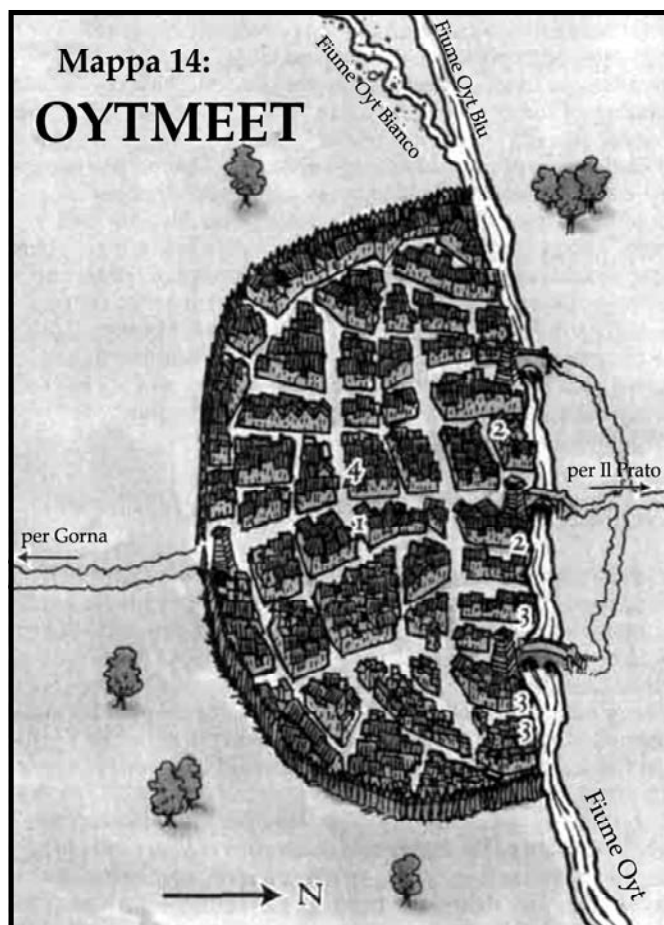
La Città

La città ha subito pochi danni durante l'attacco ed è stata mantenuta bene dagli orchetti durante la loro occupazione. Gli orchetti hanno anche costruito una torre di guardia vicino ai tre ponti e un'altra sulla strada per Gorna e hanno circondato l'intera città con una palizzata alta 1,8 metri (vedi **Mappa 14**). Gli orchetti hanno preso possesso delle dimore della gente più facoltosa della città, richiudendo gli schiavi in diversi edifici non troppo lontano dal luogo di raduno del consiglio. La città è stata setacciata in cerca di oggetti di valore negli anni da quando la popolazione fuggì, così c'è poca probabilità che gli sia sfuggito qualcosa che non sia protetto dalla magia, nascosto o mimetizzato. I singoli orchetti hanno 1d8 pf, 1d4x10 mr, 1d4x10 ma e 2d6 mo.

Se la città è attaccata da un grande esercito, gli orchetti saranno più che felici di combattere e difendersi da un assedio (facendo qualche sortita fuori dalla palizzata se possibile sedare la loro sete di sangue). In queste situazioni i ciclopi scaglieranno macigni agli attaccanti mentre gli ettin abatteranno chiunque cerchi di superare le mura. Gli orchetti potrebbero perfino lasciare che le grandi creature guidino una delle sortite—se vengono uccisi, pazienza. Se attaccati da piccoli gruppi, gli orchetti tenteranno di isolare e circondare i loro attaccanti, spingendo gli ettin nel mezzo dei loro avversari se possibile.

1. Sala del Consiglio degli Orchi

Questo luogo una volta era una taverna rumorosa; i consiglieri orchetti (pf 8 ognuno) lo scelsero per il suo enorme tavolo di legno di quercia—il solo che riuscirono a trovare che ospitasse tutti e 20 di loro assieme. Il tesoro della tribù (incluso quello posseduto dagli ettin e dai ciclopi) viene tenuto in diverse cassette di sicurezza in quella che fungeva da dispensa: 3.955 mr, 3.376 ma, 5.022 mo, 130 mp, 6 gemme del valore di 10 mo ognuna, 4 gemme del valore di 50 mo ognuna, 9 gemme del valore di 100 mo ognuna, 1 gemma del valore di 500 mo. I membri del consiglio hanno raccolto assieme gli oggetti magici della tribù: *pozione di chiarouidienza, pozione della forza da gigante delle colline, pozione di controllo animale, pozione di velocità, pozione di supereroismo,*



cotta di maglia +1, spada +1, corda della scalata e pergamena di protezione della magia. Se il consiglio sa che la città è sotto attacco, distribuiranno le pozioni e gli altri oggetti magici fra loro.

2. Tana dei Ciclopi

Ognuno di questi magazzini vicino al porto è stato convertito in una, dimora per un ciclope (pf 85, 79), identificabili come tali grazie alla puzza. Entrambe i ciclopi sono piuttosto solitari e stanno di considerare un giro sulle montagne per trovare una compagna. Non hanno nemmeno un gran interesse per il tesoro, sono principalmente motivati dalla fame e contenti di sapere che le cose scintillanti sono custoditi dai loro piccoli amici orchetti.

3. Tana degli Ettin

Questi luoghi sono perfino più sozzi e puzzolenti delle dimore dei cucini monoculari. I 3 ettin (pf 57, 39, 26) hanno un comportamento simile a quello dei ciclopi nei riguardi del tesoro, contenti di lasciare agli orchi il compito di sorvegliarlo.

4. Dimore degli Schiavi

Questo intero quartiere è ora un mucchio di edifici usato per ospitare gli schiavi. Agli schiavi (tutti umani non combattenti) viene lasciato uscire per svolgere il loro lavoro durante il giorno e chiusi a chiave la notte. Ci sono 40 schiavi in tutto (pf 1d2 ognuno), vivono in case separate in gruppi da 1d3+2. Se gli viene fornita un'arma, almeno metà di loro saranno lieti di gettarsi contro gli orchetti per vendetta, ma saranno una debole minaccia per gli umanoidi corazzati e resi esperti dalle battaglie.

Guado di Peste

Storia e Situazione Attuale

Guado di Peste è una città di boscaioli che nacque nel 450 AC vicino al basso guado del Fiume Oyt Blu vicino all'estremità orientale di Boscocorno. Un ladro astuto di nome Sezon la Peste fece in modo di mettere alcuni pesanti tronchi sul guado per permettere il passaggio senza bagnarsi e cominciò a far pagare un piccolo pedaggio alla gente per usare il suo "ponte". Altri uomini intraprendenti cominciarono a sviluppare piccole attività che dipendevano dai boscaioli (arrotini, camionisti, due piccole taverne e così via) e il ponte del ladro presto divenne un insediamento.

Col tempo la frontiera del villaggio crebbe e nel 512 AC il guado estremamente consumato fu abbattuto e ricostruito con le pietre. I boscaioli umani furono in grado di stabilire un sistema nel quale collaboravano con gli elfi silvani per trovare gli alberi di alta qualità e lasciare gli altri intonsi,

mantenendo la foresta in gran parte intatta e evitando l'inutile distruzione di legna di qualità inferiore in cerca del materiale adatto per le armi della migliore qualità. In cambio per questa conoscenza, agli elfi silvani venivano date informazioni sul mondo esterno e qualche bene per loro utile, specialmente argento e vini di qualità. La gente di Guado di Peste vivevano di piccoli giardini e proteggevano filari di alberi da frutta, scambiano legname e archi elfici in altre città in cambio di altri tipi di cibo.

La battaglia per difendere Guado di Peste fu feroce e consumante, ma alla fine senza speranza. Condotta dal capo dei giganti del fuoco Mogthrasir, accompagnato da 5 seguaci infernali di taglia enorme, 20 orchi e 8 troll. I boscaioli (e qualche elfo silvano che scelsero di stare con loro) fronteggiarono gli invasori, usando la loro migliore conoscenza del terreno e l'abilità di nascondersi. I giganti, tuttavia, non ebbero scrupoli nel dare alla fiamme porzioni di foresta per scovare o uccidere i difensori e reclamare formalmente la città come propria nell'ultimo giorno del Mietitore del 583 AC.

Mogthrasir dichiarò sé stesso nuovo "re" di Geoff (o Tjalf, che significa "toil" nella lingua dei giganti del fuoco), per concessione di Goroda. Sotto la guida dei Sakhut, i suoi seguaci cominciarono a fortificare Guado di Peste e incrementarono la portata dei boscaioli. Agli umani sopravvissuti venne data una scelta: abbattere gli alberi di Boscocorno sotto la direzione dei giganti del fuoco, o morire. Molti scelsero di lavorare. Acridi di foresta vennero ripuliti; gli umani vennero trasferiti da Oytmeet (come anche tutti quelli fuggiti da Gorna o altre città e radunati più tardi) per seminare questo nuovo terreno aperto con grano. Venne costruita una nuova collina vicino alla città e su di essa, venne costruito un nuovo castello chiamato Thrasmotnir con rocce portate dalle Nebbiecristallo. In fine, fu scavato un grande fossato attorno alla città fortificata, rendendola sicura da quasi tutti gli attacchi in grande scala (Re Mogthrasir, non sorprendentemente, pensa in grande).

Ora la foresta attorno a Guado di Peste sta recedendo in archi sempre più ampi, il suo legname trasportato a Forte Kargyraa nelle Nebbiecristallo (e quindi poi all'isola-nuvola dei Sakhut). Il sentiero per il forte è stato ripulito dagli alberi per un'ampiezza di 100 metri, rendendo facile trovare la città o il forte semplicemente percorrendo il sentiero in una delle due direzioni. Le gigantesse e i bambini della tribù di Mogthrasir si sono trasferiti a Guado di Peste da un pezzo (in alternativa, il DM potrebbe far arrivare qui quelli in fuga dal Palazzo di Snurre, nel qual caso il luogo qui sarebbe piuttosto sovraffollato).

Gli umani di Guado di Peste sono schiavi dei giganti ma non vengono sfruttati o trattati con particolare crudeltà (principalmente perché se tutti gli umani morissero, i giganti dovrebbero svolgere il lavoro da soli). Sono in effetti trattati alla pari dei servi, coloro che hanno visto le aree



governate dalla Confraternita Scarlatto farebbero fatica a scegliere quale gruppo di subalterni fosse stato peggio. Tutti gli umani sono stati rilocati nell'area all'interno del Grande Fossato e entrano nella foresta scortati da un gruppo di orchi. Lavorano normalmente e poi vengono scortati di nuovo a Guado alla fine di ogni giornata. Anche se potrebbero sentirsi indignati verso i loro giganti catturatori, gli umani capiscono di essere fortunati a essere vivi e ancora più fortunati che gli venga permesso di vivere con una personale dignità e libertà.

I pochissimi elfi silvani che vissero vicino al Guado di Peste furono uccisi nel combattimento o si ritirarono nella protezione della foresta quando realizzarono l'inevitabilità della situazione. Gli elfi sopravvissuti ora vivono nelle parti più isolate di Boscocorno, attaccando gli orchi o i giganti che si avventurano troppo distanti. Sono ramaricati per le perdine subite dagli umani e ribollono di rabbia alla distruzione dei boschi, ma il loro numero è troppo esiguo per attaccare la città con una qualche efficacia e la loro natura troppo indipendente gli impedisce di riunirsi sufficientemente a lungo per fronteggiare i giganti.

I giganti di Guado di Peste sono sufficientemente convinti delle loro difese che due piccoli gruppi di umani sono stati in grado di infiltrarsi di recente fra la popolazione

e progettare piani per respingere gli invasori (aiutati dal fatto che i giganti hanno una certa difficoltà a distinguere questa "piccola gente" gli uni dagli altri). Questi gruppi consistono quasi interamente da maghi e ladri particolarmente esperti nel nascondersi, mascherarsi e nel sotterfugio. Mentre i giganti del fuoco si sono adattati perfettamente al loro nuovo ruolo di nuovi "nobili" di Geoff e provocano poco danno fisico ai loro "soggetti" umani, gli infiltrati sono in grado di prendersi il tempo necessario per i loro piani e evitare azioni frettolose, saranno pronti ad agire fra un anno circa (cioè, l'estate del 592 AC). Altri gruppi intelligenti (come i personaggi giocanti) saranno in grado di infiltrarsi in città con una certa facilità fintanto che mantengono un basso profilo e di prendano il tempo di imparare come i locali gestiscono la loro situazione unica.

Governo

La città è governata da Re Mogthrasir. Mogthrasir è piuttosto scafato per essere un gigante del fuoco e gli piace il suo dominio nelle pianure, sebbene sia più freddo di quanto gli piaccia. Se riuscisse a resistere in Geoff per alcuni anni ancora, gli piacerebbe convincere Goroda a invadere Sterich di nuovo, e possibilmente Tomanry qualche anno più tardi. Queste invasioni sarebbero rese possibili con i rinforzi offerti dalle tribù di giganti del fuoco che vivono nelle Nebbiecristallo meridionali e forse perfino con l'aiuto di un paio di giovani draghi rossi.

Mogthrasir ha due capitani, Hrymner e Naglskoltyr che si prendono cura delle questioni amministrative minori per governare Geoff. Hrymner è in carica delle informazioni e i suoi oggetti magici le permettono di spiare le altre città di Geoff. Inoltre, anni di segretezza e spionaggio hanno incrementato le sue abilità così da diventare un ladro di capacità moderata. Naglskoltyr si occupa di tenere in riga i servitori di Mogthrasir. Il suo corno distruttore distrugge le difese di coloro che gli si oppongono, e la sua spada ammazzagiganti è stata la fine di molti ribelli della causa di Mogthrasir. Ama terrorizzare i nemici del suo re e soggiogarli e è odiato e temuto da tutti i giganti di Geoff.

Sotto il re e i capitani ci sono altri 4 giganti del fuoco di rango (uguali a luogotenenti): Gillmyr che controlla Guado di Peste e Thrasmotnir; Fimagull, che supervisiona il flusso di tributi; Nartung, che coordina l'addestramento militare e comanda gli eserciti di Mogthrasir; e Fornjotrstregone e consigliere. Sotto questi 4 ufficiali ci sono i rimanenti 15 maschi adulti, 13 femmine adulte e 8 giovani giganti del fuoco di varie età. Al di sotto dei giganti del fuoco ci sono 12 orchi maturi e 7 troll adulti, con 10 seguaci infernali considerati come animali da compagnia dai giganti del fuoco e quindi al di fuori della gerarchia militare. I giganti del fuoco, gli orchi e i troll sono assegnati alla bisogna a vari compiti, che sia la guardia in città, pattugliare il territorio circostante, estirpare i ribelli dalla foresta o scortare dignitari da un luogo all'altro. Nota che sotto la stretta influenza



dell'allineamento Legale Malvagio dei giganti del fuoco, gli orchi e i troll hanno perso un po' della loro tendenza caotica e ora operano come se fossero di allineamento Neutrale Malvagio; se questi mostri più piccoli dovessero per caso trovarsi lontani dai giganti del fuoco per una settimana o più alla volta, torneranno alla loro precedente natura. In ogni caso, fin tanto che i giganti del fuoco sono in carica, ai troll e agli orchi non è permesso mangiare umani, tranne coloro che sono morti incidentalmente o per punizione.

Legge di Mogthrasis

- Tutti i nani, elfi e gnomi devono essere uccisi a vista.
- Il tentativo di fuggire è punibile con il lavoro duro fino alla morte
- Colpire un orco, troll o segugio è punibile con il lavoro duro fino alla morte.
- Colpire un gigante del fuoco è punibile con la pena capitale.
- L'uso della magia da parte di qualsiasi umano è punibile con la pena capitale.
- Portare un'arma che non sia un utensile da lavoro è punibile con la pena capitale.

La Città

Guado di Peste fu una città di dimensioni modeste di circa 400 individui. La battaglia per la città si prese le vite di circa 100 cittadini, ma negli anni a venire la popolazione è aumentata fino al doppio della sua popolazione originaria—principalmente attraverso il reinsediamento, sebbene un certo numero dei nuovi arrivati siano bambini troppo giovani per fare un qualsiasi tipo di lavoro (i giganti del fuoco incoraggiano gli umani a procreare, ricompensando i nuovi genitori con cibo extra). Invece, i bambini sono apprendisti degli artigiani e di altre attività che riguardo il taglio della legno, il che giustifica la loro esistenza (ai giganti).

La città stessa subì danni moderati durante il conflitto, con molti edifici abbattuti o bruciati. Questi sono stati riparati o ricostruiti, ma molti mostrano ancora i vecchi segni della potenza distruttiva dei giganti, con ampie aree bruciate che fanno da memento. La gente svolte i propri affari quotidiani, tutto sotto lo sguardo vigile dei giganti che girano intorno a Castello Thramotnir. Siccome qualsiasi cosa di valore è stata presa dai giganti, la gente è tornata a usare il baratto e alla moneta povera, come monete di ferro o bronzo (tratta i primi come se fossero d'argento e i secondi come se fossero d'oro). 1

1. Mulino di Rindone

Rindone (L3, capacità Ingegneria, For 13, Int 15) è un uomo sulla tarda ventina dai ricci capelli neri e una carnagione

bronzea. Gestisce il mulino sin dalla morte di suo padre poco prima che Rindone compisse vent'anni ed è pienamente capace di riparare qualsiasi malfunzionamento di esso tranne in caso di completa distruzione. Il mulino può sia macinare il grano che tagliare il legno—ci vogliono diverse ore per cambiare da un processo all'altro, così cambia modalità solo una o due volte a settimana. I giganti hanno un tacito rispetto per lui, in quanto il suo mulino gli permette di processare più legna per i Sakhut.

Più insolito è "l'assistente" di Rindone, che venne a vivere con lui quasi un anno fa. Alshar sembra un uomo dalla carnagione chiara, ma in realtà è un mezzelfo mago/ladro di una certa abilità (M7/L8, pf 28, Des 17, Int 16 *Intura della forza da gigante*, pozioni). Malshar è un membro dei Guardiani della Stella Oscura, uno dei due gruppi che si sono infiltrati in Guado di Peste. Inoltre, è anche un seguace di Tsolorandril, una giovane divinità-eroe (Malshar incontrò l'entità nel Piano Etereo quando i Guardiani vennero spinti fuori rotta da un Ciclone Etereo), ed è stato incaricato dal suo patrono di liberare la gente di Tjalf/Geoff, sebbene non sappia perché Tsolorandril scelse questo luogo. Rindone conosce il segreto di Malshar ed è contento di mentire per proteggerlo.

2. Malk il Pescivendolo

Costruito a pochi passi di distanza da uno dei ponti che attraversano l'Oyt Blu, il negozio di Malk è un luogo famoso che molte famiglie vengono a visitare almeno una volta al giorno. Malk (G1, pf 7) cattura e sala il pesce, lo vende ai cittadini o ai rari giganti che desiderino provare cibi nuovi. Per una piccola somma, conserva anche il pesce di altri pescatori. Burbero e di mezza età, è un tipo generalmente molto taciturno, ma soprattutto riguardo la sua relazione con Ratenna (vedi area 13).

3. Foglie e Tessuti

Questo strano negozio che aprì la sua attività 2 anni fa, nel 591 AC), propone erbe (sai medicinali sia culinarie) e vestiti resistenti per i lavoratori. Il suo proprietario, Totavo, è un giovanotto nervoso dalla pelle chiara e i capelli corvini. Tesse i tessuti lui stesso e ha un numero di bambini come forza lavoro che ricercano erbe particolari. I cittadini assumono che Totavo sia nervoso riguardo i giganti (il che è strano, visto che si trasferì qui dopo l'invasione), ma la verità è un segreto ancora più terribile. Totavo è un giovane monaco in fuga dalla Confraternita Scarlatta (Mo5, pf 24, Des 16, Car 15, *cucchiaio di Murlynd*). Perse le staffe durante una discussione con un superiore e lo attaccò, stordendolo quel tanto necessario per poterla gettare giù dalla finestra di una torre. Terrorizzato, e sapendo di essere condannato a morte, si nascose e s'imbarcò su una nave che lasciava Duxchan diretta al Principato di Ulek. Attraversò il territorio e alla fine si ritrovò al Guado di Peste, sotto il naso dei giganti e



(speriamo) sufficientemente lontano dalla Confraternita per impedire di essere trovato. È ancora leale agli ideali della Confraternita e non rivelerà alcuna informazione su di essa (o i suoi legami con essa) agli stranieri. Se pensa di essere in pericolo di essere scoperto o, ancora peggio, catturato dalla Confraternita, fuggirà verso Bissel o Grande Marca e continuerà a scappare da lì.

4. Fabbro

Il miglior fabbro in città è Kittos, un uomo di profonde origini oeridiane e di bell'aspetto. La forgia una volta apparteneva a un vecchio di nome Bartol, che morì a causa di una improvvisa malattia qualche mese fa. Kittos lavorava per Bartiole acconsentì a badare agli affari e al figlio quindicenne del vecchio, Tollar. Il fabbro produce utensili di metalli e altri semplici beni di metallo per i cittadini e inoltre affila le lame delle seghe dei boscaioli. Kittos (G7, pf 52, For 17, Des 15, *spada +1/+3 contro licantropi*) è un membro dei Guardiani della Stella Oscura e anche se Tollar gli va piuttosto a genio, preferirebbe combattere i giganti piuttosto che badare a un adolescente.

5. Morso di Sega

Diversamente dal Focolare (area 14), questa taverna ha come avventori uomini del genere rissosi che abbattano gli alberi per campare. Il barista (e proprietario) è Shando Gambasola (G2, pf 16, For 18/05%), un uomo alto quasi 2,1 metri. Il piede sinistro di Shando e la caviglia rimasero schiacciati sotto un tronco caduto. Quando si riprese trovò più soddisfacente essere una barista ben capace che un boscaiolo storpio, così rimase al Morso di Sega, avendo comprato il posto dal precedente proprietario nel 580 AC. Il moncherino di Shando è accessoriato con un puntone di ferro, che scava dei buchi sul pavimento ma gli permette di avere una migliore stabilità quando cammina. Una volta riuscì a battere un orco in un combattimento di lotta che gli diede una certa notorietà fra gli orchi. Quando i mecenati si fanno troppo chiassosi, tira fuori una mazza di legno levigato di boscocorno lunga 90 cm chiamata "Benvenuto" e inculca un po' di buon senso nel cervello di chiunque gli si trovi a tiro (solo umani, naturalmente).

6. Forno di Mosto

Mosto è un omino dagli occhi acuti e i capelli molto corti, sempre colmo di nervosa energia. Aprì la sua attività in primavera (appena qualche mese fa) ed è diventato il favorito di umani e mostri, in quanto il suo pane è gustoso e incredibilmente soddisfacente. Le sue specialità sono panini farciti con carne o formaggio, e sono diventati una scelta tipica per i boscaioli e i giganti affamati. Mosto potrebbe essere un uomo ricco, ma dà gran parte di quel che guadagna ai bisognosi. Mosto è un membro dei Guardiani della Stella Oscura (L9, pf 33, Des 18, Car 16, *lenzuolo rimpicciole,*

pugnale +2/+3 contro creature grandi), il fornaio è solo un hobby nel quale è molto, molto bravo.

7. Caseificio di Rasgon

Rasgon prese in mano questo caseificio quando il vecchio proprietario si ubriacò e attaccò un orco (la sua testa è ancora appesa fuori dalla porta). Da allora ha goduto di un moderato successo nei suoi affari, avendo passato molto tempo vivendo vicino a una comunità di halfling e imparato come fare qualche buon formaggio (la sua specialità è il Pallido Linderbrook). Rasgon è alto e snello, con capelli e occhi scuri; è anche un membro della Circolo Dorato (L5, pf 21, Des 15, Cos 15, *guanti antiproiettili*, oltre a qualsiasi pozione che il DM ritenga per lui appropriata).

8. Prigione

Mentre i giganti del fuoco dettano le leggi e gli orchi e i troll le fanno rispettare, ricade sugli umani il compito gestire i fuorilegge che sono sotto la giurisdizione dei governatori della città. La piccola prigione ha solo 4 celle—piccoli cubicoli con una robusta porta di legno barrata dall'esterno. La prigione è gestita da un vecchio di nome Dooan. Si occupa dei detenuti (normalmente un ubriaco o due, ma qualche volta ah dovuto richiudere un ladro per una settimana o più) e tratta gli orchi e i troll con rispetto quando deve relazionarsi con loro. Dooan è un Incantatore (M6[Incantatore], pf 19, Int 15, Car 17 *pacchetta della paura, stivali alati*), un membro del Circolo Dorato e usa i suoi incantesimi *charme* e *suggestione* per fare in modo che i cittadini ripetano azioni che potrebbero metterli in pericolo. Non proverà mai a pronunciare incantesimi sui veri governatori della città, nemmeno se sono solo in vista, in quanto significherebbe morte certa.

9. Corda e Cuoio di Gromond

Un altro negozio che aprì solo una stagione o due fa, il suo proprietario ha l'aspetto di un tipico geoffita (G7, pf 65, For 16, *stivali levitanti, corda di salita*, Alpinismo) è in effetti un nativo di Guado di P este, ha avuto i suoi momenti di avventura prima dell'invasione e ritornò all'inizio di quest'anno con i Guardiani della Stella Oscura. Il suo negozio vende corde resistenti di varia lunghezza e beni di cuoio di tutti i generi di ottima fattura.

10. Tempio di Pelor

Questo edificio subì pochi danni durante l'invasione, sebbene la giovane sacerdotessa che lo sovrintende scomparve durante il combattimento e non è stata più trovata. Giacque abbandonato fino all'inizio di quest'anno quando un uomo di nome Trm sguscì fuori tra polvere e sporcizia e cominciò a pregare. I giganti si allarmarono inizialmente, ma siccome sembrava non pronunciare alcun incantesimo e si occupava di accudire gli umani malati e i feriti con cure vegetali, assunsero che fosse solamente un



uomo pio e gli lasciarono fare il suo lavoro. Dopo tutto, la religione tende a mantenere gli umani contenti e più lavoratori sani ci sono più lavoro può essere svolto. In verità, Torm è un sacerdote di P elor (C8, pf 44, verga dell'assorbimento, talismano del puro bene), uno della "vecchia scuola" del sacerdozio di P elor e un membro del Circolo Dorato. Il suo viso è rugoso e la testa è solitamente ben rasata.

11. Nuwon l'Orafo

Prima che Nuwon aprisse il suo negozio l'anno scorso, i giganti dovevano affidarsi soltanto alle loro enormi dita per trasformare i materiali grezzi che acquistavano in gioielli. Ora hanno qualcuno che può produrre ciò che per loro sono gioielli incredibilmente pregiati e dettagliati ricavandoli dall'argento, oro e rame. Nuwon è molto famoso fra i giganti e ha l'ufficiosa protezione di Re Mogthrasir, sebbene egli non lo sappia (qualsiasi gigante, orco o troll che faccia del male a Nuwon o dia fastidio al suo negozio risponderà per le sue azioni a un re molto arrabbiato). Nuwon fa anche semplici gioielli di ferro e bronzo per gli umani di Guado di Peste, sebbene questi non siano altro che fili di metallo con vetri o pietre non preziose. Con un'eredità razziale piuttosto confusa e ingrigitosi precocemente, Nuwon è in effetti un ladro affermato (L11, pf 40, Int 15, Des 16, *pantofole da ragno, gemma della visione*) e un membro del Circolo Dorato.

12. Carri e Cavalli Te Fratelli

Questa combinazione fra locanda e costruttore di carri scambia i cavalli stanchi per cavalli freschi, costruisce e ripara carri e carrozze, e fa perfino servizio veterinario di tanto in tanto. È gestito da due fratelli, Dom (G2, pf 14, Car 13) e Has (G2, pf 17, For 15, Cos 16); il loro fratello più giovane fu ucciso in un incidente anni fa. I fratelli sono assistiti da diversi carpentieri e stallieri, uno di loro si chiama Novalindro. Quest'ultimo è molto bravo con gli animali, ed è il suo talento che permette ai due fratelli di riportare in salute gli animali malati o feriti. Novalindro è un altro membro del Circolo Dorato (R7, pf 49, For 15, Des 15, *stivali della velocità, pugnale +2*).

13. Chirurgo

Landrya è una vecchio ranger con un braccio solo (R8, pf 43, Int 15, Des 15, Car 16, *talismano della rimarginazione, spada corta +1*), ritiratasi dopo un attacco di un orsoguo impazzito che la ha menomata del braccio. Si stabilì a Guado di Peste e usò la sua conoscenza della magia, delle erbe e dell'anatomia per prendersi cura degli abitanti della città, spesso facilitando gli incontri con i reclusi e protettivi elfi silvani. Fin dall'occupazione della città, non usa i suoi incantesimi a meno che non sia una situazione di vita o di morte e, anche così, solo se può farlo senza essere vista.

Con Landrya vive una giovane donna di nome Ratenna che ha mostrato di avere notevoli abilità nel curare le persone senza la magia. Ratenna (S5 [Osprem], pf 34, Cos 18, *guanti del nuoto e della scalata*) fu un'accollita di Osprem nell'Isola di Lendore quando gli elfi Spindrift espulsero gran parte degli umani locali nel 583 AC. Membro dei Guardiani della Stella Oscura sta lavorando per spodestare i giganti. Trascorre molto del suo tempo in compagnia di Malk il Pescivendolo (vedi area 2), sebbene che l'interesse sia professionale o personale è soggetto di molte speculazioni.

14. Locanda Il Focolare

Gestita da una grossa donna gioviale e il suo magro marito, il Focolare è il luogo dove la gente di Guado viene quando vuole mangiare un buon pasto e sentire le ultime notizie. Otta (pf 4) e Rindal (pf 2) conoscono tutti in città e sono sempre pronti a ascoltare le ultime novità. Sanno perfino dei Guardiani della Stella Oscura e del Circolo Dorato, sebbene non sappiano chi siano i membri o (in alcuni casi) o chi sia in quale gruppo di avventura. La locanda è principalmente una taverna, in quanto ci sono poche persone che necessitano di temporanea ospitalità di questi tempi, sebbene si dica che Otta abbia affittato stanze a sventurati innamorati in cerca di intimità.

15. Dimora di Troll

Questi due ingressi si collegano a cinque piccole stanze che servono ai troll come luogo per dormire. Piuttosto che una porta, i troll si chiudono nella loro tana con un paio di grandi pietre che bloccano quasi completamente i passaggi che danno all'esterno. I 7 troll adulti (pf 41, 32, 30, 29, 26, 24, 23) e 3 giovani (pf 15x2, 13—combattono come orchetti) dormono qui durante il giorno e di solito se ne vanno in giro in gruppo durante la notte, svolgendo qualsiasi compito gli sia stato detto di fare. Ogni adulto ha 1d3 gioielli rozzi del valore di 5d4 m ognuno.

16. Dimora di Orco

Simili alla tana di troll, queste due grotte conducono a un piccolo complesso di sei stanze interconnesse scavate all'interno della collina artificiale. Ogni ingresso è bloccato da un pesante porta di legno. Qui vivono 11 orchi adulti (pf 30, 28, 27x2, 25, 23x4, 19, 17) e 9 bambini di età varia (pf 12, 10, 7, 6x2, 5x2, 4x2—combattono come goblin). Durante il giorno ci sono 2 adulti presenti o nelle vicinanze che si prendono cura dei piccoli; gli altri adulti sono in città, nel castello o di pattuglia. Ogni individuo adulto possiede 3d10 mo e 1d4 gioielli rozzi del valore di 1d6x10 mo ognuno. Il tesoro del covo, custodito all'interno di una fila di teste umane conservate appese al soffitto come prosciutti è di 3d100 mr, 2d100 ma, 2d100 mo e 5d4 mp.



17. Ponte

Questi stretti ponti di legno (non più larghi di un carro) sono usati solo dagli umani (carovaniere o boscaioli), orchi e troll; non sono sufficientemente robusti per sopportare il peso di un gigante del fuoco (che in ogni caso fa semplicemente un passo oltre il fossato). Ogni sera i ponti vengono sollevati così il fossato non può essere attraversato; ciò viene fatto anche se la città è sotto attacco

18. Fossato

Il fossato è largo 3 metri, profondo 3 metri e circonda la città e quasi interseca il Fiume Oyt Blu, fermandosi a circa 6 metri da entrambe le parti. È riempito per circa 60-90 cm con arbusti imbevuti di olio, che li rende una formidabile difesa se la città fosse attaccata, specialmente se vengono incendiati; i giganti, naturalmente, possono passare facilmente sopra il fossato e poco gli importa se sia in fiamme o meno (ai giganti del fuoco piace il fuoco).

19. Posto di Guardia

Questi due piccole mura sono usate per guardare oltre la stretta linea di terra che separa il fiume dal fossato. Niente più che un muro di pietre ammassate alto 1,5 metri, c'è sempre un orco o un troll di guardia in questo luogo, giorno e notte. Se vedono avvicinarsi persone, i loro ordini sono di suonare la grande tromba e poi nascondersi dietro il muro, attendere i rinforzi ma attaccare se gli stranieri si trovano entro una distanza di mischia.

20. Il Sentiero Occidentale

Quando i giganti del fuoco completarono lo scavo del fossato, rivolsero la loro attenzione a Boscocorno. Durante il corso del prossimo anno, taglieranno e bruceranno una porzione ripulita a sudovest verso i boschi, lasciando gran parte del legno a marcire dove cadrà. Questo sentiero renderà più agevole i viaggi fra Forte Kargyraa e Guado di Peste come anche faciliterà alle carovane a difendersi contro imboscate da parte degli elfi silvani (che, riluttanti a attraversare uno spazio aperto ampio 100 metri, solitamente si rassegnano a infastidire occasionalmente le carovane con frecce e evitando gli inevitabili macigni scagliati in risposta che abbattono gli alberi).

I Guardiani della Stella Oscura

I Guardiani della Stella Oscura sono un gruppo di avventurieri che viaggiano per La Vallata di Sheldomar e cercano di far giustizia dei torti. Attualmente i loro membri conta 15 elementi e accentrato in Niolo Dra, nominalmente diretto da Derapos, un anziano sacerdote di Celestian. I Guardiani lavorano in gruppi da 4 a 8 elementi, a seconda di quale sia il compito su cui si stanno concentrando e tendono ad essere ben equipaggiati per il combattimento. Attualmente, 5 vivono a Guado di Peste, sotto copertura

come locali così da poter studiare i giganti che controllano il luogo: Gromond, Kittos, Malshar, Mosto e Ratenna.

I Guardiani hanno stabilito forti legami con i cittadini, andando tanto oltre da rivelare i loro scopi ad alcuni di essi. Il flusso dei tributi verso le montagne li ha convinti che i giganti del fuoco sono sei servitori di qualcun altro o qualcosa d'altro, sebbene non sappiano ancora chi o cosa. Malshar e Mosto hanno fatto due escursioni nel castello per apprendere di più e vennero respinti dalle precauzioni di sicurezza di Hrymner. Mentre il gruppo sta lentamente raccogliendo informazioni, stanno anche preparando i cittadini a rivoltarsi contro gli orchi e i troll.

I Guardiani sono consci dell'esistenza di un altro gruppo di avventurieri in città. Anche se sospettano che anche il piano degli altri sia di debellare i giganti, non possono esserne sicuri e sono esitanti a rivelarsi per paura di compromettere la loro esistenza segreta. Malshar è il capo nominale di questo gruppo, benedetto come è dalla direttiva di un eroe-divino. I Guardiani non sanno che Hrymner è a conoscenza del loro gruppo e ha in effetti infiltrato un ladro umano incaricato di esplorare la situazione nelle altre parti di Geoff e fare rapporto di tanto in tanto; sta attendendo che i loro piani maturino prima di esporli, sperando di riuscire a identificare gli altri cospiratori nell'attesa.

Il Circolo Dorato

Il Circolo Dorato è un gruppo di avventurieri più datato che ha viaggiato molto per le Flanaess. I membri originali del gruppo si incontrarono la prima volta nella Città di Greyhawk e esplorarono parti delle Colline Cairn e del Canyon Rift, specializzandosi in missioni che comportavano l'infiltrazione dietro le linee nemiche, compresa una avventura di breve durata nelle terre di Iuz. Anche se i membri del Circolo Dorato sono in grado di gestire un combattimento, preferiscono evitare ed eccellere in situazioni dove sia richiesto entrare e uscire senza essere visti.

Attualmente sotto l'impegno del Gran Duca Owen I di Geoff (ancora in esilio, vivendo in Shibolet), il Circolo Dorato è incaricato di scoprire un modo per ridare le terre di Geoff ai suoi precedenti proprietari. L'intero gruppo è attualmente a Guado di Peste, infiltratosi singolarmente o a coppie durante il corso degli ultimi due mesi e assumendo identità che hanno superato l'indagine dei cittadini e dei giganti del fuoco. Anche loro sono consci che i giganti del fuoco non sono l'autorità principale in Geoff, ma si stanno preoccupando di rimuovere la minaccia diretta (i giganti) piuttosto di chi li stia guidando.

Il Circolo Dorato sa che c'è un altro gruppo di avventurieri a Guado di Peste (avendo accesso agli incantesimi di divinazione di Dooan a questo riguardo) ma non hanno interesse a rischiare la loro copertura per aiutare un altro



gruppo in questo momento. Inoltre, sanno che questo gruppo di natura più militare e quindi che sarebbe difficile lavorare con loro. Torm è il capo del Circolo, avendo preso tale ruolo diversi anni fa quando il loro paladino se ne andò per unirsi ai paladini di Mayaheine in una cerca per reclamare le Terre Scudo.

La Collina e Castello Thrasmotnir

La Collina

Una volta soggiogata la gente di Guado di P este, Re Mogthrasir si prese un grande pezzo di terra di circa 200 metri di lato e incaricò i suoi seguaci di costruire una grande collina di pietra e terra compatta (gran parte del materiale della collina proviene dal fossato che fu scavato attorno alla città). Nella collina vennero scavate una serie di stanze e sale mentre questa si formava, che sarebbero state usate da livelli inferiori per la dimora del gigante. Quando al collina fu completata, cominciarono i lavori per costruirci sopra un castello. Finito anche il castello, i giganti vi si trasferirono, e il castello sulla collina è stata la loro dimora fin da allora. Gli orchi e i troll si scavarono delle grotte ai lati della parte più bassa della collina, improvvisando tane sotto la fortezza dei loro padroni.

La collina ha la cima piatta, di forma circolare e alta 15 metri. La cima ha un diametro di circa 170 metri, estendendosi da una base di quasi 200 metri di diametro. Essendosi assestata sin dal suo completamento sotto il peso dei giganti del fuoco e il loro castello, la collina è compatta quasi come solida roccia. Sulla superficie cresce erba e un sentiero di ciottoli conduce dal cancello del castello fin giù in città.

Il Castello—Livello Superiore

Costruito con grandi blocchi di pietra uniti da malta, Castello Thrasmotnir si staglia per 7,5 metri al di sopra della cima della collina, con le quattro torri quadrate che si ergono per altri 3 metri oltre il castello. Le mura esterne sono spesse almeno 1,5 metri, mentre le mura interne sono leggermente meno spesse. Il tetto del castello è quasi piatto, inclinato al centro di poco per impedire alla pioggia di formare pozze. A meno che diversamente indicato, ogni cosa è di taglia gigante (comprese le cale per il livello inferiore), le scritte sono in gigantese del fuoco e le stanze interne hanno un soffitto di 6,5 metri di spesso legno verniciato (la superficie esterna delle quali è stata sigillata con una mistura di mala e ghiaia).

Le porte sono enormi tronchi di legnoscorno fissati assieme da piastre di ferro. Una solida maniglia di ferro è attaccata alla posta all'altezza dei fianchi di un gigante del fuoco (cioè, circa 2,7 metri). Le porte si adattano comodamente contro parti degli stipiti, impedendo alle porte di aprirsi del tutto ma senza tenerle troppo strette da

essere considerate porta "bloccate" (sebbene in termini di mera scale, molti avventurieri di taglia umana avranno diverse difficoltà ad aprirle). Molte porte si aprono verso l'esterno, lontano dalla stanza che celano.

Sebbene molte delle stanze non residenziali siano illuminate da incantesimi di *luce perenne* (una cortesia di Fornjotr, il dottore-stregone), l'affezione dei giganti per il fuoco è stata riportata nelle decorazioni, e quattro bracieri del diametro di 1,2 metri sono appesi alle pareti a bruciare pece. Giganti particolarmente crudeli hanno ficcato prigionieri nei bracieri di pece (la pece infiammata causa 1d6 punti-ferita per round, coprendo un'area di 1 mq e durando 10 round). A causa della pece, i soffitti sono anneriti dal fumo e l'aria è leggermente nebbiosa; ai giganti in effetti piace l'odore di bruciato nell'aria (gli ricorda casa).

Oltre alle sorgenti di luce, Fornjotr ha reso la temperatura più tollerabile per sé stesso e i suoi compagni usando la *pietra focaia*, una roccia creata con uno speciale rituale disponibile ai sacerdoti di Surtur, divinità dei giganti del fuoco (**Appendice C: Nuovi Oggetti Magic**). A causa della *pietra focaia*, gli umani considererebbero scomodamente calde gran parte delle stanze del castello (ma non debilitanti).

Se il castello è attaccato, i giganti sotto attacco daranno l'allarme, e ovunque il sia il combattimento sciameranno sul luogo giganti del fuoco e seguaci infernali. I corridoi sono larghi solo quel che basta per far stare affiancati due giganti del fuoco, ma in molti casi sarà possibile per i giganti farsi strada attraverso il castello e arrivare alle spalle degli invasori. I personaggi che si ritirano in aree che i giganti non possono raggiungere verranno bersagliati con macigni. Se il gruppo dovesse iniziare ad avere la meglio sui giganti, questi si ritireranno e chiameranno Fornjotr (il dottore-stregone) affinché usi i suoi incantesimi e Re Mogthrasir affinché usi il suo *anello di evocazione dei djinni*. Inoltre, Hrymner si renderà invisibile e tenterà di tendere un'imboscata colpendo alle spalle i piccoletti. Se questi sforzi dovessero risultare inutili, i giganti si ritireranno nell'area 35 per poi ritagliarsi al fuga attraverso l'uscita d'emergenza, poi si disperderanno nella foresta per rendere difficile l'inseguimento. SI raduneranno in un punto predeterminato e si muoveranno per riprendersi il castello, bruciando il fossato e la città se necessario per provocare diversivi.

La società dei giganti è patriarcale ereditaria; molti maschi diventano soldati e molte femmine rimangono a casa per prendersi cura dei bambini. Alle gigantesse che mostrano un'attitudine al combattimento non gli si esclude di prendere le armi e sono in effetti preferite come compagne dai maschi giganti del fuoco rispetto alle loro sorelle più docili. I non soldati e i bambini preferiscono scappare da un combattimento a meno che non pensino di poter gestire la situazione (e nota che una mamma arrabbiata da 3.500 kg tende a sentirsi piuttosto sicura quando si trova di fronte a



PARTE DUE: La Liberazione di Geoff - Guado di Este

creature di un terzo della sua latezza); in qualsiasi casi chiederanno aiuto quando si trovano in una situazione di combattimento.

Il numero totale di creature che possono essere incontrate nel castello è quanto segue: il re, 2 capitani, 4 sottotenenti, 4 maschi guerrieri scapoli, 3 femmine guerriere scapole, 10 maschi guerrieri sposati, 3 femmine guerriere sposate, 7 femmine non guerriere sposate, 8 giganti del fuoco bambini (4 maschi e 4 femmine), il fabbro, 4 segugi infernali adulti e 6 segugi infernali cuccioli. In ogni momenti ci sono 2 soldati in servizio in città, fin o a4 in varie pattuglie, 2 di vedetta dalle torri del castello (aera 16) e 2 di guardia all'ingresso del castello (area 14).

Incontri Casuali

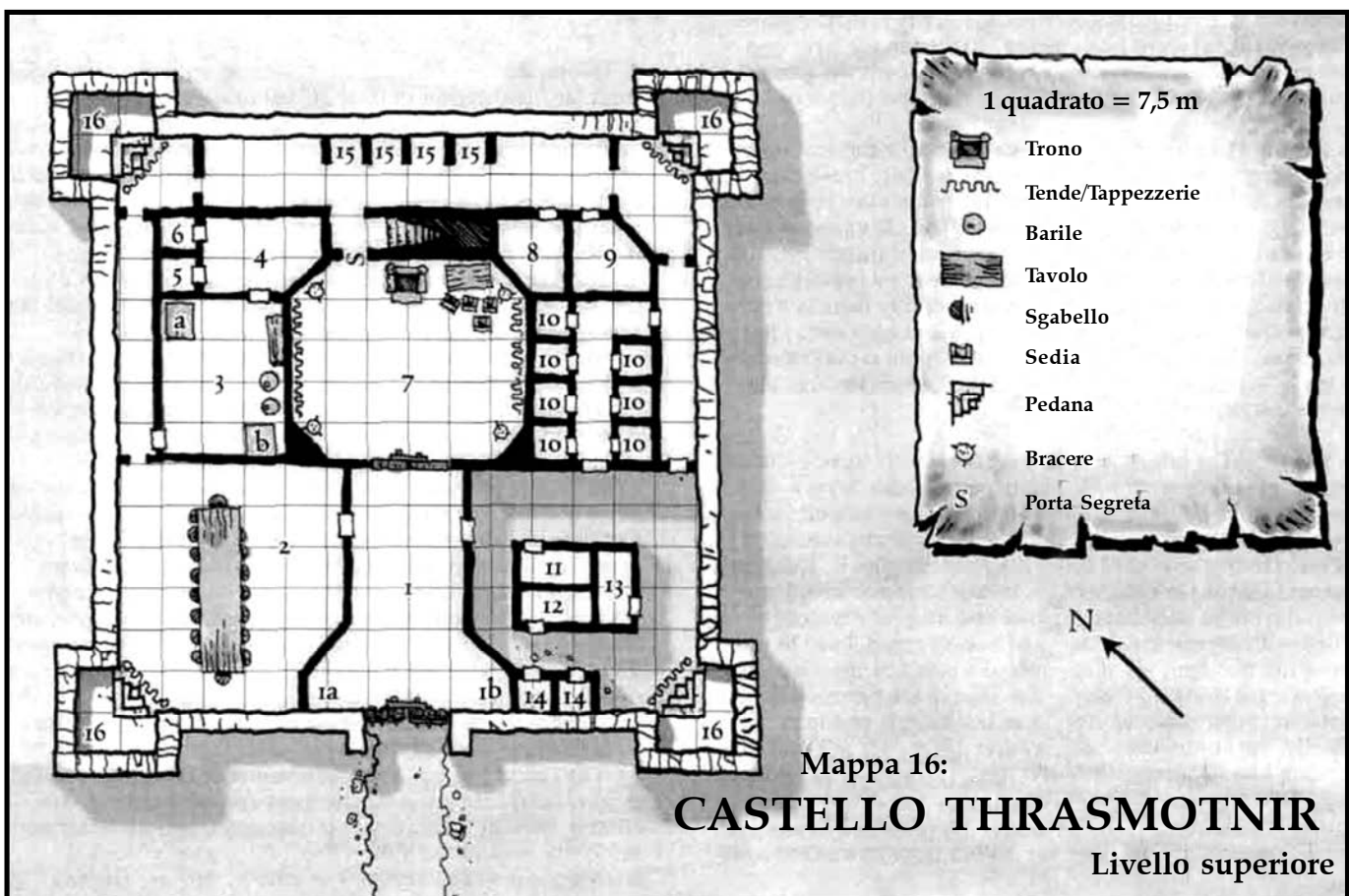
Ogni turno durante il giorno c'è il 10% di probabilità che 1d2 segugi infernali (25%) o 1 o più giganti del fuoco (75%) arrivino nell'area in cui si trovano i personaggi. C'è il 40% di probabilità che l'incontro con i giganti sia con 1d2 guerrieri, un 40% di probabilità che sia con 1d2 femmine non guerriere (con un 30% di probabilità per femmina del gruppo che ci sia anche un bambino) e un 20% di probabilità di 1 guerriero e 1 femmina (e un 40% di probabilità che il gruppo comprenda un bambino). Se avviene un incontro,

c'è il 10% di probabilità che uno dei gruppi di guerrieri comprenda un gigante eccezionale (il re, uno dei capitani o uno dei sottotenenti). Gli incontri di notte sono gli stessi, ma non comprendono non guerrieri o bambini e hanno solo il 5% di probabilità di comprender e un gigante eccezionale. Nella descrizione delle stanze si dovrebbero contare i giganti caduti in modo che non si incontrino due volte per errore.

Descrizione delle Aree

1. Cancelli e Sala Principale

Il cancello del castello è normalmente tenuto chiuso e sbarrato. Ognuna delle posizioni indicate con **1a** e **1b** sulla **Mappa 16** ha sempre un gigante del fuoco guerriero in servizio come sentinella; questi due non apriranno le porte a meno che non venga data la parola d'ordine corretta (cambiata settimanalmente, solitamente qualcosa come "la spada di May Surtur brucia luminosa" detta in linguaggio dei giganti del fuoco). Se qualcuno cerca di far breccia nel cancello, le guardie daranno l'allarme preparandosi a difendere il luogo.



2. Sala da Pranzo

Questo enorme tavolo di legno può ospitare fino a 18 giganti alla volta. Le sedie sono in effetti dei gruppi di tronchi d'albero segati con sopra degli strati di pelli per renderlo morbido per i sederi piatti dei giganti del fuoco. I giganti mangiano in tre turni, con i guerrieri e i giganti speciali per primi, e i bambini per ultimi e i non guerrieri che occupano qualsiasi altro posto sia libero. A causa di questo turnover di pasti, in qualsiasi momento del giorno c'è il 30% di probabilità che 3d6 giganti di vario tipo ed età stiano mangiando in questa stanza. L'angolo sudovest di questa stanza è nascosto da uno spesso "schermo" di pesanti catene, che conducono alla torre ovest del castello.

3. Cucina

La cucina è occupata costantemente durante il giorno da 1d2+1 giganti femmina. L'angolo nord (area 3a) è una liscia lastra di pietra sotto l'effetto di un incantesimo *pietra focaia* (una versione più calda). Usata come superficie per cucinare, di solito ha un qualche tipo di carne a cucinare o pentole con qualcosa che vi bolle dentro. L'angolo sud (area 3b) è un forno di pietra, la superficie superiore incantata con la versione più calda di *pietra focaia* e il suo interno solitamente pieno con diverse pagnotte giganti di pane. Accanto al forno ci sono due barili di acqua alti 3 metri, uno per lavarsi e uno per bere. Gli scaffali accanto ai barili portano posate, boccali e utensili di stagno, bronzo e ferro. In fine, la parete nordovest ha un numero di utensili, coltelli e mannaie appesi a ganci. Se vedono intrusi, le gigantesse chiamano aiuto, afferrano grossi coltelli dalla parete e attaccano (causando danni per 2d4+9 pf per ogni colpo). Nessuna altra parte di questa stanza è *pietra focaia*.

4. Dispensa

Quest'area odora di carne macellata. La parete opposta alla porta è coperta di grossi pezzi di carne appesi a ganci di metallo (la pratica standard prevede di macellare l'animale, scottare tutti i lati della carne, e appendere le parti inutilizzate agli uncini). Sacchi di farina, forme cerate di formaggio, barili di birra, e ceste di spezie sono sistemate su tutto il pavimento. Non ci sono incantamenti di *pietra focaia* in questa stanza (per evitare che il cibo si rovini; i giganti considerano questa stanza un luogo scomodamente freddo).

5. Magazzino della Carne

Questa stanza è piena di grandi strisce di carne secca, da usare quanto il castello è sotto assedio o per le unità che stanno fuori di pattuglia per diversi giorni. Una famiglia di topi giganti (pf 4x3, 3x4, 2x5, 1x3) hanno stabilito la loro tana nella parete e fanno i loro spuntini con questa carne e con il cibo della stanza 6. I topi normalmente si nascondono se la porta viene aperta ma attaccheranno se provocati, se i loro tunnel vengono disturbati o se qualsiasi non gigante cerca

di prelevare grandi quantità di cibo dalla stanza (diciamo abbastanza per saziare 4 giganti per diversi giorni).

6. Magazzino del Pane

Come l'area 5, questa è un magazzino per il cibo essiccato. In questo caso, sono alte pile di pane croccante (tipo cracker e wafer lunghi quanto il braccio di un uomo) e piccole ceste di *logod*, un condimento estremamente speziato amato dai giganti del fuoco ma immangiabile per quasi qualsiasi altra creatura. Qui si possono individuare i topi giganti dell'area 5, ma normalmente fuggono se incontrati.

7. Sala del Trono

Questa enorme sala è arredata con arazzi presi dalle più ricche case di Geoff. Agli angoli si trovano grandi bracieri di bronzo e argento, riempiendo la sala di fumo, calore e puzza di zolfo. Il trono è un mostruoso affare ricavata da pietra vulcanica scolpita, coperta di pellicce e cuscini neri. Accanto al trono c'è un pesante tavolo di legno drappeggiato con uno spesso telo rosso ingombrato di carte, carbone, libri e mappe (tutto di tagli gigante). Accanto al tavolo ci sono quattro sedie robuste di legno.

I documenti sono note sulla produzione di cibo in Guado di Peste e in altre zone, rapporti della situazione delle altre città, date e orari delle carovane dei tributi che passano per i principali punti di controllo e i conteggi di minerali e altri preziosi ottenuti dalle miniere (tutti scritti in gigantesco del fuoco). Diversi documenti nominano i *vidaruneh*, "sovrani segreti di grandi luoghi" (un velato riferimento ai Sakhut giganti delle nuvole) e una si riferisce in modo specifico a "Goroda, il *ivalda vidaruneh*" ("il più potente dei sovrani segreti"). Le mappe sono schizzi di Geoff e Sterich; alcune indicano Forte Kargyraa, Forte Nurok e altre fortificazioni minori lungo le montagne. Una mostra e nomina perfino la posizione del picco gelato di Monte Rungnirheim, sebbene non ne indichi l'importanza. Le mappe hanno annotazione (per mano di Hrymner) per ogni nome di città riguardo il numero di truppe (giganti, orchi, troll e umanoidi, sebbene nessuno di questi venga nominato nelle annotazioni), tipo di risorse, popolazione di umani, ecc.

C'è il 70% di probabilità durante il giorno che Re Mogthrasir stia lavorando nella sala del trono. Se così, sarà accompagnato da un o dei suoi capitani e un sottotenente e protetto da due guerrieri. Saranno raccolti attorno al tavolo, a discutere strategie, distribuire risorse e progetti per il resto della Vallata di Sheldomar. Qualsiasi visitatore inaspettato (cioè gli avventurieri) verrà attaccato appena individuato, catturato, interrogato e in fine dato in pasto a orchi e troll.

La porta segreta che porta alla tromba delle scale è conosciuto da tutti i giganti del castello ma è usato solo come fuga d'emergenza. È attivato da una piastra a pressione a 3 metri dal pavimento; la piastra deve essere premuta con



l'equivalente di una Forza 18/00 per poter aprire la porta, che ruota verso l'interno della stanza. Se forzati ad usare questa strada, i giganti si assicureranno di chiuderla dietro di loro, per meglio rallentare gli inseguitori.

8. Camera di Naglskoltyr

Questa stanza è decorata da molti trofei di guerra—teschi di nemici, armi e perfino alcuni grandi pezzi di roccia presi dalle fortezze nemiche conquistate. Alla quantità di trofei si aggiungono solo un letto e un piccolo tavolo. Il tavolo ha un piccolo taccuino e un bastoncino di carbone; il taccuino elenca le date in cui ha visitato le altre città di Geoff, come anche chiunque sia stato impertinente. Il capo della sicurezza va d'accordo con Hrymner il capo delle spie, riferendo persone che devono essere controllate a corte mentre gli dà suggerimenti sulle persone sul quale si potrebbe usare un po' di intimidazione. C'è il 20% di probabilità che Naglskoltyr sia nella stanza quando i personaggi arrivano; altrimenti, sarà in giro per il castello o per la città, in riunione con il re o lontano a visitare un'altra città.

Naglskoltyr: pf 92, corso distruttore (piccolo per un gigante ma abbastanza grande per un umano, 14% di probabilità di resa al suono successivo), *spada ammazzagiganti* di taglia gigante (di nome Muspelblindir significa "che uccide col fuoco" in gigantese del fuoco, fabbricata con ferro che brilla come un carbone ardente). Il suo tesoro 206 mr, 241 ma, 285 mo, 12 mo e 4 gemme del valore di 100 mo ognuna.

9. Camera di Hrymner

Alla maestra delle spie dei giganti del fuoco non piace essere osservata. Se ha bisogno di entrare o uscire dal castello, lo fa da invisibile e quando il cancello principale viene aperto per un altro motivo Diventata leggermente paranoica dal costante esercizio della sua arte, mantiene la sua stanza essenziale spoglia di qualsiasi decorazione che possa rivelare qualcosa riguardo il suo occupante. Il suo taccuino è cucito sotto il materasso ed è una confusione di frasi criptiche e tratteggi intente a confondere e mal indirizzare chiunque lo possa leggere. I personaggi che scoprirono il suo taccuino e che prendano per vero quanto in esso si troverebbero probabilmente a andare in cerca di Elfi Scuri, mind flayer o un consesso di lich in quanto le menti di quanto dietro all'invasione dei giganti, oppure persi nel Mare di Blvere in cerca della tesoro degli oggetti magici di Suel del quale ella scrive di aver scoperto in uno dei suoi viaggi. Hrymner è sospettosa di qualsiasi essere tranne che il re (che idolatra) e Naglskoltyr (un camerata fidato), sebbene sia attenta a nascondere la sua sfiducia per i suoi giganti seguaci.

Hrymner: gigante del fuoco femmina guerriero, pf 88, Int 17, Des 15, ha l'abilità di un ladro di 5° livello (indossa una armatura di cuoio che gli conferisca CA 3 quando gli

server essere furtiva), *anello dell'invisibilità*, *stivali elfici* (nota che gli *stivali* fanno in modo che i suoi passi siano silenziosi, sebbene non alleggeriscano l'urto del suo peso che colpisce il terreno—ma in un luogo pieno di creature di taglia gigante, tali vibrazioni non sono fuori dall'ordinario e spesso vengono ignorate). Il suo avere più prezioso è uno speciale *cappello del camuffamento* che permette a un gigante di apparire piccolo come un umano (ma non il viceversa). Con esso, può assumere qualsiasi forma da quella di un trasandato ladro umano a un passabile gigante delle tempeste; usa questo oggetto per infiltrarsi fra gli umani, gruppi di giganti alleati e altri per poter essere in grado di fare rapporto a Re Mogthrasir riguardo alle intenzioni dei suoi nemici e alleati. È piuttosto probabile che i personaggi abbiano già incontrato Hrymner in una o più dei suoi camuffamenti prima di raggiungere Castello Thrasmotnir; se così, i giganti del fuoco avranno una buona idea delle abilità del gruppo e composizione e agiranno di conseguenza.

10. Stanza di Guardia

Queste sette stanze sono spoglie, contenendo niente più che un semplice letto, una sedia e una cassapanca. Ognuna è la dimora di un gigante del fuoco soldato—4 maschi (pf 83, 77, 75, 67) e 3 femmine guerriero (pf 84, 82, 65). Ognuno ha 2d10 mr, 3d100 ma, 3d100 mo e 1d20 mp, normalmente tenuti nella cassapanca se il gigante ha intenzione di stare via dalla sua dimora per un po'.

11. Camera di Nartung

Nartung il Capo di Guerra (pf 90) è il generale dell'esercito di Mogtharis. Un veterano con cicatrici dovute alle tante battaglie, ha perfezionato l'uso dello spadone a 2 mani (ottenendo un bonus di specializzazione nell'usarlo) e conosce come usare quasi qualsiasi arma di taglia gigante. Abile nelle tattiche militari, è colui che richiede rapporti aggiornati su tutte le nascite e morti degli orchi, troll e giganti nell'intero Geoff così che possa preparare al meglio ogni risorsa disponibile per l'inevitabile guerra contro il popolo più piccolo. Tutti i bambini maschi e qualsiasi femmina interessate si addestrano con lui per almeno una parte della giornata, affilando le proprie abilità in attesa di diventare un soldato a tutti gli effetti. La sua stanza è semplice, con un letto, un tavolo e solo un rettangolo di metallo martellato appeso al muro. Quest'ultima decorazione fu strappato da un golem di ferro che distrusse; il golem era di proprietà di un mago che una volta cercò di rendere schiava la tribù di Mogtharis (la piastra pettorale dell'armatura di Nartung fu ricavata da pezzi presi dal golem e ancora ha una leggera immagine della sua testa, mentre il teschio del mago è appeso a una delle pareti di Naglskoltyr). Tesoro: 252 mr, 315, ma, 285 mo, 20 mp, 2 gemme del valore di 50 mo ognuna, una *pozione di autometamorfosi*, una *bacchetta*



dell'illuminazione (67 cariche) e uno *spadone a 2 mani* +3 di taglia gigante.

12. Camera di Fimagull

Fimagull (pf 63) è uno spacca centesimi ossessivo. Incaricato di supervisione i movimenti dei tributi da dare ai giganti delle nuvole, è notoriamente tirschio e malvoluto da molti degli altri giganti del fuoco. Si è guadagnato al sua posizione, tuttavia massimizzando l'ammontare dei tributi trasferiti e minimizzando la quantità di quanto viene rubato lungo la strada dagli avidi giganti e umanoidi. Il suo stesso vestiario, armatura e armi sono vecchi e consunti, in quanto rifiuta di spendere denaro per sé stesso. Gran parte dei suoi beni sono chiusi in un forziere (di fattura nanesca) chiuso all'interno di un altro forziere che a sua volta è nascosto in un comparto segreto sotto il suo letto. Tesoro: 459 mr, 31 ma, 624 mo, 34 mp e 4 gemme del valore di 100 mo ognuna.

13. Camera di Gillmyr

Gillmyr (pf 7) è il più diplomatico fra i giganti del fuoco. Nominalmente in carica del castello (che praticamente gestisce lui stesso con l'aiuto delle femmine adulte), la sua responsabilità principale è quella della città stessa. Un gigante aspro ma giusto, gli umani hanno imparato che nei rari momenti in cui deve intervenire nelle questioni umani, da lui ci si può aspettare un trattamento equo. Registra il livello di produzione di legname, grano e carne e sistema i dettagli sulla lavorazione per ottenere vantaggio delle migliori condizioni atmosferiche o per sopperire a inaspettate lacune. Tesoro: 224 mr, 223 ma, 292 mo, 12 mp 1 gemma del valore di 50 mo, un *spada corta* +1 (usata come pugnale).

14. Stanza degli ospiti/Cella/Magazzino

Sebbene sia stata costruita come stanza degli ospiti per i propri superiori giganti delle nuvole, sono un po' troppo piccole per una creatura della taglia di un gigante della nuvole. Visto che i Sakhut tendono a essere piuttosto a disagio quando si trovano a terra e in qualche modo perfino claustrofobici quando sotto terra, queste camere giacquero inutilizzate per diverso tempo. In fine vennero convertite in celle adatte a contenere un gigante e dotate di una porta con sbarre di ferro chiudibile dall'esterno. I giganti del fuoco essendo gente Legale (se Malvagi), la necessità di richiudere un gigante per un certo periodo di tempo è poco frequente, così vengono comunemente usate come magazzini fra le carcerazioni. Qui vengono tenute anche i mobili, l'equipaggiamento, i vestiti e le armi in eccesso, accessibili a qualsiasi abitante del castello. I contenuti di una delle stanze potrebbero essere spostati in un'altra se ci dovesse essere bisogno di una delle celle.

15. Alcova delle Armi

Ognuna di queste alcove contiene 2 spadoni a 2 mani, 1 scudo e 20 macigni adatti per essere lanciati. Le spade sono qui in caso il castello venga attaccato e un eventuale gigante sai colto impreparato senza le sue armi a portata di mano, gli scudi sono usati per supportare le guardie nelle torri e i macigni sono munizioni di riserva per le guardie della torre.

16. Torre del Castello

Queste quattro torri sono alte solo 3 metri in più del resto del castello. Ognuna è separata dal resto del castello interno da una spessa tenda di pesanti catene che serve per deflettere gran parte dei proiettili in arrivo. Gli interni delle torri sono sopraelevati dal resto della pavimentazione del castello di 9 metri, a cui si accede mediante una rampa nell'angolo più interno della torre; le torri sono aperte, senza soffitto, e sono coperte da tettoie oliate solo quando il tempo atmosferico è inclemente. Ci sono 20 macigni pronti per essere scagliati in ogni torre. I pavimenti nelle parti più basse delle torri hanno dei tubi del diametro di 30 cm che corrono attraverso il terreno fino all'esterno del castello, permettendo alla pioggia che cada nella torre di uscire. Ci sono sempre 2 giganti di guardia, spostandosi di torre in torre circa ogni ora, mettendosi sempre in posizione diagonale uno rispetto all'altro. I giganti del fuoco al riaprire della torre ricevono un riparo solido del 50%, e quindi un bonus di -4 alla loro CA. Le sentinelle possono dare l'allarme se vedono individui sospetti o ostili avvicinarsi al castello.

Il Castello—Livello Sotterraneo

Il livello inferiore del castello (vedi **Mappa 17**) è un mix di muri di pietra, soffitti puntellati alti 6 metri e pavimenti di terra. Se le pareti venissero scavate, dietro di esse si troverebbe terra compatta dopo circa 1,5 metri di pietra. Scavare nel soffitto provoca un crollo di 6 metri in tutte le direzioni nel 25% dei casi, in quanto le tonnellate di roccia e pietre al di sopra franerebbero giù (6d6 punti-ferita in tutta l'area, coloro che si trovano ai margini del crollo possono tentare un tiro-salvezza contro Soffio per dimezzare i danni). Come per il livello superiore, ogni cosa è di taglia gigante e le porte sono costruite allo stesso modo. L'aria qui odora di cenere e fumo a causa della presenza dei giganti e dei loro bracieri, e diventa pure peggio vicino ai tunnel orientali e nel privé (area P).

Tutti i corridoio sono illuminati da incantesimi *luce perenne* (che brillano rossastri come tremole torce, non gialle come la luce del sole) e occasionalmente delle rocce nelle pareti sono scaldate da *pietra focaia*. Le stanze da letto sono scaldate da uno o più pezzi di *pietra focaia* e illuminate da bracieri a meno che non ci sia bisogno di più luce, nel qual caso viene preso un oggetto incantato con *luce perenne*, preso dal magazzino. I giganti sono restii a usare i bracieri come armi da lancio nelle stanze a causa del pericolo potenziale



nel danneggiare la mobilia, ma naturalmente lo faranno se le loro vite sono a rischio.

Dovessero i giganti ritirarsi nel livello inferiore, si muoveranno per fuggire nel tunnel (area 35) e attenderanno per eventuali inseguitori. Se gli invasori dovessero avvicinarsi al tunnel di fuga, i giganti faranno crollare la trappola dell'area 35° (sulle teste dei loro nemici, se possibile) e poi si infileranno nel tunnel per uscire.

Se le forze attaccanti dovessero farcela ad arrivare nel livello inferiore senza essere scoperti, qualsiasi combattimento qui attirerà l'attenzione di tutti i giganti vicini. Anche i segugi infernali adulti attaccheranno, essendo stati addestrati ad arrivare quando viene dato l'allarme. Se il combattimento si mette male per i giganti, si ritireranno nel tunnel di fuga come indicato prima.

Incontri Casuali

Ogni turno c'è il 10% di probabilità che 1d3 segugi infernali (50%, adulti di vario genere) o 1 o più giganti del fuoco (50%) arrivino nell'area in cui si trovano i personaggi. Se si tratta di giganti, sarà un singolo soldato (30%), un soldato e sua moglie (50%, e nota che anche la moglie potrebbe essere un soldato) oppure un non soldato (20%). Qualsiasi incontro con una femmina ha il 30% di probabilità di comprendere un bambino, e qualsiasi incontro con un soldato ha il 20% di probabilità di essere un gigante eccezionale (il re, un capitano o un sottotenente). Come prima, i giganti caduti dovrebbero essere depennati dalla lista per evitare incontri accidentali con giganti che dovrebbero essere morti.

Descrizione delle Aree

17. Recinto dei Segugi Infernali

Questa stanza è il recinto degli animali da compagnia dei giganti del fuoco, i segugi infernali. Ce ne sono soltanto 2 dall'attacco iniziale (DV 7, pf 37; DV 6, pf29), 2 segugi che da allora sono cresciuti (DV 5, pf 24, 23) e 6 cuccioli (DV 3, pf 17, 16, 15, 12, 8, 7; la fiamma fa 3 pf di danno). I 4 adulti possono girare per il castello, mentre i cuccioli sono stati addestrati per restare in questa stanza a meno che indicato diversamente dai giganti del fuoco. Gli adulti attaccheranno qualsiasi creatura non gigante del fuoco che entri nella loro tana (ricorda che possono superare certe illusioni con l'olfatto) e i cuccioli si uniranno all'attacco seguendo i genitori. Il recinto ha mucchi di cuoio bruciato e sporco, con ossa sparse dappertutto. Hanno pochi tesori (540 m_p67 ma), in quanto i giganti non vedono alcun motivo per dargli degli oggetti di valore che finiranno semplicemente per essere distrutti.

18. Tempio di Surtur

Questa stanza è molto calda e piena di fumo, una sacra oscurità che riduce la visibilità a non più di 7,5 metri. Accostati a gran parte delle pareti ci sono bacinelle di pece in fiamme, bracieri con carboni ardenti e torce scoppiettanti. L'estremità più lontana della stanza è dominata da un grande blocco di pietra sul quale giace una spada lunga 4,5 metri posta su un piedistallo di metallo; la spada, il supporto e la parte superiore del blocco di pietra brillano tutti per il calore dei pezzi di *pietra focaia* (variante focalizzata) che formano la parete superiore della superficie del blocco. La parete dietro l'altare è dipinta per mostrare un gigante del fuoco con i capelli infuocati che brandisce un'enorme spada fiammeggiante che distrugge molti dei nemici dei giganti. Il pavimento di gran parte della stanza è di terra, ma l'area di fronte all'altare è ricoperta da grandi piastrelle di *pietra focaia* (variante focalizzata). Tutti gli oggetti mobili di questa stanza sono fatti di ferro o bronzo, in quanto i materiali più teneri si scioglierebbero facilmente per il calore. C'è il 10% di probabilità che un gigante del fuoco guerriero sia qui a pregare Surtur e il 50% di probabilità che Fornjotr, il medico-stregone, stia pregando o accudendo alle esigenze del tempio. Fornjotr si difenderà (vedi area 19 per i dettagli), ottenendo un bonus speciale sul tiro per colpire e per le ferite di +1 quando combatte nel tempio. La porta che dà verso l'area 19 è chiusa da un incantesimo *blocca porta* (pronunciato al 3° livello) e se Fornjotr sta dormendo in questa stanza e anche sotto gli effetti di un incantesimo *allarme*, che si è lanciato su sé stesso prima di ritirarsi.

19. Rifugio di Fornjotr

La stanza del dottore-stregone arde di calore (a causa di molte *pietre focaie*) e non particolarmente interessante. Contiene un letto, un tavolino e due bauli. Il primo baule contiene il tesoro personale di Fornjotr (222 m_p257 ma, 177 mo, 5 mp e 4 gemme del valore di 10 mo, 100, mo, 500 mo e 1.000 mo rispettivamente). Il secondo contiene il libro degli incantesimi (un set di piastre di metallo incise legate assieme), un testo sacro di Surtur (un libro simile con solo poche pagine—i comandamenti di Surtur sono pochi e diretti) e una serie di tuniche cerimoniali rosse e un'armatura decorata.

Se attaccato quando è da solo, Fornjotr chiamerà aiuto e poi pronuncia creare fuoco contro i suoi attaccanti (dato che l'incantesimo produce fuoco normale, può concentrare l'incantesimo su sé stesso senza subire danni), seguendo con *riscaldare il metallo* e poi *bloccapersona*. Se fa parte di un gruppo, userà preghiera per agevolare i suoi compagni, poi prenderà di mira i lanciatori di incantesimi con *bloccapersona* e i guerrieri nemici con *riscaldare il metallo*. Nota che non può usare i suoi incantesimi da mago se sta indossando la sua armatura (che di solito indossa quando è sveglio).



Fornjotr, gigante del fuoco maschio Dottore-Stregone (S7/M3): CA -1 (in armatura) o 5 (senza); FM 12 (15 in armatura); DV 15; pf 79; THAC0 5; N° ATT. 1; Danni 2d10+10 (spadone a 2 mani); AS incantesimi; DS incantesimi; PD non può usare incantesimi da mago se indossa l'armatura; T E (5,1); ML Élite (14); Int. Molto (12); AL LM; PE 12.000.

Equipaggiamento speciale: *pozione di forma gassosa, olio scivoloso.*

Sfere: Charme, Combattimento, Divinazione, Elementale, Guarigione, Protezione, Totale.

Incantesimi clericali tipici (3/3/2/1): 1°—cura ferite leggere (x2), rifugio; 2°—riscaldare il metallo, bloccapersona (x2); 3°—preghiera, parlare con i morti; 4°—fiammata.

Libro degli incantesimi: 1°—allarme, comprensione dei linguaggi, identificazione, individuazione dei non morti, individuazione del magico*, lettura del magico, sonno; 2°—luce perenne, individuazione dell'invisibile, ragnatela*, scassinare. (*incantesimi preferiti).

20-29. Giganti Sposati

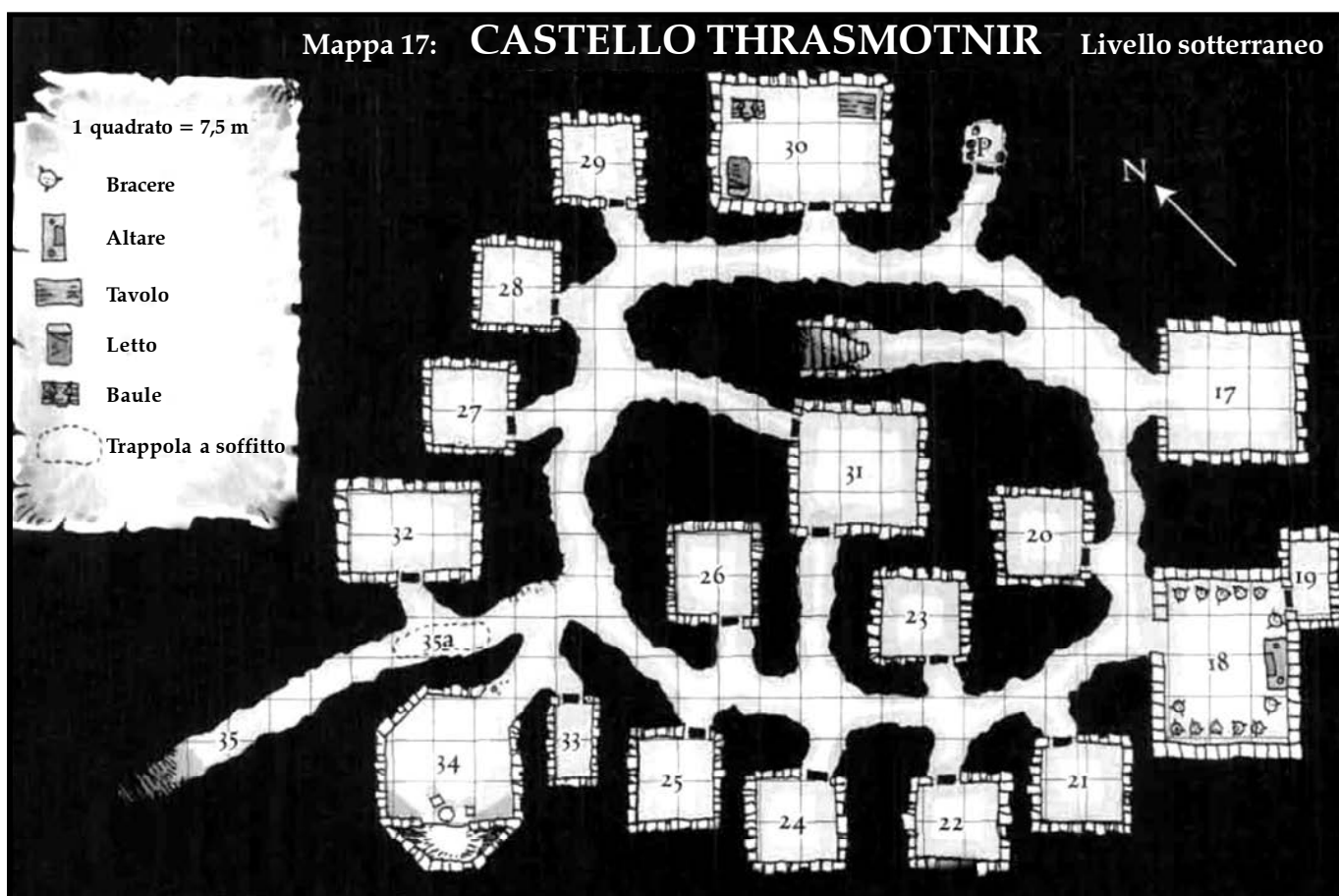
Ognuna di queste stanze è la dimora di una coppia sposata di giganti. Delle coppie, 7 sono composte da un guerriero maschio e una femmina non guerriera, 3 sono formate da un maschio guerriero e una femmina guerriera. Ogni stanza contiene un letto, uno o più bauli chiusi, un'armatura e un supporto per una spada (o due, se la moglie è anch'essa una guerriera). I bauli contengono vestiti, oggetti personali e tesoro. Ogni coppia ha 4d100 mr, 2d100 ma, 4d100 mo e 5d6 mp. Inoltre, la coppia nell'area 25 ha il seguente tesoro magico: bacchetta di localizzazione di porte segrete e trappole (16 cariche), quella nell'area 26 una pozione di rimpicciolimento e quella nell'area 28 una pergamena di protezione dalla magia.

30. Alloggi di Re Mogthrasir

La camera privata del capo dei giganti del fuoco è grande ma quasi vuota. Un grande letto, un piccolo tavolo e un singolo lungo forziere sono la unica mobilia della stanza. Un murale ben disegnato della terra di Tjalf (Geoff) copre una delle pareti più corte, sebbene la rappresentazione risenta della superficie molto irregolare dovuta alla roccia e alla malta.

Il re non è sposato e non ha intenzione di esserlo nel prossimo futuro—ha territori da conquistare e che gli

Mappa 17: CASTELLO THRASMOTNIR Livello sotterraneo



occupano gran parte del suo tempo. È scaltro (Int 11), sempre a pensare al suo “grande disegno” senza perdere di vista i dettagli, in cerca di suggerimenti dai suoi consiglieri ma agendo deciso se la situazione lo richiede. In combattimento combatte come un gigante delle nuvole (Danni 3d10 +11 con la sua grandiosa difensore +4 di taglia gigante) ed è più forte di molti dei giganti del fuoco (For 23) come anche più robusto di molti (pf 110). Indossa una corazza di piastre (ferro nero cesellato di bronzo) invece della sua solita corazza a bande. Se minacciato seriamente userà tutta la magia della sua spada per migliorare la CA (da CA -2 a CA -6), richiamando il potere del suo anello magico come ultima risorsa e indirizzando il genio a coprire la propria fuga con illusioni se la sua vita dovesse essere in pericolo (il djinni imprigionato, un giovane seguace di nome Ousson (pf 39) odia i giganti del fuoco ma è obbligato a obbedire). Con la sua armatura, sicuro di sé e un portamento regale (incluso un mantello ricavato dalle ali di un drago ci rame). Mogthrasir ha un aspetto impressionante—di altezza media per un gigante del fuoco ma con spalle particolarmente larghe così ammirato dalla sua gente, i capelli arancio brillante di un tramonto montano e la barba tagliata corta.

31. Stanza dei Bambini

Questo asilo nido è il luogo dove i giovani giganti vivono finché non sono considerati adulti. Gli 8 giganti immaturi che vivono qui variano da un equivalente umano di un bambino piccolo (pf 10, non combattente), dei bambini (pf 16, 15, 13—combattono come gnoll) a preadolescenti (25, 23, 20, 19— combattono come bugbear. Ci sono sempre 1d3 giganti femmine ad accudire o a istruire i bambini, e ottengono un bonus di +2 a tutti i tiri per colpire e per i danni mentre li difendono. Non c'è tesoro qui, solo giocattoli e bambole adatti per piccoli giganti del fuoco.

32. Stanza Magazzino

Qui sono state ammassate tutti i tipi di cianfrusaglie varie, riempiendo scaffali e scatole. Oggetti da cucina, attrezzi per lavorare la pietra, attrezzi da fabbro di scorta, corde, catene, balle di tessuto, scorte di cibo e altri oggetti casuali vengono qui tenuti. C'è una certa quantità di macigni, pentoloni e anelli di metallo con incantesimi *luce perenne* lanciati su di essi, spesso dati a singoli giganti quando necessitano di illuminazione aggiuntiva.

33. Appartamenti del Fabbro

Il fabbro è un gigante di nome Ulf (pf 78); forgia e ripara le armature e le armi di questa comunità di giganti del fuoco. Immune al calore normale, può lavorare confortevolmente indossando la sua armatura, sebbene la porti solitamente senza i pezzi che coprono il braccio destro così da poter impugnare il suo grande martello senza impedimenti.

Quando in combattimento preferisce usare il suo martello, attaccando come se fosse specializzato. Il martello infligge 3d8 punti-ferita per colpo, senza includere i bonus per la specializzazione (+2) o la Forza (+10), per un totale di 3d8+12. La sua stanza ha solo un piccolo letto e un baule. Il suo solo tesoro è uno *scarabeo dei nemici infuriati* con 15 cariche rimaste.

34. Forgia

Questa grande stanza è una forgia, adatta a creare armi e armature di metallo, sempre che i destinatari siano ti taglia gigante. Incudini, barili d'acqua, attrezzi e blocchi di metallo sono disposti per una efficienza ottimale. Ci sono solitamente 1d4+1 pezzi di armatura o armi in lavorazione o in riparazione dal fabbro in un qualsiasi momento, con un numero simile di oggetti completi in attesa di essere ritirati dai loro proprietari o posti in magazzino. L'area più lontana della stanza è la forgia vera e propria, un enorme affare di pietra e mattoni che ospita un fuoco estremamente caldo. Se in questa stanza avviene un combattimento con il fabbro (che si trova qui nell'80% del tempo durante il giorno), ogni round afferra un personaggio cercando di gettarlo nel fuoco della forgia (1d6 danni da impatto per ogni 3 metri di distanza dal quale il personaggio viene lanciato, più 4d4 punti-ferita per ogni round in cui resta nel fuoco). Sebbene non ci siano veri e propri macigni in questa stanza, ci sono tanti altri oggetti pesanti che faranno al caso di un gigante che cerchi qualcosa da lanciare.

35. Tunnel di fuga

La sola cosa che separa l'estremità di questo tunnel dalla superficie della collina artificiale sono 2 metri di terra compatta. Se i giganti dovessero essere messi in ritirata, si possono aprire la strada attraverso questa piccola barricata in 2 round e fuggire all'aperto sulla collina artificiale. Appese vicino a quest'area c'è una catena dipinta di nero che collegata ai supporti truccati in maniera speciali sul soffitto sopra la trappola nell'area 35a. Chiunque con Forza 19 o più può tirare la catena con forza sufficiente per attivare la trappola; i giganti la useranno per seminare qualsiasi invasore (sperando pure di schiacciare qualcuno degli attaccanti nel processo) mentre viene aperta l'estremità del tunnel.

35a. Trappola

Questa trappola consiste in diversi contrafforti del soffitto tagliati in modo speciale connessi da una catena che è stata dipinta di nero (solo 1 probabilità su 6 di individuare la catena se ci si muove a velocità normale, nessuna se si corre, 100% di probabilità se si controlla l'area con attenzione). La catena corre attraverso diversi anelli di metallo posti nel soffitto e pende libera vicino alla fine dell'area 35. Se la catena viene tirata con Forza 19 o più, il soffitto in quest'area



crolla, infliggendo 6d6 punti-ferita a chiunque si trovi sotto il crollo.

P. Provato

Questa latrina primitiva non è altro che due tinozze di ferro da camera nascoste nel buco di 3 m di diametro nel terreno. Sul fondo della fossa profonda 9 metri dimora lo otyugh più felice del mondo, molto contento e ben nutrito (pf 64). Attacca solo se minacciato o affamato da diversi giorni (i suoi tentacoli possono raggiungere solo fino a 6 metri di altezza, così le opportunità di attacco sono limitate in ogni caso, a meno che i personaggi siano abbastanza idioti da discendere nella buca del cesso dei giganti.)

Pregmere

Storia e Situazione Attuale

Pregmere prende il suo nome dalla dozzina di piccole sorgenti calde che formano il centro della città. Ogni sorgente è poco profonda e non più ampia di 6 metri, formata da una fonte di calore (probabilmente magica) molto in profondità che porta le acque del terreno verso la superficie. Le sorgenti erano originariamente ricche di molte varietà di strani pesci colorati adattatisi alle temperature dell'acqua, ma subirono una riduzione demografica significativa a causa della pesca intensiva durante la crescita della città. La popolazione fu spinta verso altre fonti di nutrimento dai druidi preoccupati e la vita acquatica era quasi totalmente ripristinata alla densità originaria prima che la città fosse attaccata dai giganti del fuoco e delle colline.

La disposizione insolita della città (vedi **Mappa 18**) attrasse facilmente l'attenzione dei passanti ma molto inefficiente in termini difensivi; il centro della città è tagliato da ampi varchi perpendicolari di terreno aperto punteggiati dalle sorgenti e piccoli giardini di fiori. I giganti furono in grado di marciare attraverso queste vie centrali e fare strage dei difensori, molti dei quali erano indeboliti da una vita di lusso e relativa prosperità. Dopo tre giorni di combattimenti sporadici, la popolazione di Pregmere si arrese.

Poco dopo l'insediamento dei giganti del fuoco dai capelli rossi come sovrani della città, i giganti delle colline apparentemente sofferenti da una qualche forma di agorafobia) decisero di abbandonare le pianure di Geoff e ritornare alle loro dimore fra le montagne. I giganti del fuoco si rifiutarono di lasciarli andare, e iniziò così una specie di guerra civile fra le due razze di giganti. Molti degli umani resi schiavi colsero quest'opportunità per fuggire, portandosi dietro anche le catene. I giganti del fuoco sedarono con successo la ribellione dei giganti delle colline, mettendo ai ceppi i giganti più piccoli e mettendoli al lavoro.

Ora, Pregmere coltiva grano e alleva animali per rifornire di cibo molti dei seguaci dei Sakhut. I giganti delle colline schiavi sono usati come animali da tiro, permettendo agli

agricoltori di arare enormi tratti di terreno ottenendo campi di grano fenomenali. Questo permette di nutrire bene gli animali, il che significa molti animali in salute e quindi maggiore sopravvivenza dei nati. Piuttosto stranamente, Pregmere produce più cibo ora come città schiavizzata di quanto mai abbia fatto da libera. La popolazione viene fatta lavorare duramente, ma tutti mangiano bene e ancora hanno molto da offrire quando arriva il momento di condividere grano, avena e bestiame.

Ci sono membri sparsi di un movimento di resistenza che ha lo scopo di liberare le circa 300 abitanti della città ancora in schiavitù, sebbene ciò sia difficile perché ogni umano non in catene risalta immediatamente. Il capo della resistenza è un sacerdote di Pholtus di nome Flerd fñntle (umano maschio S11 [Pholtus], pf 60; Des 17, Cos 16, Sag 16, Car 18, *bastone del colpire*, *martello* +1, *corazza di piastre* +2, *buco portatile*). Un uomo magro e dai capelli grigi, Flerd è un avventuriero esperto, parte di una banda che sconfisse l'ultima invasione di giganti anni fa ed un amico di Faffle (vedi **Derelion**), Fronkin Hoddypeak (vedi **Derelion**) e Gleep Sguardo Penetrante (vedi **Isole-Nuvola dei Sakhut**). Tiene la sua armatura e le armi nascoste nel buco portatile e indossa un finto paio di ceppi che possono essere facilmente rimossi.



Governo

I giganti del fuoco di questa città provengono da una regione più meridionali delle Nebbiecristallo rispetto alla tribù di Re Mogthrasir, ma rispettano la sua forza e si godono la sovranità sui piccoli umani. Il capo di questi giganti è Ulfrun (pf 73, spadone a due mani +2 di taglia gigante), il fratello più giovane del capo della sua tribù. Ulfrun fa rapporto mensile a Mogthrasir riguardo lo stato della città e delle sue risorse. Gestisce questa città nello stile tipico dei giganti del fuoco: come un campo militare. Ha 10 giganti del fuoco che lo servono; ogni 3 mesi arriva un nuovo gruppo di giganti e quindi a 5 di coloro che erano in servizio gli viene permesso di tornare a casa dalle loro famiglie. IN ogni momento una rappresentazione tipica di questi sottoposti in termini di punti-ferita è la seguente: 86, 84, 82, 80, 79, 78, 74x2, 73, 61. I giganti del fuoco seguono una catena di comando con Ulfrun in cima, loro nel mezzo e tutte le altre creature al di sotto.

Legge di Ulfrun

- Tutti i nani, gli elfi e gli gnomi devono essere uccisi a vista.
- Il tentativo di fuga è punibile con il lavoro forzato a vita.
- Coloro che non raggiungono la produzione minima del raccolto sarà imposto lavoro doppio per un mese.
- Colpire un gigante è punibile con la pena capitale.
- L'utilizzo di incantesimi da parte degli umani è punibile con la pena capitale.
- Possedere un'arma che non sia un attrezzo da lavoro è punibile con la pena capitale.

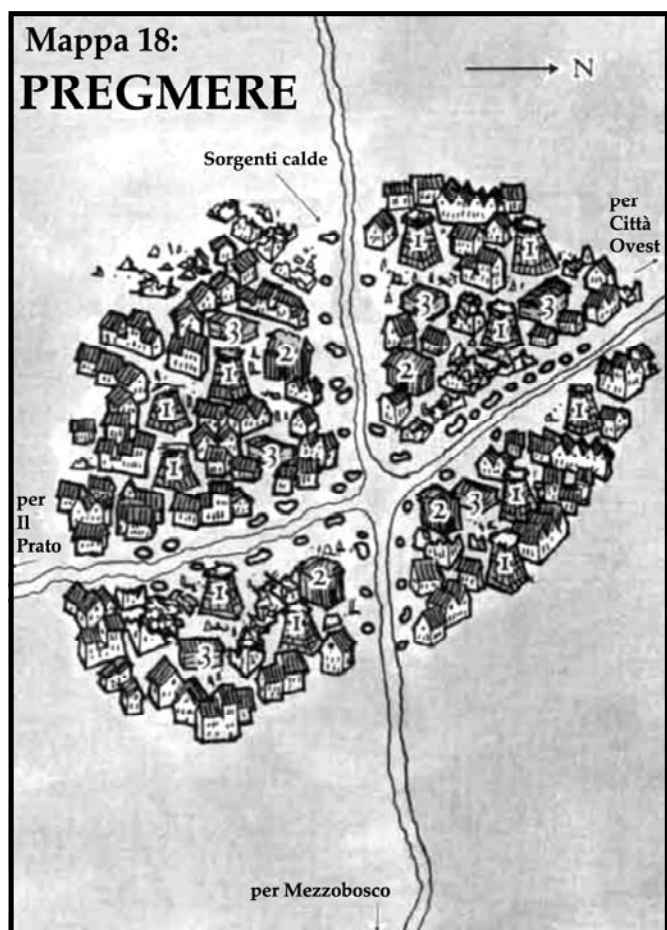
La Città

Gli edifici che subiscono danni a seguito dell'attacco sono stati riparati (se parte di un edificio che i giganti ritenevano necessario) oppure abbattuto (in caso contrario). Sono state costruite diverse caserme sulle aree ora libere a seguito della pulizia, come anche grandi edifici per gli schiavi dove rinchiodare i giganti delle colline durante la notte. Il resto degli edifici sono stati convertiti in magazzini per il cibo o semplicemente ricoperti di pannelli.

Alla mattina, i giganti del fuoco lasciano uscire gli umani e i giganti delle colline dalle loro prigioni per metterli al lavoro. Alla sera vengono radunati e rinchiodati di nuovo dopo aver eseguito la conta in cerca di eventuali lavoratori mancanti. I giganti del fuoco passano le loro giornate controllando i giganti delle colline, pattugliando il territorio circostante la città o rilassandosi alle sorgenti calde. Le piscine sono grandi appena quanto basta perché uno di loro si possa distendere, e sono la cosa più vicina a una temperatura decente nell'intera regione. Un po' dell'acqua sborda fuori quando i giganti si immergono e i pesci esotici vengono spesso schiacciati o spinti all'asciutto, ma le piscine si riempiono di nuovo dopo pochi giorni. Quindi i druidi sono soddisfatti fintanto che i giganti alternano ciclicamente le piscine che usano, così i pesci hanno una probabilità di sopravvivere.

Gli umani lavorano tutto il giorno e non hanno tempo per frivolezze durante la sera. I sopravvissuti all'attacco più deboli sono già morti per il lavoro, lasciando solo gli umani più resistenti a faticare per i giganti (minimo 4 pf ognuno). Perfino i mercanti e gli artigiani sono stati spinti a lavorare nei campi e nei recinti per il bestiame, sebbene i maniscalchi e i conciatori stiano ancora lavorando normalmente.

I 15 giganti delle colline (pf 77, 74, 73, 67x2, 66, 63, 59, 58, 57x2, 56, 53, 51) sono trattati allo stesso modo se non peggio degli schiavi umani. Stupidi, forti e non abituati al lavoro duro, vengono subissati di insulti e abusi da parte dei vittoriosi giganti del fuoco, che non permettono nemmeno di sfogare la loro rabbia repressa sugli umani. Sono legati con grossi collari d'acciaio alle ceppi alle caviglie, tutti



collegati fra loro da pesanti catene. Come risultato di questo trattamento, questi giganti delle colline sono più snelli, più cattivi e più duri di gran parte della loro specie.

1. Prigione dei Giganti delle Colline

Ognuno di questi grandi e robusti edifici contengono 1d2 giganti delle colline infelici durante la notte. Il luogo è sudicio, maleodorante e per certi versi maltrattato a causa dei tentativi dei giganti di aprirsi la strada per fuggire. La porta è chiusa a chiave, sbarrata e rinforzata con piastre di ferro—chiunque che non sia un gigante del fuoco con la chiave adatta necessita di gran forza e abilità per aprirla. Se liberati, i giganti delle colline abatteranno ogni creatura che si parerà fra loro e la libertà (perfino i loro liberatori), il loro risentimento represso ha finalmente una via di espressione. Cercheranno di afferrare qualsiasi cosa che possa fungere da clava e cercheranno di sgattaiolare fuori città per tornare nelle montagne, combattendo solo se necessario, tenendo perfino la rimozione delle catene per il momento in cui non saranno più inseguiti. Nota che un incantesimo scassinare rimuoverà una costrizione (collare e ceppi) da un gigante, il che renderà questo gigante meno ostile verso i suoi salvatori ma anche più determinato a una fuga immediata.

2. Caserme

Queste caserme ospitano 1d3+1 giganti del fuoco, mentre la baracca a nordovest è la dimora permanente di Ulfrun. I giganti del fuoco hanno 2d100 m; 2d100 ma, 3d100 mo e 1d20 mp ognuno; Ulfrun ha 3d100 m; 3d100 ma, 4d100 mo e 3d10 mp.

3. Baracche degli Schiavi

Ci sono 6 di questi edifici, ognuno de quali ospita 50 abitanti della città. Agli umani è stato permesso di ripartirsi in modo da tenere unite le famiglie (i giganti del fuoco preferiscono avere degli schiavi felici fintanto che ciò non interferisce con il loro lavoro e sono contenti che gli umani si ripartiscano ordinatamente, in quanto questo aggrada la loro natura Legale). I giganti non si interessano di imparare tutti i nomi degli schiavi o riconoscerli dall'aspetto, così uomini e donne di aspetto simile possono qualche volta scambiarsi di posto quanto i gruppi di lavoro sono al lavoro assieme nei campi, con i loro padroni che non se ne accorgono. In questo modo, l'intera città si tiene in contatto senza rischiare punizione per essere beccati a complottare o a scambiare informazioni. I piani di Flerd comportano l'attesa del momento giusto, quando lui e i 200 degli uomini adulti attaccheranno, distraendo i giganti mentre il resto degli adulti portano via i bambini e i non combattenti. Il morale è buono fra gli apparentemente docili schiavi e saranno pronti ad approfittare di vantaggiose situazioni inaspettate—come un attacco improvviso degli

avventurieri. I giganti sorpresi si mobiliterebbero per fronteggiare gli avventurieri, solo per ritrovarsi a fronteggiare una rivolta di schiavi in grande stile.

Sorgenti Calde

Ci sono circa una quarantina di piscine di varia grandezza che punteggiano i due viali principali che si incrociano al centro di Pregmere. Ognuna ha la temperatura di un bagno caldo; il suolo attorno è confortabilmente caldo. Sedersi in una piscina è molto rilassante; chiunque si spogli e trascorra almeno un'ora a riposare in una recupererà 1 punto-ferita extra al prossimo riposo (armatura o abiti spesso negano i benefici). Questo effetto non è magico, quindi usare l'acqua della piscina in un altro luogo non comporterà nessun beneficio curativo.

Preston

Storia e Situazione Attuale

Preston era un avamposto elfico costruito per proteggere Bosco di Oyt dalle incursioni degli umani di tutti i tipi quando gli immigrati di Suel e Oerdian di trasferirono in quello che ora è Goff circa 900 anni fa, unendosi ai cloni di Flan che erano già lì già presenti. Come le varie razze di umani si mischiavano fra loro e i loro discendenti si mostrarono degni di fiducia, gli elfi deposero la loro diffidenza e permisero a donne e uomini che avevano dimostrato il loro amore per la terra di visitare i loro boschi. Col tempo, le relazioni fra umani e elfi divennero più durature, specialmente dopo che un giovane nobile sposò una sposa elfa nel 223 AC. L'avamposto divenne una città, una città elfica con un piccolo numero di mezzelfi e umani. Gli elfi silvani che lavorarono qui producevano abiti elfici, armi, cibo e armature, scambiandole con musica, manufatti e notizie di altri luoghi.

La forza d'invasione dei giganti che arrivò a Bosco di Oyt fu stanca ma determinata. I Sakhut sapevano che gli elfi sarebbero stati difficili da conquistare e così promisero grandi ricompense per chi avrebbe combattuto in questo luogo. Dozzine di giganti caddero sotto le spade e le frecce degli elfi, ma una per una, i giganti riuscirono a farsi strada a forza nelle case e fortificazioni di Preston. Davanti alla possibilità di estinzione, gli elfi accettarono la sconfitta, ritirandosi nella foresta in piccoli gruppi sfuggitivi e permettendo ai giganti di assumere il controllo della loro città arborea.

Otto anni più tardi, gli elfi si sono ripresi emozionalmente dalle loro perdite e hanno rimpinguato il loro numero con elfi provenienti dalla Foresta T etra e boscaioli dalla Grande marca. Mentre i giganti divennero lassi nelle loro difese e a causa della loro caccia eccessiva nelle foreste attorno a Preston, furono costretti a spingersi sempre più lontano dalla città in cerca di cacciagione,



diventando facili bersagli per i furtivi elfi e i loro alleati. Ad oggi, i giganti sono completamente sulla difensiva, avendo imparato l'errore di inviare gruppi per stanare gli elfi solo per ritrovarsi più tardi a incappare nei cadaveri dei loro camerata o per non averne più notizie. I giganti hanno avvisato i Sakhut diverse volte della situazione durante gli ultimi anni, richiedendo rinforzi se non perfino un bombardamento aereo in piena regola dalla isola-nuvola.

Finora, la risposta dei Sakhut è stata l'indifferenza. I giganti di Preston producono poco di ciò che sia utile ai giganti delle nuvole e tengono un posto relativamente insignificante ai margini dell'impero di Goroda. La gigantessa invece ha inviato i peggiori giganti possibili—attaccabrighe, nemici politici e gli incredibilmente stupidi—in "aiuto" a Preston. Se questi vengono uccisi, non perderebbe gran che, e se riescono a mantenere la città contro gli elfi, potrebbero imparare qualcosa, se non altro che dovrebbero intralciarla. Nel frattempo, Re Mogthrasir sta progettando piani contingenti per bruciare l'intera foresta se si rendesse necessario (cioè, la caduta di Preston), credendo che una politica "terra bruciata" scaccerebbe considerabilmente la minaccia ben lontano dai confini.

Nel frattempo, gli elfi sono fiduciosi ma pazienti. Hanno molto tempo per cogliere i giganti uno a uno e possono facilmente sopravvivere nella foresta per anni senza essere scoperti. Alcuni dei più teste calde mezzelfi hanno proposto di caricare le fortificazioni dei giganti per scacciarli tutti in una volta, ma le teste più razionali li hanno annullati, sapendo che in un combattimento frontale gli elfi sarebbero in svantaggio. Qualsiasi gruppo indipendente—diciamo, un'intrepida banda di avventurieri—disposti a infiltrarsi nella città dei giganti per distrarli sarebbe un diversivo benacetto, naturalmente, e potrebbe perfino esserci un arciere elfico o due disposti ad accompagnarli "per sport".

Governo

Preston è attualmente amministrata di un gigante delle colline di nome Bok (pf 64). Un gigante non particolarmente astuto, non è in grado di capire cosa fare. Se i giganti viene permesso di cacciare singolarmente o in piccoli gruppi, vengono uccisi. Se escono in gruppi numerosi, hanno problemi a trovare selvaggina. Se escono in cerca di elfi, vengono uccisi. Il capo dei giganti è vicino al punto di rottura e a considerare la diserzione completa; solo la paura di Goroda lo tiene in riga. Se se ne va, un altro gigante assumerebbe il comando (probabilmente mediante una gara di forza o un gioco di probabilità).

Leggi di Bok

- Nessuna. Bok dà gli ordini alla gente quando serve, ma non ci sono leggi generiche in vigore in Preston. Le leggi non scritte sono "fai il meno possibile", "cerca di non farti uccidere" e "non intralciare Bok".

La Città

Preston fu costruita dagli elfi e trae vantaggio dalle affinità di tale razza per la foresta. Molti edifici furono eretti in alto sugli alberi in posizioni chiave per la difesa di ampie aree di residenti a terra. Durante l'assedio della città molte di queste costruzioni furono abbattute dai macigni o gli alberi che le ospitavano vennero bruciati o abbattuti. Nella successiva occupazione da parte dei giganti molte di quelle restanti vennero distrutte, in quanto non adatte a ospitare creature di tale mole. Ora i giganti vivono in rozze baracche raffazzonate dai resti delle dimore degli elfi o nella manciata di edifici a terra sopravvissuti (in gran parte stalle).

Oltre a Bok, ci sono altri 8 giganti delle colline (pf 75, 61, 60, 54x2, 51x2, 50), 3 giganti dei ghiacci (pf 77, 66, 57), 4 giganti del fuoco (pf 84, 82, 73, 59) e 1 gigante delle nuvole dei Sakhut (pf 83). Tutti tranne i giganti delle colline sono qui per incompetenza o per problemi con i loro superiori; il gigante delle nuvole, Nashu, derise pubblicamente uno dei piani di Goroda durante una riunione e fu inviato qui per punizione (che poi in quel periodo, abbia osato flirtare con un gigante sul quale Goroda aveva messo gli occhi addosso, non le fu certo di aiuto). Ogni gigante delle colline ha 10d6 mr, 8d6 ma e 5d6 mo. I giganti del fuoco hanno 1d100 mr, 2d100 ma, 2d100 mo e 1d10 mp. I giganti dei ghiacci hanno 5d6 mr, 2d100 ma, 10d10 mo e 1d20 mp. Nashu ha 3 gioielli (valore 200 mo, 250 mo e 300 mo) e 98 mo.

Nashu è sufficientemente inacidita da cercare di mettere i giganti di Preston contro il resto dei Sakhut. Con lei come capo, intelligenza e magia, questa tribù "mista" di giganti potrebbe essere una fazione potente da non essere sottovalutata, sia come incursori che come mercenari. C'è dell'interesse a ciò fra gli altri giganti, sebbene la paura di reprimende per un tale tradimento (e riluttanza a seguire una capo femmina) li renda cauti. Se i personaggi assaltano con determinazione uno di questi luoghi e poi si ritirano, qualsiasi sopravvissuto che fallisce una prova sul Morale deserterà da Nashu e tenterà di fuggire facendosi strada all'interno della Foresta Tetra e quindi cercando di raggiungere la Grande Marca di notte fino a raggiungere Lortmils.

Tika Città

Storia e Situazione Attuale

Fondata in parte da veterani avventurieri della Battaglia delle Radure Emridy, Tika Città iniziò nel 569 AC come un accampamento nelle pianure per una miniera di rame. La terra si dimostrò fertile e altri coloni arrivarono per insediarsi quando furono scoperti piccoli depositi di agate in prossimità della miniera. La città crebbe in una miscela di popolazione umana e semiumana di circa 800 quanto i giganti colpirono nel 583. Molti coloni furono uccisi e altri fuggirono, lasciando solo 300 sopravvissuti (tutti umani)



che furono catturati e resi schiavi. Inizialmente abbattuti dai giganti e dagli orchi, la città è stata ricostruita solo parzialmente. Molti edifici sono ancora bruciati o giacciono in rovina, offrendo molti pezzi di pietra a portata di mano da essere usati come macigni da scagliare per i giganti.

Oggi Tika Città è l'ombra di sé stessa, sebbene goda di una curiosa specie di artificiale prosperità. Ogni mese, spedizioni di metallo, cibo e legname vengono trasportati a Tika Città e poi ai Picchi Barriera. I carovani ritornano a mani vuote e la popolazione umana di Tika Città assume che i beni vengano consegnati alla fortezza dei giganti nascosta nelle montagne. I carovani passano alcuni giorni godendosi il luogo e poi di dirigono verso le proprie città.

La città fornisce rame, ottone, gemme e cibo per i giganti delle nuvole e funge anche come stazione di posta per le consegne da altre città; la sua prossimità alle montagne la rende la scelta naturale per la distribuzione delle risorse destinate alla fortezza sulle nuvole. Le carovane portano i beni a Forte Nurok e li depositano con i giganti di stanza lì, attendendo la volta successiva che i Sakhut vengono a rivendicare il proprio tributo.

Governo

L'attuale "sindaco" di Tika Città è Eshirg, un'anziana gigantessa delle montagne (pf 55). Toppo vecchia per fare figli, venne esiliata dalla propria famiglia vagando per le montagne per diversi mesi prima di incappare in un gruppo di giganti delle colline; prese ufficiosamente il ruolo di comando di questo gruppo di bruti. Fu durante questo periodo che venne avvicinata dai giganti delle nuvole e costretta a guidare la sua banda nelle pianure. Grazie a alcuni eventi fortuiti durante il saccheggio di Tika Città acquisì un medaglione dell'ESO (9 m) e da allora lo usa per mantenere il controllo della "sua" città. Inizialmente riluttante a partecipare l'incursione, è arrivata a godere della sua posizione in cima alla piramide. I giganti delle nuvole le chiedono poco per quanto le concerne, e per il resto riesce a fare quel che gli pare.

Eshirg è assistita da Tog, Radoo e Zerag, 3 giganti delle colline (pf 75, 71, 60) appartenenti alla sua tribù adottiva, i quali conoscono dell'esistenza dei giganti delle nuvole ma non del loro covo volante. L'ordine piuttosto irregolare è mantenuto in città da 11 orchi (6 maschi, 5 femmine; pf 27, 25, 22x4, 30x3, 18x2) che rispondono a Eshirg o ai giganti delle colline, e sono noti per uccidere o mangiare le persone beccate dopo il coprifuoco. Questo comportamento rende gli orchi odiati e temuti dalla popolazione, ma ciò significa anche che la gente è molto attenta a seguire le poche vaghe leggi di Eshirg. Fintanto che non cercano di scappare e continuano a produrre cibo e minerali, i residenti sono schiavi solo nominalmente e sono in grado di fare ciò che gli pare; molti vivono una vita noiosa, stanca malnutriti e

oppressi invasori di grossa taglia. Un piccolo movimento di resistenza ha lentamente armato una parte della popolazione come anche il traffico di persone (principalmente bambini) nei territori vicini per concedergli la libertà.

Leggi di Eshirg

- A nessun umano è permesso uscire dal tramonto all'alba.
- A giganti e orchi devono essere fornito quanto cibo o bevande desiderano.
- Tutto ciò che è di valore appartiene a Eshirg.
- Colpire un orco o un gigante non è permesso.

La Città

Sebbene gran parte degli umani sopravvissuti all'attacco a Tika Città vivano nella città stessa, la popolazione subì perdite tali che quasi la metà del luogo rimane demolita semplicemente perché quegli edifici non sono necessari. Le famiglie sopravvissute vivono singolarmente o in gruppi in edifici ristrutturati e la gente svolge le proprie attività commerciali—vendere beni, produrre vestiti, accudire gli animali, estrarre minerali e così via—sotto lo sguardo vigile



degli orchi, che puniscono qualsiasi "agitatore" con brutale allegria. Qualsiasi cosa di valore all'interno degli edifici danneggiati è già stato saccheggiato, con la maggior parte degli oggetti trasportabili (oro, gioielli, ecc.) reclamati dagli invasori, mentre gli oggetti più utilitari (attrezzi da fabbro, telai, ecc.) finiti alla popolazione. Alcuni edifici possono ancora contenere cadaveri, sebbene siano ormai ridotti in scheletri negli anni (i cittadini hanno seppellito tutti i corpi che sono riusciti a recuperare).

Si dovrebbe considerare la città come se avesse i normali tipi di istituzioni che una città di queste dimensioni dovrebbe avere, comprese taverne (che approvvigiona principalmente le guardie delle carovane e i conducenti). Ogni cosa in città (incluse le persone) è ammaccata, sporca e in pessimo stato. Ci sono sproporzionatamente pochi bambini in Tika Città; molti residenti sono adulti, ragazzi (in tarda adolescenza), o neonati, gli altri sono stati mangiati o mandati via per la loro salvezza. Le fattorie e i ranch circostanti forniscono grano, granturco, montone e manzo agli abitanti, con i giganti e i loro simili a prendersi il boccone del prete. Le seguenti locazioni sono in qualche modo atipiche o insolite (vedi **Mappa 19**).

1. Residenza di Eshirg

In precedenza un piccolo magazzino per i minerali bruciato durante l'attacco iniziale, questo luogo fu ricostruito per adattarsi ai nuovi residenti. Ha delle grandi porte simili a



quelle di un granaio, finestre alte e puzza almeno quanto i suoi proprietari. All'interno della struttura ad una sola camera c'è un letto (che Eshirg condivide qualche volta con uno dei giganti delle colline), un tavolo, una sedia tutti di taglia gigante e un'area per cucinare, come anche diversi bauli di varie dimensioni contenenti vestiti, bottiglie di buon vino e il suo tesoro personale (2.590 m₁678 ma, 520 mo, 3 gemme del valore di 50 mo, 4 gemme del valore di 100 mo, 1 gemma del valore di 500 mo, una collana ingioiellata del valore di 500 mo, una collana d'argento del valore di 300 mo e un anello di rame con incastonata una gemma del valore di 100 mo; indossa sempre i gioielli e pure il *medaglione*). Eshirg ha un servitore personale, una femmina umana sulla ventina di nome Alda (pf 2); la donna dorme su un piccolo letto in un angolo della stanza. Sebbene abbia avuto molte opportunità di avvelenare o attaccare la gigantessa (per esempio di notte), teme così tanto la gigantessa da non considerare nemmeno di poter avere un qualche pensiero omicida nei suoi confronti. Inoltre, Alda non è di aiuto se non per origliare e potrebbe essere una fonte preziosa di informazioni per gli eroi se riescono a ottenere la sua fiducia e a farle vincere il terrore.

La gigantessa conduce gran parte dei suoi affari da qui, sebbene ci sia poco che richieda la sua attenzione; il suo ruolo è più militare che amministrativo, e i fuorigiughe vengono gestiti velocemente e senza pietà. Non è particolarmente malvagia e nemmeno irragionevole, ma le piace fare le cose a modo suo e ha poca tolleranza per coloro che le disobbediscono. Quando deve dare udienza, trascina la sua sedia vicino alla porta e i richiedenti formano una fila fuori. L'esterno della sua dimora è pattugliato da 2 orchi in qualsiasi momento.

2. Dimora di Tog

Questo piccolo tempio a Berei (una dea minore della casa, della famiglia e dell'agricoltura) fu danneggiato e saccheggiato durante l'incursione dei giganti. Dopodiché Tog lo reclamò come proprio e ha fatto riparare parzialmente i danni. Sebbene si debba abbassare e stringere per passare attraverso la porta, al gigante delle colline piacciono le vetrate colorate delle finestre, i semplici dipinti alle pareti e la grande campana di ottone. Eshirg gli ha vietato di suonare quest'ultima a meno che non ci sia emergenza, perché il suono le dà fastidio; tuttavia lui la tamburella leggermente quando pensa che nessuno lo senta. Dorme su una grande pila di pellicce infestate dagli insetti; quando dorme, nasconde la sua borsa del tesoro (790 m₁230 ma, 155 mo, 4 gemme del valore di 50 mo ognuna e 1 gemma del valore di 100 mo) sotto le pellicce.

3. Dimora di Radoo

Radoo vive in una locanda in rovina, dormendo nella sala comune. Le altre stanze sono tutte bloccate con mobili rotti e detriti provenienti dagli edifici vicini. Il suo letto è un

grande mucchio di materassi e pallet presi da altri letti. Tiene la sua borsa con i propri averi (1.015 m_r300 ma, 99 mo, 3 gemme del valore di 100 mo ognuna) nel grande pentolone quando si trova a casa. Radoo è un gigante delle colline particolarmente brutto, con un lungo naso bitorzolato che è stato rotto diverse volte.

4. Dimora di Zerag

Zerag vive nella grande cantina sotterranea di quel che una volta era una drogheria. Leggermente agorafobico, evita di aggirarsi nei grandi spazi e così raramente lascia le immediate vicinanze della città durante il giorno se questo può servire. È inoltre insolito come gigante delle colline perché indossa un elmo (troppo grande) vinto ai dadi da un gigante del fuoco. Il suo tesoro (98 m_r360 ma, 150 mo, 12 gemme del valore di 50 mo ognuna) è buttato in un angolo della cantina quando si trova in casa.

5. Sartoria di Hochtritt

Questa piccola costruzione è parte negozio e parte residenza. Il proprietario, un piccolo uomo dallo sguardo feroce di nome Hochtritt, rifornisce gran parte della città di vestiti—perfino a Eshirg piace il lavoro di quest'uomo. Hochtritt è in realtà un ranger che si stava riprendendo da un maltrattamento subito da parte di un troll quando i giganti attaccarono Tka Città. Difese i locali come meglio poté fino a che fu ferito, dopodiché si nascose sotto i detriti quando capì che i giganti non potevano essere fermati. I cittadini lo riportarono in salute assieme agli altri feriti e mantennero il suo segreto, facendo finta che abbia sempre vissuto qui. Hochtritt è stato indispensabile per far uggirei bambini fuori città (un atto non completamente altruistico—un tipo solitario, non sopporta i bambini e non li vuole fra i piedi), è pure un fornitore di armi per i locali con l'aiuto di Hearn il Fabbro. Quando verrà il momento, sarà pronto a guidare i cittadini contro i giganti.

Hochtritt, umano maschio (R3): CA 5 (cuoio imbottito, bonus Des); FM 12; pf 26; THAC0 18 (17 con freccia +1 e Bonus Des); N° AT. 2; Danni 1d6/1d4 (spada corta/pugnale); AS stile di combattimento a 2 mani; DS Nascondersi nelle Ombre 20%, Muoversi Silenziosamente 27%; T M (alto 1,8 m); ML Campione (15); AL NB; PE 270. For 13, Des 16, Cos 14, Int 13, Sag 14, Car 10.

Abilità Speciali: Seguire Tracce (14), Empatia Animale.

Specie Nemica: troll.

Personalità: laconico, motivato.

6. Fucina di Hearn

Questa piccola fucina sul limitare della città supplisce ai bisogni della città creando e riparando oggetti di metallo.

Hearn il Fabbro (G1, For 15, pf 10) e i suoi 2 assistenti Jedo e Jessa (pf 5, 4) sono molto impegnati, essendo responsabili della cura delle rudi spade degli orchi. Hearn ha creato uno spazio nascosto sotto la sua incudine principale nel quale immagazzina piccoli pezzi di metallo e i numerosi coltelli che ha fabbricato in segreto. Da questi coltelli a Hochtritt, che li distribuisce fra i cittadini (Alda ne ha uno ma non riesce a raccogliere il coraggio di usarlo—vedi area 1). Hearn sa che se venisse beccato a forgiare o raccogliere armi, verrà ucciso immediatamente e infelicitemente, un pensiero che mantiene sempre un filo di sudore sul suo viso perfino quando non è nella forgia. I suoi assistenti adolescenti—entrambe dei combattenti alle prime armi—aiuteranno volentieri eventuali avventurieri a liberare la città, fino al punto di prendere stupidi rischi.

7. Piloni di Teschi

È un'eredità dell'invasione iniziale, i giganti crearono questo monumento per ricordare a tutti chi è in carica. Piantando diversi tronchi d'albero nel terreno della piazza della città, appesero o legarono le diverse teste dei defunti come monito pubblico. La carne si è ormai decomposta e consumata dai mangia carogne, lasciando solo i teschi. Quelli che sono caduti a terra sono stati raccolti e portati via per la sepoltura dalla popolazione, ma nessuno osa prendere quelli che ancora sono appesi ai piloni infestati dai corvi. Di tanto in tanto una nuova testa (di una delle ultime vittime degli orchi) si unisce a quelle vecchie.

8. Abitazioni degli Orchi

Queste quattro abitazioni ospitano ognuna 1d2+1 degli orchi della città. Si spostano di dimora piuttosto regolarmente a causa dei disaccordi fra loro o scambio di partner coniugali. Tutte e quattro le case sono edifici dal soffitto alto (precedenti residenze di qualche cittadino benestante), ora ingombre di rottami e puzzolenti. In ogni momento, 4 orchi sono di pattuglia, 2 sono a guardia del domicilio di Eshirg, 1d4+1 stanno dormendo e qualsiasi altro è in giro per la città in cerca di problemi, a bere o per il resto a fare nulla di buono. Ogni orco porta con sé 2d4x10 mo e 1d2 gemme di 1d5x10 mo di valore; questo tesoro è tenuto vicino perfino quando dormono.

9. Le Zuppe di Mamma Trin

Questa anziana donna (pf 2) perse entrambe i figli durante l'invasione. La sola ragione per il quale i giganti le permettono di vivere sono le sue eccellenti doti culinarie (due di loro sentirono l'odore delle sue preparazioni e smisero di combattere quel tanto che bastava per assaggiare). I giganti hanno dato direttive di donare cibo alla sua cucina, che lei prepara per nutrire i giganti, gli orchi e i poveri (in quest'ordine). Ha considerato varie volte di avvelenare i mostri, ma non ha accesso a nulla di utile che possa



danneggiarli gravemente e sa che sarebbe la prima sospettata se accadesse una cosa simile. Ogni volta che può passa di nascosto del cibo alla popolazione ma può farlo solo quando gli occhi famelici degli orchi sono distratti altrove.

10. Macellaio

Questo luogo nel ramo sudovest della città è gestito da Rindos, un uomo anziano di proporzioni enormi e dal viso tetro (For 15, Cos 16, pf 7). Rindos fu il macellaio della città da molti anni prima che fosse invasa e la sua vita e i mezzi di sussistenza gli sono stati risparmiati per servire il grande appetito dei nuovi padroni. Negli ultimi mesi ha sofferto di un forte dolore rodente nel suo ventre e sa di essere in procinto di morire; sta considerando di fare qualcosa di pazzo per irritare gli orchi, sapendo di aver ormai poco tempo a disposizione. Gli piacerebbe servire uno di loro agli altri sotto forma di Spezzatini o bistecche, se solo riuscisse a trovare il modo di ucciderne un orco solitario senza che venga notato (più facile a dirsi che a farsi).

Città Ovest

Storia e Situazione Attuale

Città Ovest fu originariamente non più di un piccolo monastero devoto alla divinità di Pelor, fondato circa 750 anni fa. Quando una leggera malattia in Pregmere divenne una lieve epidemia (194 AC), furono i monaci in clausura di Pelor che furono in grado di fermare la marea epidemica e evitare che danneggiasse gravemente la città. Per ringraziarli, quasi un centinaio giurarono devozione al Dio del Sole e si spostarono nelle aree attorno al monastero. Dal 583 AC il luogo si è espanso a circa 500 abitanti e ha cominciato ad avere una propria fama sia per l'apertura della miniera d'argento (412 AC) sul limitare dei Picchi barriera e per la tradizione di addestrare capaci giovani eroi in nome di Pelor. L'attacco arrivò completamente di sorpresa, sebbene i mostri furono avvistati fra le montagne sempre con maggiore frequenza nei mesi precedenti, la città stessa non aveva mai subito attacchi a memoria d'uomo. Un esercito di orchi, troll e giganti delle colline irruppe in Città Ovest, soverchiando le difese e reclamando la città come propria. Gli umani e i semiumani sopravvissuti vennero resi schiavi e molti di loro furono mangiati (di fatto, tutti gli schiavi non umani sono stati mangiati fin dall'attacco, in quanto la carne semiumana è così gustosa che pochi orchi possono resistervi).

Città Ovest è ora nel mezzo di uno strano tipo di quasi guerra civile, i grandi umanoidi (giganti delle colline e la loro progenie) contro i più piccoli troll e orchi. Alcuni degli incursori originari rimasero nelle rovine del villaggio religioso e si sono mischiati fra loro espandendosi. Mentre i troll e gli orchi superano il numero dei giganti delle colline

con ampio margine, negli ultimi anni i meticci gigante/orco e gigante/troll hanno raggiunto l'età adulta e ora sono in lizza per il predominio. Finora le fazioni sono divise fra troll e orchi da un lato e i più grandi giganti delle colline, troll giganti e horag dall'altro. Le creature più piccole hanno ancora il vantaggio del numero, ma i troll normali subiscono lo svantaggio della loro avversione per la luce del giorno e si nascondono nei loro buchi quando il sole splende. I mostri giganti sono meno, ma molto, molto più potenti e non hanno problemi Né durante il giorno Né durante la notte. Sebbene non ci sia stato ancora alcun combattimento, le grandi creature hanno cominciato a fare i bulli verso le più piccole. Se dovesse cominciare un combattimento e vincessero le creature grandi (probabilità plausibile), gli orchi verrebbero probabilmente mangiati per primi e i troll usati per ampliare le provviste di cibo dei vincitori (i giganti non hanno scrupoli a staccare le braccia di un troll per usarle come cibo, lasciando la vittima a rigenerarsi, solo per rifarlo ancora e ancora).

La popolazione rimasta spera che i due gruppi arrivino ad azioni violente gli uni contro gli altri, permettendo agli umani di scappare dalla schiavitù o perfino (dovessero i mostri uccidersi a vicenda) riprendersi le proprie case. Tuttavia, l'innaturale abilità rigenerativa di troll e affini portano molti a pensare che una completa distruzione degli invasori sia impossibile e che la fuga sia il meglio a cui una possa ambire. Visto che ci sono poco meno di un centinaio di umani ancora e che ogni mese una manciata ne vengono uccisi o muoiono per malattia, l'insurrezione è necessario che avvenga presto affinché sia da beneficio agli umani; entro un anno, la popolazione originaria sarà estinta.

La popolazione attuale di adulti non umani è di 4 giganti delle colline (vedi area 8a, 8b e 8c), 15 orchi (pf 27, 25x2, 23x3, 20x4, 18x3, 17x2), 12 troll (pf 48, 42x2, 39, 36, 33, 30x3, 29, 28x2) 3 horag (vedi area 9) e 3 troll giganti (vedi area 10). Ci sono anche 4 giovani orchi (trattati come orchetti con 7 DV ognuno) e 3 giovani troll (trattati come hobgoblin, pf 6, 5, 3) che tormenterebbero volentieri la popolazione ma combattono solo contro avversari armati se sono impossibilitati a fuggire.

Governo

Non c'è governo di cui si possa parlare in Città ovest. I mostri non seguono una vera catena di comando e prendono quel che vogliono dai loro schiavi umani. Gli schiavi lavorano i campi e accudiscono gli animali e pochi altri vengono inviati nelle miniere per estrarre argento. La mera forza bruta determina chi comanda chi, ciò significa che gli schiavi umani sono abusati da tutti.

Ogni qualche mese viene data una piccola quantità di tributi alla carovana; i giganti delle nuvole sono conosciuti dagli invasori (furono loro che per primi incoraggiarono i giganti delle colline a radunare alleati per saccheggiare la



città), ma non sanno che posseggono un castello volante (danno per scontato che abbiano una fortezza nei Picchi Barriera, probabilmente vicino a Tika Città).

Leggi

In Città Ovest non ci sono leggi ufficiali da osservare. Gli schiavi umani seguono ancora i precetti di Pelor meglio che possono (sebbene non gli sia permesso di venerarlo apertamente) e si trattano l'un l'altro quanto più civilmente possibile rispetto alle circostanze, ma i loro vicini più grandi prendono ciò che vogliono, rompono ciò che vogliono e fanno quel che vogliono. Il solo vero codice di comportamento che sembra essere universale fra i troll, gli orchi e i giganti è "noi siamo i padroni, gli umani nostri schiavi."

La Città

La città (vedi Mappa 20) è una rovina. Sebbene non sia stata bruciata (principalmente perché i troll temono il fuoco), quasi tutti gli edifici non usati sono stati divelti dai giganti per sport o per noia. Rimangono solo un terzo circa degli edifici trasandati, con alcuni che mostrano maggiori abusi. Questa città è quasi interamente morta. Gli umani sono trattati come animali e non si impegnano nei comuni affari o commerci e i visitatori sono pochi (e spesso vivono pochi!). Esistono in città ancora rimasugli di attività commerciali (da tempo privati di quanto di valore), ma non hanno visto umani da anni.

Gli abitanti rimasti sono tranquilli, tuttavia, e si avviano verso la mezza età; i più giovani sono stati mangiati ormai e i più vecchi sono morti per abuso o per il troppo lavoro. Qualsiasi bambino in possesso dei sopravvissuti viene scoperto in fretta dagli orchi e mangiato; questo ha accelerato il declino sia della popolazione che del morale. I membri del gruppo più schietti sono stati ormai mangiati, lasciando solo i più deboli, gli oppressi e i rassegnati. È questo tipo di popolazione che si prende cura dei raccolti di grano e mais e fanno pascolare le capre che danno sostentamento agli abitanti.

1. Monastero

Questo edificio di pietra, fango cotto e legno fu una volta il centro della vita religiosa di questa città; ora non è altro che un involucro vuoto. Il suo basso muro esterno è rotto in più punti e l'edificio interno è stato sfondato dagli orchi e dai troll; solo alcune delle porte interne sono intatte. In gran parte delle stanze filtra la luce dall'alto, sebbene siano immancabilmente stati rotti a causa di abuso e negligenza sin dall'attacco dei giganti. Una volta il monastero consisteva in un'area centrale di adorazione, una piccola stanza per l'Abate, una stanza di poco più grande per gli altri monaci, una sala mensa e una stretta scala che

conduceva alla cantina sotterranea. I monaci difesero la loro città e la loro gente al meglio che poterono, e gran parte di loro vennero uccisi durante un'ultima resistenza al tempio stesso. Quando venne ucciso l'ultimo monaco (smembrato) da uno dei troll, essa invocò Elor affinché ripulisse il tempio dai profanatori. Mentre il suo sangue fluiva sull'altare, la pietra si spaccò e i troll vennero sospinti fuori dalla stanza da una forte luce e un forte rumore. Ora, qualsiasi creatura malvagia che cerchi di entrare nel tempio viene allontanata da una strana forza (come un incantesimo di protezione dal male in tutta la stanza). I corpi avvizziti dei monaci rimangono lì dove caddero, baciati giornalmente dalla luce della loro patrona divinità.

2. Recinto delle Capre

Quando esisteva l'isolato monastero, i residenti tenevano il loro piccolo gregge di capre in questo recinto la notte e quando il tempo era inclemente. Quando il luogo divenne una città, questo recinto ingrandito per accomodare più animali quando necessario. Dall'invasione, è stato usato per tenere temporaneamente gli animali presi dai campi allo scopo di alimentare gli invasori. I troll, i giganti e gli orchi disdegnano la preparazione raffinata del cibo (come il cucinare) e gettano qualsiasi avanzo nei recinti degli



schiavi. Sebbene consumino diversi animali al giorno, uno degli orchi più saggi realizzò che sarebbero finiti senza cibo velocemente; ora prendono sostentamento aggiuntivo dai raccolti e dai prodotti secondari degli animali come uova, latte e formaggio, il che ha evitato che la provvista di capre venisse completamente esaurita—sebbene gli orchi e i troll siano carnivori per natura, come molte specie intelligenti si possono adattare a una dieta non interamente basata sulla carne.

3. Aia dei Polli

Questa era usata per ospitare i piccoli polli tenuti dai monaci di Pelor. Molti sono stati mangiati appena dopo l'attacco e quei pochi che fuggirono morirono nell'ambiente selvaggio. Ora l'aia è usata qualche volta per detenere orchi disubbidienti o troll infanti, ma solitamente è abbandonato.

4. Giardino dei Monaci

Questo giardino incolto una volta fu la fonte di gran parte della dieta vegetariana dei monaci. I troll ignorano il giardino ma permettono agli schiavi umani di prendere quel che gli serve per migliorare le loro misere razioni; tali alimenti vengono condivisi fra coloro nei recinti degli schiavi. Qui crescono cipolle, spremute, carote e cavoli.

5. Schiavi Minatori

Gli schiavi più robusti sono forzati a lavorare nelle miniere, estraendo piccole quantità di argento che vengono poi distribuite fra i conquistatori. Ci sono 50 minatori in totale, tutti maschi (pf 4x6, 3x9). Ogni settimana gli uomini vengono scortati alle miniere da un gruppo di 4 orchi; lavorano sotto la supervisione degli orchi per 5 giorni, poi radunano il risultato del loro lavoro e tornano in città (sempre scortati), dove gli viene permesso di riposarsi per 2 giorni. Anche con questo tempo di riposo, il lavoro affatica estremamente i minatori in quanto gli orchi sono esigenti e non gli lasciano molto tempo per riposare nei giorni lavorativi. Si considera che i minatori siano capaci di usare i martelli e i picconi e saranno ben contenti di combattere gli orchi mentre sono via dalla città se solo avessero un capo in grado di ispirarli.

6. Tana degli Orchi

Questo è il covo di 2-3 orchi, normalmente un edificio di media grandezza con un tetto ragionevolmente alto. Tutti questi covi sono stati abitati ormai da diverso tempo ed hanno acquisito il caratteristico puzzo e disordine dei loro inquilini. La disposizione degli orchi in questi luoghi è piuttosto stabile; molte sono piccole unità familiari e metà dei covi ospitano giovani orchi oltre che adulti. Ogni orco adulti ha 1d4x10 mo più 1d100 ma di valore in pepite d'argento come tesoro personale, che portano sempre con loro. Quattro orchi supervisionano le miniere (5 giorni su 7

via) e durante il giorno circa la metà dei restanti saranno in giro a controllar egli altri schiavi nei campi; durante la notte tendono a radunarsi un po' di più e a gironzolare di meno.

7. Buco Troll

Questi sono precedenti residenze o negozi con cantine o fondamenta; I troll dormono nella parte sotterranea durante i giorni più luminosi. Le tane sono insozzate dai troll e puzzano troppo perché gli umani possano tollerare di viverci. Ognuna di queste dimore ospita 1d3+1 troll adulti, con gruppi più piccoli che custodiscono i giovani troll. I troll adulti hanno 1d6x10 mo più 8d10 ma di valore in pepite d'argento; molti lasciano questo tesoro in un angolo del loro domicilio o lo seppelliscono sotto il giaciglio dove dormono. I troll vagano per la città di notte, uccidendo e mangiando qualsiasi umano o animale che abbia avuto la malaugurata idea di uscire di casa. Tengono anche d'occhio i giganti, i troll giganti e gli horag quando possibile.

8. Dimore dei Giganti delle Colline

Ognuno di questi luoghi è un piccolo magazzino che è stato convertito a dimora per uno o più giganti delle colline. I luoghi sono tutti in pessime condizioni e probabilmente crolleranno nel giro di qualche anno. Le porte frontali sono state divelte dai cardini e vengono semplicemente rimesse in posizione quando i giganti vogliono privacy o sicurezza.

8a. Covo di Krov e Nott

Questa è la dimora di una coppia di giganti delle colline, Krov (pf 61) e Nott (pf 50). Sono stati sposati per un po' di tempo ed erano i capi informali della loro piccola famiglia di giganti delle colline prima che venissero reclutati dai giganti del fuoco per unirsi alle creature più piccole all'invasione; Shab e Dok sono i fratelli più piccoli di Nott. Si sono goduti il loro ruolo da conquistatori della città e temono poco gli orchi e i troll. Krov possiede una spada gigante datagli dai giganti delle nuvole (proporzionalmente uguale a una spada, che causa 2d8+7 punti-ferita), mentre Nott usa la sua grande clava (2d6+7 punti-ferita). Tesoro: 398 mr, 884 ma, 252 mo, 24 mp e 3 gemme (50 mo, 100x2 mo).

8b. Covo di Shab

Shab (pf 41) è un insolitamente piccolo gigante delle colline e padre della popolazione di horag della città. È fiero dei suoi figli nonostante lo status di meticci e sa di poter contare su di loro se il "piccolo popolo" dovesse avere l'idea di insorgere. Di fatto, Shab sta fantasticando da diverse settimane quale possa essere il gusto della carne di troll. Combatte con uno spadone a 2 mani di tagli umana (per 1d10+7 punti-ferita) in una mano e una clava gigante (2d6+7) nell'altra. Tesoro: 305 mr, 620 ma, 172 mo, 10 mp e 2 gemme (100 mo, 500 mo).



8c. Covo di Dok

Dok (pf 43) è un altro magro gigante delle colline; è il padre di tutti e tre i troll giganti di Città ovest. Ha poca simpatia per gli altri orchi e troll, nonostante i suoi passati amori—nella sua testa, le creature più piccole sono fatte per servire quelle più grandi. La sua arma è un'enorme clava con spuntoni di ferro (2d6+9 punti-ferita). Tesoro: 201 mr, 550 ma, 48 mo.

9. Dimora degli Horag

I 3 horag di Città Ovest (pf 40, 37, 30) sono relativamente giovani ma crescono in fretta. I fratelli (Barg, Tak e Fen) sono estremamente leali al loro padre, il gigante delle colline Shab e l'un l'altro, avendo superato gli orchi in stazza sin dalla tenera età. Sono anche amici con i giganti delle colline loro zii e zie e i cugini troll, rispettandoli per la loro taglia, forza e relazioni familiari. Tesoro: 150 ma, 35 mo e 6 gemme (valore 10 mo ognuna).

10. Covo dei Troll Giganti

Sebbene più piccoli dei loro cugini horag, l'incrocio gigante/troll possiede l'abilità rigenerativa dei troll, il che fa molto di più che qualsiasi piccola differenza di taglia. Veshek, Kazhak e Ortal (pf 48, 39, 35) sono stati piuttosto tranquilli riguardo le faide in città, ma supportano i loro compagni più grandi. Tutti combattono con clava di taglia gigante, fracassando con gioia i loro avversari nei vicini alberi e edifici. Tesoro: 50 mr, 220 ma e 40 mo.

11. Recinto degli Schiavi

Questi 4 edifici contengono ognuno 20-30 umani di entrambe i sessi. Ogni edificio è stato svuotato di qualsiasi cosa che potesse essere utile come arma, armatura o scudo. Gli schiavi che vivono qui dormono su stuoie o tappeti, spesso raccolti in gruppi per stare più caldi e per conforto. Ognuno ha solo 1d2 pf e poca volontà o forza rimaste per combattere dopo anni di perpetuo sfinimento, denutrizione e poca speranza. Possiedono solo i loro abiti stracciati.

12. Ponte

Questo ponte di pietra è una delle poche strutture ancora intatte nelle vicinanze di Città Ovest. Estendendosi sopra il fiume nel suo punto più stretto, questo arco basso è stato infestato di muschi e licheni eccetto dove i minatori e gli orchi lo attraversano due volte a settimana. Quando ci fu l'invasione, gli orchi e i troll usarono il ponte mentre i giganti delle colline semplicemente attraversarono il fiume; il ponte non era fatto per sopportare un tale peso e sicuramente di sarebbe rotto sotto i piedi dei giganti.



Natura

Mentre alcuni giganti delle nuvole vivono nei cieli, solo alcune nuvole hanno la giusta combinazione di materia e magia che le rende capaci di sostenere oggetti solidi, specialmente qualcosa di massiccio come un gigante. Dal basso, queste nuvole appaiono come qualsiasi altra nuvola e possono essere di qualsiasi forma o colore tipici delle nuvole, sebbene la gran parte non siano particolarmente grandi (raramente più di 2 km di diametro). La parte superiore di queste nubi tende ad essere piatta o collinosa dove i boschetti di enormi alberi da frutto che vi crescono sono stati probabilmente seminati dal vento o dagli uccelli.

Ambiente

I bordi di una nuvola incantata sono uguali a quelli degli altri tipi di nuvole—umidi, semiopachi e senza sostanza. Verso il centro la nuvola diventa più stabile, capace di sostenere creature leggere (come uccelli) e eventualmente diventa solida come una zolla di terra. In queste zone solide, il "terreno" è bianco e spugnoso, quasi come se si camminasse su un manto di muschio. Su di essi, il normale materiale nuvoloso fluttua come un banco di nebbia, solitamente spessa da 60 a 1,5 metri. Se scavato, il materiale solido della nuvola ha la consistenza e la resistenza di neve compatta—coloro che pensassero di assicurare funi o grappini al terreno dovrebbero pensarci due volte prima affidare la propria vita a uno di questi metodi. Il materiale nuvoloso e le piante che vi crescono hanno un valore nutritivo appena sufficiente per permettere la sopravvivenza a una normale creatura terrestre. I giganti delle nuvole, le piante giganti e gli animali da gregge adattati sono in grado di assimilare meglio i nutrimenti, sebbene abbiano un gusto appena migliore di semplice neve. Il materiale nuvoloso è influenzato dagli incantesimi che interagiscono con l'acqua (*dividere le acque, abbassare il livello delle acque, ecc.*), sebbene abbia una Resistenza Magica del 50% contro incantesimi che la distruggerebbero (come *distruggere l'acqua*).

La **Mappa 21: Isole-Nuvola dei Sakhut** mostra gli spigoli della combinazione isole-nuvola come anche il limite delle aree che possono sostenere il peso di una creatura terrestre. Alla vista, sembra un paesaggio tondeggiante di colline e valli. Tuttavia, chiunque cerchi di prendere scorciatoie tra una collina e l'altra senza usare uno dei ponti se ne pentirà subito. Chiunque cammini vicini a questi bordi potrebbe (prova di Saggio) notare un ammorbidimento del terreno quando comincia a affondare nella nuvola mano a mano che si avvicina al suo bordo, cadendoci infine attraverso, uscire dal bordo inferiore e schiantandosi a terra molto, molto più sotto. L'estensione delle zone di transizione è variabile e a volte un solo passo può significare la differenza fra sicurezza e morte immediata. Non sorprendentemente,

i Sakhut sono dei maestri nel trarre vantaggio dal proprio terreno; se combattono vicino ai bordi, a molti piace lanciare i nemici senza capacità di volo oltre le regioni solide, facendoli cadere verso il loro destino. Altri potrebbero *levitare* su zone instabili, facendo sembrare che si trovino su nuvola solida, facendo cadere coloro che si avvicinano per combattere in mischia.

L'aria a normale altitudine è più rarefatta di quella del livello del mare, ma non intollerabile; i personaggi che eseguono sforzi (per esempio, partecipare a un combattimento) per un turno o più dovrebbero subire una prova di Costituzione per non subire una penalità di -1 su tutte le azioni fino a che non riescono a riposare un intero turno. Due turni di attività costante provocano una penalità di -2, 3 turni una penalità di -3 e così via, con un periodo di recupero proporzionalmente più lungo. I giganti delle nuvole sono abituati all'aria rarefatta, naturalmente, e non subiscono penalità.

Muovere le Nuvole

Normalmente le isole-nuvola si spostano con i venti. Tuttavia, quando sono occupate da giganti delle nuvole, i giganti possono scegliere di esercitare un po' influenza mentale sull'isola per mantenerla sul posto quando ci sono venti con intensità inferiore a un uragano. I giganti possono inoltre focalizzare la loro innata abilità di *levitazione* singolarmente o collettivamente e forzare la nuvola a muoversi in una qualsiasi direzione che scelgano con velocità 2 (FM Vò 2[E]) per ogni gigante che si concentri. È possibile che altre creature magiche che vivano nei cieli (come i ki-rin) siano in grado di muovere le nuvole incantate (a scelta del DM). Gli incantesimi che hanno effetto sul tempo atmosferico possono muovere una nuvola non controllata.

Le Isole dei Sakhut

Rivendicate durante un conclave di giganti delle nuvole, sette delle otto isole collegate dei Sakhut ospitano dimore che sono state sotto il controllo dei giganti per decenni. L'ultima fu scoperta attraversando Sulhaut e collegata al resto del gruppo. Ognuna delle isole eccetto la più piccola ha frutteti naturali e un piccolo gregge di ispide renne adattate all'ambiente delle nuvole, le quali producono latte (e occasionalmente carne) per i giganti. Ci sono diversi tipi di animali adattatisi alla vita nei cieli come topi, insetti e corvi bianchi, ma questi non sono una minaccia per un qualsiasi gruppo di avventurieri.

Gli edifici originali costruiti sulle nuvole hanno subito danni a causa del lungo viaggio, in quanto ognuno è progettato per solo pochi giganti e inizialmente i Sakhut erano circa una sessantina. La sovrappopolazione e la mancanza di risorse fece cadere alcuni edifici in completa



rovina e molti giganti furono costretti a dormire sotto le stelle. Furono fatti tentativi per espandere le residenze con pelli conciate stese con ossa di renna prese dagli esemplari macellati per ottenere il cibo, ma i materiali furono insufficienti e piuttosto fragili per le abitazioni dei giganti, in quanto tendono a crollare ogni volta che vengono urtati.

Le cose sono molto migliorate negli anni dall'occupazione da parte dei giganti di Steriche Geoff, almeno dal punto di vista dei giganti delle nuvole. Le dimore dei Sakhut sono state ricostruite e ampliate con legame e pietre prese dalle terre conquistate sottostanti. Le dimore sono capanne a cupola di 18 metri o più di diametro, fatte di assi di legno incurvate posizionate su fondamenta di pietra, con altri pezzi di legno posti lungo le assi. Molte sono state dipinte, con toni pacati e colori tendenti al marrone con immagini di giganti, renne e piante. Un capanna Sakhut tipica contiene un focolare centrale, diversi letti di tessuto, paglia e pelli, un tavolo e scatole o bauli contenenti oggi casalinghi, vestiario e tesori. I giganti delle nuvole si sono concessi entusiasticamente un cospicuo consumo possibile solo ai giovani e tutte le loro dimore sono decorate con oggetti di valore saccheggiate da Geoff e Sterich: tappezzerie, broccato, tappeti, grandi dipinti e strumenti musicali. Ogni dimora da 1d3 di tali oggetti d'arte del valore di 10d100 mo ognuno, come anche una riserva segreta di 1d6x100 m; 1d10x500 ma, 3d6x50 mo e 3d4 gemme del valore di 4d6x25 mo ognuna. Oggetti aggiuntivi o insoliti sono inclusi nella descrizione della dimora; si assume che siano indossati dagli adulti di quella specifica dimora a meno che indicato diversamente o palesemente irrealistico (un gigante non potrebbe impugnare uno scudo o un'armatura di taglia umana, per esempio).

I Ponti

Le singole isole sono connesse da grandi ponti di legno robusto e da funi estremamente spesse attaccate a colonne di pietra alte 6 metri piantate in profondità nella superficie delle isole; Queste connessioni mobili permettono una flessibilità naturale fra le isole, che spaccherebbero altrimenti una struttura troppo rigida in pietra o legno. L'isola più piccola ha un ponte simile ma è legata saldamente solo sul lato dove è connessa con il gruppo principale; il lato più vicino è in qualche modo più allentato e può essere liberato facilmente. I giganti usano questa piccola isola come una fortezza esplorativa, per esplorare il territorio circostante e distribuendo o richiamando le proprie guarnigioni come necessario (è questa piccola isola che va ai forti per raccogliere i tributi). Quando vogliono liberarla, i giganti su di essa slegano il lato più vicino del ponte e permettono all'estremità del ponte di restare appesa al resto delle isole; quando ritornano, un gigante sul gruppo principale lancia delle rocce legate alle funi del ponte, che vengono poi tirate e assicurate normalmente.

I ponti sono ampi 9 metri e variano in lunghezza da 18 a 30 metri; ondeggiando solo leggermente ed è facile camminarci sopra (essendo fatti per un gigante). Un incantesimo *palla di fuoco* ben piazzato o *disintegrazione* può rendere i ponti pericolosi da attraversare e servono 50 punti-ferita da armi da taglio (ognuna) per tranciare le funi di collegamento, liberando una estremità del ponte. I ponti sono troppo pesanti per essere riattaccati da chi non ha una forza da gigante, e l'operazione di ricollegamento di una nuvola richiede almeno 2 giganti delle nuvole (For 23), solitamente aiutati dall'abilità di *levitazione*.

Difese

Tradizionalmente i giganti delle nuvole mantengono sulle loro isole una gran quantità di macigni da scagliare per quei rari momenti in cui vengono attaccati. I Sakhut continuano questa tradizione, avendo almeno 20 macigni a ognuna delle estremità dei ponti di collegamento e un numero simile vicino a ogni dimora. La gittata (240 metri) è tale che possono raggiungere i bersagli su isole-nuvola differenti. Se colti senza macigni, possono semplicemente raccogliere grandi pezzi di materiale nuvoloso e lanciarlo come fossero grandi palle di neve, causando 1d6 punti-ferita a bersagli fino a 100 metri di distanza. Nota che se attaccato, un gigante delle nuvole può facilmente attirare l'attenzione degli altri gridando, le grida vengono sentite fino a 1,56 km di distanza perfino nell'aria rarefatta.

Goroda ha addestrato anche 2 viverne che vivono vicino al palazzo e generalmente volano sopra il gruppo di nuvole (vedi edificio G1). Queste viverne sono state addestrate a non attaccare le renne e giganti delle nuvole, ma non hanno limitazioni verso qualsiasi altra creatura che vedono (gran parte della loro caccia è svolta nelle terre più basse, in quanto c'è poco da mangiare sul gruppo di nuvole oltre che i giganti e le renne).

Ogni giardino di frutta è custodito da 1d5+3 gargoyle, servitori dei giganti delle nuvole. Sono posti su piedistalli, in fontane o proni sul terreno, in attesa dell'opportunità di attaccare gli intrusi. Sono per il resto molto annoiati. In fine, nel gruppo di nuvole vive un solo serpente delle nevi (pf 50). Scoperto dai Sakhut durante una delle loro visite ai giganti dei ghiacci, lo presero per capriccio, catturandolo e liberandolo sul loro covo sulle nuvole. Dopo un periodo di magra, si è adattato al nuovo ambiente. È schivo e evita i giganti e le viverne, cacciando le renne e attraversando i ponti con l'oscurità della notte.

L'Ultima Risorsa

Se i giganti dovessero essere attaccati e costretti a un'ultima ritirata, ripiegheranno sulle isole E, F o H, in quanto queste tre hanno un solo ponte di collegamento con le altre isole. Taglierebbero poi questo ponte, spingendo poi l'isola



lontana dalle altre, usando i macigni per tenere a bada gli avversari. Una volta a distanza di sicurezza, si lecceranno le ferite e pianificheranno una strategia per riprendersi il resto del gruppo di nuvole. Qualsiasi piano concepito prevedrà probabilmente un attacco portato da una posizione più elevata, sebbene scavare attraverso la nuvola dal di sotto sia una possibilità plausibile. A meno che non abbiano ragione per pensare altrimenti, assumeranno che il gruppo di nuvole andrà alla deriva con il vento (come farebbe normalmente in assenza di giganti delle nuvole; vedi **Muovere le Nuvole** sopra).

I Sakhut

I Sakhut provengono da una cultura lontana a ovest delle Flanaess. Sebbene abbandonarono alcuni delle abitudini restrittive dei loro genitori quando si ribellarono, mantengono le loro abitudini culturali in tre modalità chiave. Primo, hanno forti credenze sciamaniche—gli spiriti degli animali e degli antenati possono essere evocati per aiuto o consiglio (il DM dovrebbe usare questo fatto a favore di un gioco di ruolo interpretativo; per il resto ha poco effetto sul gioco, in quanto i loro sacerdoti ottengono incantesimi come gli altri sacerdoti, avendo accesso alle sfere Totale, Animale, Divinazione, Guardia, Guarigione e Tempo Atmosferico). Secondo, allevano i propri figli in comunità, con tutti i membri della casa che partecipano indipendentemente dalla relazione con il bambino. Terzo, maschie e femmine sono uguali, capaci di scegliere il proprio posto nella loro società; quindi tutti i Sakhut hanno approssimativamente le stesse abilità di combattimento, agricole e di raccontastorie. Come tutti i giganti delle nuvole, i Sakhut amano molto la musica—ogni dimora ha almeno uno strumento musicale di taglia gigante, e di tanto in tanto vengono catturati dei bardi mesi ingabbia come uccelli finché si stancano delle loro melodie.

La grande differenza fra i Sakhut e i loro clan genitori sta nel temperamento e nella giovinezza. I Sakhut non credono nelle uguali relazioni con gli altri esseri—per loro, la superiorità dei giganti delle nuvole in taglia e forza significa semplicemente che sono esseri superiori. Gli altri tipi di giganti sono considerati cittadini seconda classe (sempre con l'eccezione dei giganti delle tempeste, che rispettano ed evitano). Qualsiasi altra creatura è un animale da compagnia, uno schiavo o cibo (Queste categorie non sono mutualmente esclusive). Anche se molti Sakhut conoscono la lingua "comune" dei loro terre natie, questo linguaggio non è il Comune delle Flanaess, essendo più uno strano dialetto dell'Antico Baklunish che qualsiasi altra cosa (di grande interesse per i saggi, sebbene l'opportunità di studiarlo sia purtroppo limitata). Quindi per i giganti delle nuvole, le creature come gli umani sembrano dei cretini ciarlieri che cercano di imitare al meglio le parole sentite. Questi giganti sono Neutrali Malvagi e non ci

vedono nulla di sbagliato nel cucinare e mangiare gli umani (e i semiumani) perché considerano gli umani degli animali non intelligenti, non più alti nella scala morale di un pappagallo o di una scimmia.

I giganti sono anche giovani, rispetto alla longevità della loro razza e immaturi nella loro visione della vita—il mondo gira intorno a loro, per ciò che gli concerne, e dovrebbero essere in grado di fare ciò che vogliono. Rifiutano coscientemente il concetto gratificazione posticipata. Questo informale comportamento ha portato a un gran numero di nascite fra i giganti e il fallimento di creare coppie stabili, in quanto gli adulti tendono a cambiare partner ogni qualche mese (i bambini, dei quali i più grandi hanno poco meno di 20 anni, hanno tutti 2 DV non vengono forniti punti-ferita, in quanto non combattono). I Sakhut vestono inoltre all'eccesso, indossando quantità oltraggiose di gioielli; ogni gigante e gigantessa ha 1d4+2 gioielli del valore di 5d100 mo ognuno oltre agli altri tesori. In un qualsiasi scenario di gioco di ruolo con i giganti, il DM dovrebbe evidenziare questo comportamento di superiorità e egocentrismo. In molti casi i giganti delle nuvole non parlano per niente con i non giganti, rispondendo a loro come se fossero dei vermi decerebrati o parlando guardandoli dall'alto in basso come se stessero parlando a dei topi.

Luoghi degli Incontri

frutteti

Ognuno di questi luoghi è un naturale boschetto di giganteschi alberi da frutto (15 metri e più di altezza). I giardini sono uno svariato mix di alberi da tutte le parti del mondo, tutti in salute: albicocco, melo, banana, ciliegio, fico, galda, kara, limone, arancio, pesco, pero, usk e yarpick. Mentre gli alberi sono fuori misura, i frutti sono normali. Come detto prima, ogni frutteto avrà 1d5+3 gargoyle di guardia in posizioni casuali.

A1. Residenza

Quattro adulti (pf 97, 79, 72, 67) e un bambino. Æoro: 230 mr, 1.076 ma, 390 mo, 70 mp e un anello di protezione +1 di taglia gigante. La gigantessa da 72 pf è un mago di 4° livello; il suo libro degli incantesimi contiene i seguenti incantesimi (ognuno scritto in Gigantese delle Nuvole, ovviamente): 1° livello—*alterare fuochi normali*, *dardo incantato**, *lettura del magico*, *luce*, *riparazione**, *trucchi**; 2° livello—*buio nel raggio di 4,5 metri**, *polvere d'oro**, *creazione spettrale potenziata* (* indica gli incantesimi preferiti per la memorizzazione).

A2. Residenza

Cinque adulti (pf 89, 84, 79, 76, 70) e 3 bambini. Æoro: 180 mr, 1.201 ma, 631 mo, 82 mp, una *pietra della fortuna*, una *pozione di chiaroudienza* e uno *scudo +1* di taglia umana (ornato da uno stemma araldico geoffita) appeso a una delle pareti come trofeo. La gigantessa da 79 pf è una sciamana di



4° livello (incantesimi tipici: 1° livello— *amicizia con gli animali, cura ferite leggere*; 2° livello—*parlare con gli animali, silenzio nel raggio di 4,5 m*). Se viene attaccata da un incantatore userà l'incantesimo silenzio ai propri piedi e lo ingaggerà in mischia (la gigantessa è sufficientemente da lasciare la sua testa al di fuori dell'area d'effetto dell'incantesimo, quindi sarà ancora in grado di pronunciare incantesimi e comunicare con gli altri suoi simili. Inoltre, la sciamana ha una pergamena con 6 incantesimi clericali (*proibizione, dividere le acque, pietre parlanti, tramutare l'acqua in polvere, far cambiare il tempo, parola del ritorno*), che non sarà restia ad usare.

B2. Residenza

Cinque adulti (pf 94, 87, 82, 78, 73) e 2 bambini. E oro: 210 mr, 650 ma, 205 mo, 53 mp e un *anello di protezione +2* di taglia gigante. Un gigante (quello con 87 pf) ha un *morning star +2* (taglia gigante). Il gigante con 94 pf è il proprietario dell'anello magico ed è inoltre un mago di 4° livello. Il suo libro degli incantesimi contiene i seguenti incantesimi: 1° livello—*charme persone, comprensione dei linguaggi, amicizia**, *lettura del magico, luce**, *scudo**; 2° livello—*individuazione del male, invisibilità**, *pirotecnica** (* incantesimo preferito).

C1. Residenza e fucina

Cinque adulti (pf 101, 87, 85, 81, 68) e 2 bambini. E oro: 340 mr, 1.360 ma, 316 mo, 85 mp, un *pergamena di protezione dai non morti*, una *pozione di guarigione* e una *piuma di Quall (volatile)*. La gigantessa da 81 pf ha la pergamena ed è un mago di 4° livello. Il suo libro degli incantesimi contiene i seguenti incantesimi: 1° livello—*cancellazione, dardo incantato**, *individuazione dei non morti, lettura del magico, protezione dal male**, *tocco gelido**; 2° livello—*legare* irritazione**, *chiavistello magico* (* incantesimo preferito).

Vicino a questa residenza c'è una costruzione fatta principalmente di pietra; è in questa fucina che il grezzo materiale dei tributi (metalli preziosi e gemme) vengono portati per essere trasformati in gioielli di taglia gigante. I fabbri creano e riparano anche oggetti di ferro (come le armi), ma c'è poco bisogno di questi oggetti in questo paradiso nei cieli, specialmente quando i giganti inferiori combattono la guerra a terra per conto loro. La fucina contiene 1d6+1 gioielli incompleti e il tesoro tipico (vedi pagina 101), ma quest'ultimo sarà in forma di pepite di metallo, minerale prezioso, gemme non tagliate e così via.

C2. Mago in Visita

Il mago Gleep Wurp ("Sguardo Penetrante") è vissuto in questo luogo nel mese scorso, usando l'incantesimo *rifugio sicuro di Leomund* per crearsi un tetto sopra la sua testa. Ad accompagnarlo c'è sua "moglie", una medusa charmata che si aggira nei paraggi con un sottomesso sguardo basso oltre a un velo e a un mantello con cappuccio. Un veterano di un

eroico gruppo di avventurieri che sconfisse una grande invasione di giganti anni fa, Gleep subì un cambio di allineamento in Malvagio a causa di un oggetto maledetto e abbandonò i suoi amici per servire i Gerarchi della Società Cornuta. Quando il semidio Iuz attaccò la Società Cornuta durante il festival della Luna Sanguinosa del 582 AC, Gleep era lontano, in viaggio con il Gerarca Nezmajen scampando così alla morte. Più tardi perse i favori del suo mentore ed ora è in cerca di convincere i giganti delle nuvole a rivolgersi a nord est nelle terre di Iuz e attaccare ora mentre l'Antico è indebolito. AL momento, i giganti continuano a ignorarlo e potrebbero decidere di gettarlo giù dalle nubi nei prossimi giorni. Gleep fa attenzione a non usare incantesimi contro i giganti, in quando potrebbero non funzionare in momenti inopportuni e rovinare i suoi piani di redenzione agli occhi di Nezmajen.

Gleep Wurp ("Sguardo Penetrante"), um (M12): CA 2 (*bracciali CA 4, anello di protezione +1, Bonus Des*); FM 12; pf 55; THAC0 17; N° A TT. 1; Danni 1d4 (pugnale); AS incantesimi, *bacchetta del fuoco* (9 cariche); DS incantesimi, *tunica mimetica, filtro d'amore* (metà); T M (alto 1,8); ML Élite (14); AL NM; PE 6.000.

For 10, Des 15, Cos 16, Int 16, Sag 12, Car 13.

Personalità: entusiasta, manipolatore.

Libro degli incantesimi (4/4/4/4/1): 1°—*caduta morbida**, *charme persone**, *creazione spettrale**, *comprensione dei linguaggi*, *dardo incantato**, *identificazione, individuazione del magico, lettura del magico, mani brucianti, riflessione dello sguardo, sonno, spruzzo di colore*; 2°—*accecamento, banco di nebbia**, *immagini illusorie, individuazione dell'invisibile**, *invisibilità**, *ragnatela**, *scassinare, trama ipnotica*; 3°—*attirare mostri**, *dissolvi magie, fulmine**, *lingue**, *sigillo del serpente, velocità, volare**; 4°—*attirare mostri II, charme mostri**, *muro di ghiaccio**, *rifugio sicuro di Leomund**, *tempesta di ghiaccio**, *trama iridescente*; 5°—*giara magica**, *mano interposta di Bigby**, *muro di pietra**, *teletrasporto**; 6°—*pietra in carne, sguardo assassino**. (*incantesimi preferiti).

Margeet, medusa: CA 5; FM 9; DV 6; pf 30; THAC0 15; N° ATT. 1 o 2; Danni 1d4 (pugnale) o 1d6/1d6 (arco); AS pietrificazione, veleno; PD vulnerabile alla propria riflessione, attualmente *charmata* da Sguardo Penetrante; T M (alto 1,8); ML Élite (14); AL LM; PE 2.000.

D1. Residenza

Quattro adulti (pf 95, 89, 81, 64) e 3 bambini. E oro: 77 mr, 1.211 ma, 360 mo, 41 mp, 4 pezzi di *incenso dell'ossessione*,



una *corazza ad anelli +1* di taglia nanesca e un *anello di rigenerazione* (taglia gigante).

D2. Residenza

Sei adulti (pf 109, 98, 95, 84, 73, 69) e 1 bambino. Tesoro: 40 mr, 1.098 ma, 294 mo, 21 mp e un *anello di protezione +1* di taglia gigante. Il gigante con 69 pf è una mago di 4° livello e ha l'anello magico. Il suo libro degli incantesimi contiene quanto segue: 1°—alterare fuochi normali*, *identificazione*, *individuazione del magico*, *lettura del magico*, *riflessione dello sguardo**, *ventriloquio**; 2°—irritazione, *localizzazione di un oggetto**, *oblio** (* incantesimi preferiti).

E1. Residenza

Quattro adulti (pf 93, 86, 79, 71) e 2 bambini. Il gigante più vecchio ha una *morning star della velocità* (equivalente a una *scimitarra della velocità* in termini di effetti magici). Tesoro: 120 mr, 985 ma, 403 mo, 45 mp.

E2. Residenza

Cinque adulti (pf 96, 95, 84, 78, 77) e 2 bambini. La gigantessa con 84 pf è una sciamana di 4° livello (incantesimi tipici: 1°—*benedizione*, *cura ferite leggere*, *fuoco fatuo*; 2°—*augurio*, *messaggero*). Tesoro: 205 mr, 1.127 ma, 396 mo, 53 mp.

F1. Residenza

Quattro adulti (pf 101, 91, 81, 78) e 3 bambini. Tesoro: 226 mr, 1.066 ma, 424 mo, 47 mp.

G1. Trespolo della Viverna

Le 2 viverne (pf 48, 32) di Goroda sono appollaiate qui quando non sono a caccia. È costruita in modo simile alle altre dimore giganti eccetto per la porta, che è molto più grande (larga) del normale. Se presenti, le viverne attaccano qualsiasi non gigante che si avvicini. Non hanno tesoro.

G2. Palazzo

Il palazzo non è un edificio singolo, ma cinque grandi dimore connesse da piacevoli arcate, tutte coperte da enormi tende di canapa. Qui vivono 10 adulti (pf 123, 112, 110, 106, 93, 89, 82, 78, 71, 60) e 6 bambini. Il tesoro, diviso fra le varie dimore, è il seguente: 425 me, 2.126 ma, 701 mo, 110 mp, un *pozione di controllo animale* (*mammiferi/marsupiali/aviari*), una *spada +1*, una *pergamena con 2 incantesimi dei maghi* (*occulta allineamento*, *sigillo del serpente*), *stivali levitanti*, una *bacchetta di individuazione del magico* (25 cariche), una *pergamena con 6 incantesimi dei maghi* (*scavare*, *neri tentacoli di Evard*, *estensione I*, *crescita vegetale*, *trama iridescente*, *pelle di pietra*), uno *scudo +3*, una *pozione di superguarigione* e una *spada vorpal* di taglia gigante.

Uno dei giganti (pf 82) è un mago di 4° livello: Il suo libro degli incantesimi contiene: 1°—*caduta morbida**, *individuazione del magico*, *lettura del magico*, *luci danzanti**, *messaggio*, *sonno**; 2°—*freccia acida di Melf*, *sfocatura**, *trama ipnotica** (* incantesimi preferiti). Goroda (la gigantessa da 112 pf) vive qui, assistita dal suo amico più fidato e attuale amante. Una delle dimore è usata per ospitare i 3 giovani giganti dei ghiacci rapiti a Monte Rungnirheim (pf 68, 65, 50); Goroda li tratta bene (se accondiscendenti) e ha maturato un certo affetto per il figlio dello jarl Skadis, chiamandolo "sti'ixo me'ekthis" ("bel giovanotto"). I giganti dei ghiacci sono infastiditi dal fatto di essere trattati come bambini e vogliono tornare a casa; aiuteranno chiunque attacchi i giganti delle nuvole e cercheranno di trattare con i loro "salvatori" un eventuale ritorno al proprio clan.

Goroda e la sua corte saranno oltraggiati dal fatto che qualcuno possa osare attaccare la loro isola-nuvola, specialmente se raggiungono il palazzo, e uccideranno o cattureranno gli intrusi senza pietà (chiunque sia catturato verrà cucinato e mangiato). Gli oggetti magici personali di Goroda sono un potente *anello di protezione* (bonus -4 alla CA, bonus +2 sui tiri salvezza, portando la sua CA a -4) e



una *collana di proiettili* (con 1 sfera da 10 DY2 da 8 DV e 2 da 6 DV); può scagliare queste sfere usando la stessa gittata di lanciare macigni (240 metri). Per il combattimento ravvicinato impugna una enorme *morning star impalatrice*. Questa arma terrificante di tagli gigante ha un bonus di +5 sui tiri per colpire e per i danni. Inoltre, infligge danni doppi quando il tiro supera di almeno 5 punti il tiro normalmente necessario per colpire (significa che il bersaglio viene impalato su uno di questi in uno dei suoi spuntoni lunghi 90 cm) per un totale di $(6d4+11+5)\times 2$, oppure 44-88 punti-ferita.

H1. Forte

Diversamente dalle residenze, questo forte è fatto principalmente di pietra. Ha una grande finestra in ognuno dei quattro lati che può essere coperta con uno scudo di metallo di taglia gigante per deflettere attacchi. Due dei giganti degli altri quartieri sono qui di guardia al forte quando la sua nuvola è attaccata al gruppo; quando questa piccola isola-nuvola è di pattuglia, questo numero è triplicato. Ci sono 20 macigni da poter scagliare all'interno del forte e 40 all'esterno; questi macigni sono rimpinguati ogni volta che la nuvola ritorna al gruppo.

Vincere

Se i personaggi sono in grado di uccidere o far allontanare tutti i Sakhut adulti, o in qualche modo li convincono a rivolgere altrove la loro attenzione (come la terra di Iuz, cosa che piacerebbe a Gleep), dovrebbero essere ricompensati con 25.000 PE ognuno per il proprio successo. Senza la minaccia dei Sakhut a sovrastarli, qualsiasi gigante ancora in Geoff, quando affrontato preferirà tornarsene fra le montagne, rendendo il compito di liberare Geoff dal gioco di questi mostri molto più facile. Perfino Re Mogthrasir avrà vita a dura a cercare di mantenere la precaria alleanza fra i giganti e verrà probabilmente spinto a ritirarsi nelle montagne per evitare che il proprio clan venga sterminato, sebbene resterà a capo del suo regno per quanto più possibile.

I personaggi avranno recuperato una gran quantità di beni, ma gli attuali residenti e quelli scacciati da Geoff avranno sicuramente qualcosa da dire riguardo alla loro destinazione. Dopo tutto, molti di quei beni di valore furono presi con la forza alle famiglie geoffite e i metalli grezzi e le gemme furono presi dalle miniere di proprietà del governo e della gente. I personaggi di allineamento Buono (o compassionevoli) dovrebbero tener conto dello stato di povertà della nazione e considerare di ridare un po' o molti dei beni al Gran Duca Owen I, legittimo sovrano di Geoff, cosicché possa aiutare la gente a ricostruirlo. Con i fondi adeguati, Owen potrebbe anche accordarsi con truppe mercenarie per un'adeguata protezione dalle nazioni vicine mentre avviene la restaurazione; interessi egoistici della

Grande Marca, Bissel e perfino di Sterich potrebbero altrimenti guardare alla vulnerabile Geoff come un'opportunità di espansione. Personaggi avidi potrebbero reclamare porzioni di terre per sé stessi o tentare di ottenere titoli terrieri dal Gran Duca per i propri servizi. Altri potrebbero desiderare di perorare la causa della propria chiesa, il proprio ordine, o qualche altro gruppo o fazione al quale appartengono o per il quale fungono da campioni. Nonostante la scomparsa dei Sakhut, Geoff fronteggerà tumulti considerevole nei prossimi anni, rendendola un luogo ideale per molte altre avventure future che potrebbero influire sul suo fato.



Appendice A: Nuovi Mostri

Horag

CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi collina e montagna
FREQUENZA:	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Tribale
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi
DIETA:	Carnivoro
INTELLIGENZA:	Poco intelligente (7)
TESORO:	M, Q
ALLINEAMENTO:	Caotico Malvagio

N. DI MOSTRI:	1 o 1-3
CA:	6(4)
MOVIMENTO:	12
DADI-VITA:	8+3
THACO:	13
N. DI ATTACCHI:	1
FERITE PER ATTACCO:	1d12 (o a seconda dell'arma +6)
ATTACCHI SPECIALI:	+3 al tiro per colpire
DIFESE SPECIALI:	Nessuno
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuno
TAGLIA:	G (3,6 m)
MORALE:	Élite (13-14)
VALORE PE:	2000

L'horag è un incrocio molto raro che scaturisce dall'unione fra un orco eccezionalmente grande e un gigante delle colline relativamente piccolo. Si associano con i giganti delle colline o gli orchi, fungendo da tattici molto efficienti per i primi e degli spaccatutto per i secondi.

Un horag prende caratteristiche da entrambi i genitori, con l'aspetto tipico di un orco in molti casi ma la grande statura, le braccia lunghe e le spalle curve di un gigante delle colline. Molti horag pesano circa 500 kg, e quasi il 90% di loro sono maschi. Un horag parla la lingua degli orchi o dei giganti delle colline, a seconda del gruppo che lo ha allevato. Vivono circa 100 anni (solo di poco più longevi di un orco) e non possono usare magia clericale o sacerdotale. La CA naturale di un horag è 6, sebbene molti di loro indossino pelli o pezzi di armatura arrivando a una CA di 4.

Combattimento: Un horag usa i suoi grandi pugni per infliggere incredibili danni da urto (1d12 danni) oppure usa le armi utilizzate dagli orchi come enormi spade o clave (che infliggono il danno dell'arma +6 per la Forza). Disdegnano le armi da lancio, preferendo avvicinarsi alla preda e distruggerla a mani nude o impugnando un'arma. Tuttavia, quando un horag sta dando suggerimenti a un gruppo di giganti delle colline raccomanderà che i giganti colpiscano scagliando macigni prima di ingaggiarsi in mischia; la verità è che gli horag sono abbastanza forti per usare i macigni come attacco a

distanza efficace e nascondono questa mancanza con la ferocità in mischia.

Habitat/Società: Molti horag si trovano fra gli orchi o i giganti delle colline—i loro parenti più stretti. Coloro che vivono lontani dai loro simili tendono a isolarsi e preferiscono caverne di media grandezza nelle zone collinari. Queste caverne sono spesso parzialmente bloccate da detriti e grandi pietre, in quanto l'horag si preoccupa di tenere nascosta e sicura la sua tana. Essendocene pochi della loro specie, molti horag tendono a accoppiarsi con orchi o giganti delle colline, i figli avranno un aspetto in qualche modo strano, ma essenzialmente normali membri della razza dell'altro genitore.

Ecologia: Gli horag sono molto simili ai loro giganti genitori—onnivori, ma preferiscono la carne, facendo incursioni occasionalmente negli insediamenti umanoidi o barattando con un'altra razza umanoide. Si è a conoscenza che siano stati assoldati come mercenari negli eserciti malvagi, sebbene in questi casi si sentono veramente a loro agio solo se sono presenti orchi o mezzorchi.

Appendice B: Nomi di Giganti

Ai fini di semplicità e spazio, a molti giganti in questo prodotto non è stato dato un nome. Se i personaggi dovessero trovarsi in una situazione dove a un gigante deve essere dato un nome, qui c'è una lista di nomi adatti a questo scopo.

Giganti dei ghiacci/del fuoco maschio

Aegir, Allvaldi, Alsviid, Angeyja, Atla, Argulmir, Aurnir, Baugi, Beli, Bergelmir, Beyla, Blthorn, Bor, Byleist, Delling, Eggther, Egil, Eistla, Eyrgjafa, Farbauti, Fimafey, Geirrod, Gdling, Greip, Gymir, Helblindi, Hildir, Hlebard, Hler, Hresvelgr, Hrimgrinnir, Hrungrner, Hrym, Hymir, Idi, Im, Imdur, Lodin, Mimir, Mne, Mundilfari, Naglfari, Narfi, Nervi, Norvi, Nott, Skoll, Skmgg, Skrymir, Suttung, Svarang, Thiassi, Thudgelmir, Tjasse, Ud, Ulf, Utgardsloki, Vafthmdnir, Vanir, Ylfing, Ymir.

Giganti dei ghiacci/del fuoco femmina

Angurboda, Arinnesia, Bestla, Fenja, Gerd, Gjalp, Grid, Gunnlod, Hrimgerd, Hyrokkin, Jamsaxa, Jord, Menja, Nat, Ran, Skadi, Sol.

Nomi Sakhut

Amosh, Arol, Axo, Chavash, Chemor, Chana, Danug, Domar, Draffut, Ektms, Ershash, Exthosh, Gelat, Godot, Gontos, Karameta, Keffon, Kolag, Lamatag, Ledonish, Lodok, Magnath, Monovat, Mothrok, Namut, Nedra, Nothog, Radoth, Renol, Rogot, Sagakathan. Shathak, Somox, Thaxol, Thomak, Torgat.

Altri nomi da gigante

Barsht, Bek, Bren, Dav, Dosa, Durg, Fep, Foog, Fron, Gan, Gmnd, Grot, Hakat, Hoff, Hoz, Kell, Krot, Kurz, Lanag, Lev, Lort, Nev, Nok, Nora, Pesh, Pok, Font, Ravvit, Reeto, Rosh, Sek, Sharg, Shum, Tam, Took, Tosh, Valp, Vant, Vog.



Pietra focaia (Firestone)

Una *pietra focaia* è un grande pezzo di roccia incantato da un sacerdote di Surtur, divinità dei giganti del fuoco. Dopo una settimana di rituale, preghiere e studio delle energie magiche dell'ambiente della locazione della roccia, un piccolo pezzo di roccia grande fino a 220 dmc (normalmente un'area di 90x90x30 cm o un sasso del diametro di 60 cm) comincia a irradiare calore. I giganti del fuoco usano la *pietra focaia* per scaldare i loro covi fino a una temperatura confortevole quando sono costretti a vivere in ambienti che sono generalmente troppo freddi per i loro gusti.

La temperatura della *pietra focaia* sale fino a circa 66° C, calda abbastanza per causare danni se toccata con la pelle nuda o 1 fp per round di esposizione attraverso il metallo, il legno o il cuoio spesso (come stare su un pavimento di *pietra focaia*). In alternativa, il sacerdote può focalizzare la magia su un'area di 80 dmc di pietra, che la fa scaldare fino a una temperatura appena sotto a quella di combustione della carta (circa 200° C); il contatto momentaneo con questa superficie causa 2 pf da calore e il contatto prolungato causa 1d4 danni per round. Questa variante è normalmente usata per creare una superficie per cucinare, specialmente nei luoghi in cui il legname è scarso.

Una *pietra focaia* è relativamente fragile in termini di durabilità magica; un incantesimo *dissolvi magie* può dissolverla facilmente, come anche l'esposizione a freddo magico. Rompere o spostare la *pietra focaia* causerà il decadimento della magia in quando perde la connessione con le energie magiche che fluiscono dall'ambiente.

Cambion Gelata (Cambion Ice)

Si dice sia stato forgiato con il sangue di un mezzodemone, uno spadone conosciuto come *Cambion Gelata* è fatto di acciaio brillante e intarsiato con rune sottili con inserti di smalto blu. Un +3 *della difesa* può anche congelare i liquidi 1 volta al giorno (come la versione del globo gelido della *sfera congelante di Otiluke*) o trasmettere un *tocco gelido* al suo bersaglio 1 volt al giorno (l'incantesimo si aggiunge ai danni dell'arma). Chi lo impugna ottiene un bonus di +2 su tutti i tiri-salvezza contro danni da fuoco di ogni sorta. Ci sono voci di un'arma gemella di questa spada, creata dal sangue di un alu-immondo, sebbene il suo nome e i poteri siano sconosciuti.

Tappeto Scintillante di Enid (Enid's Glitering Carpet)

Creata da una maga diffidente dei ladri di Sterich innamorata dei climi freddi, questo tappeto scintillante è un stupenda tessitura di ciò che sembrano fili di metallo e affusolati pezzi di ghiaccio. Funziona come un normale *tappeto volante* (grande 2x3 m) e dà a chiunque vi sia sopra un bonus di +2 a tutti i tiri-salvezza contro attacchi basati sul freddo. Tuttavia, il tappeto è estremamente vulnerabile al calore e al fuoco; per ogni punto di danno che il tappeto subisce dal calore o dal fuoco, il suo Fattore Movimento (originalmente FM 24) è ridotto di 1 in modo permanente. Allo stesso modo, per ogni giorno in cui il tappeto trascorre in un ambiente in cui la temperatura è al di sopra del punto di congelamento dell'acqua, il suo FM è ridotto di 1 punto. Il tappeto perde 2 punti di FM per giorno trascorso in climi temperati—25° C o più. Quando il FM del tappeto è ridotto a 0, si dissolve in una pozza di acqua e soffre metallo (i fili di metallo sono di gallio, un metallo che si liquefa a temperature appena al di sopra dei 20° C). Enid ideò questi difetti per rendere il suo tappeto inutile ai ladri che volessero rubarlo e cercare di venderlo nelle pianure.



Appendice D - Statistiche dei Mostri

Bandito: CA 7 (armatura di cuoio borchiato); FM 12; DV 1; pf 1d6; THAC0 20; N° ATT 1; Danni 1d8 (spada lunga) o 1d6 (clava); T M; ML Normale (9); Int. Normale (9); AL CM; PE 15.

Bugbear: CA 5 (corazza a scaglie); FM 9; DV 3+1; THAC0 17; N° ATT 1; Danni 2d4 (mazza chiodata) o a seconda dell'arma; AS furtività (sorprende l'avversario 50% delle volte); DS infravisione (18 m), senso acuto (-3 sulla sorpresa); T G (7,1 m); ML Risoluto (12); Int. Normale (8); AL CM; PE 120.

Cavernicolo: CA 8; FM 12; DV 2; THAC0 20; N° ATT 1; Danni 1d6 (lancia o clava); T M; ML Normale (9); Int. Normale (8); AL N; PE 15.

Centauro nobile: CA 5; FM 18; DV 4; THAC0 17; N° ATT 3; Danni 1d6/1d6/a seconda dell'arma (di solito una clava); T G (alto 2,7 m); ML Élite (14); Int. Normale (10); AL CB; PE 175.

Chimera: CA 2 (testa di drago e fianco) o 5 (testa di leone e frontale) o 6 (testa di capra o retro); FM 9, V 18 (E); DV 9; THAC0 11; N° ATT 6; Danni 1d3/1d3/1d4/1d4/2d4/3d4 (artiglio/artiglio/corno/corno/morso/morso); AS soffio (3d8 punti-ferita, raggio 5 m, TS contro Soffio per dimezzare); T G (1,5 m al garrese); ML Élite (13); Int. Semi- (3); AL CM; PE 5.000.

Ciclope: CA 2; FM 15; DV 13; THAC0 7; N° ATT 1; Danni 6d6 (clava); AS scaglia macigni (danno 4d10, gittata 150 m); T E (alto 6 m); ML Campione (16); Int. Bco (6); AL CM; PE 4.000.

Ciclopide: CA 3; FM 12; DV 5; THAC0 15; N° ATT 1; Danni 1d6+4 (clava o ascia da lancio); PD poca percezione della profondità (-2 tiri per colpire con armi da lancio); T G (alto 2,2 m); ML Élite (13); Int. Bca (7); AL CM; PE 270.

Criodra (7 teste): CA 5; FM 9; DV 7; THAC0 13; N° ATT 7 (1 per testa); Danni 1d8 ognuno (morso); AS ogni testa può soffiare freddo per 8 pf (TS contro Soffio per dimezzare, gittata 6 m largo 3 m); T Ga (lungo 9 m); ML Normale (10); Int. Semi- (2); AL N; PE 3.000.

Donnola gigante: CA 6; FM 15; DV 3+3; THAC0 17; N° ATT 1; Danni 2d6+speciale (morso); SA succhia sangue (2d6 pf/r); T M (lungo 2,1 m); ML Impavido (20); Int. Animale (1); AL N; PE 175.

Drago bianco, Adulto maturo maschio CA -2; FM 12, V 40 (C), Sc 6, Nu 12; DV 14; pf 100; THAC0 7; N° ATT 3; Danni 1d6+7/1d6+7/2d8+7 (artiglio/artiglio/morso); AS soffio

(7d6+7 danni da freddo), aura dipaura (25 m, TS a +1); SD immune al freddo, sensi acuti (equivalente a *individuazione dell'invisibile* entro 21 m e *chiaroudienza* entro 42 m); RM 15%; T Ga (9,6 m + coda 8,4 m); ML Campione (15); Int. Poco (6); AL CM; PE 13.000.

Abilità speciali: *camminare sul ghiaccio* (a volontà), *folata di vento* (3 v/g).

Drago bianco, Adulto femmina: CA -1; FM 12, V 40 (C), Sc 6, Nu 12; DV 13; pf 92; THAC0 9; N° ATT 3; Danni 1d6+6/1d6+6/2d8+6 (artiglio/artiglio/morso); AS soffio (6d6+6 danni da freddo), aura dipaura (20 m, TS a +2); SD immune al freddo, sensi acuti (equivalente a *individuazione dell'invisibile* entro 18 m e *chiaroudienza* entro 36 m); RM 10%; T Ga (8,4 m + coda 7,2 m); ML Campione (15); Int. Poco (6); AL CM; PE 12.000.

Abilità speciali: *camminare sul ghiaccio* (a volontà).

Drago d'ombra, Adulto femmina (Hasforenses) CA -6; FM 18, Vo 30 (D); DV 14; pf 62; THAC0 7; N° ATT 3; Danni 1d6+6/1d6+6/3d6+6 (artiglio/artiglio/morso); AS soffio (ogni terzo round), incantesimi, aura dipaura (20 m, bonus +2 al TS); DS Nascondersi nelle Ombre (65%) *chiaroudienza* (120 m), *individuazione dell'invisibile* (18 m), incantesimi, immune al risucchio di energia; RM 60%; T Ga (lungo 17,27 m); ML Campione (16); Int. Genio (17); AL CM; PE 13.000. **Soffio:** nube di oscurità (lunga 12 m, larga 9 m e alta 6 m); le creature investite perdono $\frac{3}{4}$ dei loro livelli di energia o DV se falliscono il tiro-salvezza, metà se lo superano (durata 3d4+2 turni).

Incantesimi e abilità simili a incantesimi : Ognuno dei seguenti può esser usato a volontà e in contemporanea agli altri attacchi eccetto il soffio: *immagini illusorie* (3 v/g, 1d4+1 immagini), *porta dimensionale* (2v/g). Conosce i seguenti incantesimi, che può usare 1 v/g come un mago dell'8° livello: 1° livello—*audible glammer*, *servitore invisibile*; 2° livello—*sfocatura*, *buio perenne*; 3° livello—*attirare mostri I*, *muro di vento*.

Abilità speciali dei drow: Linguaggio dei Segni (raggio 9 m), infravisione potenziata (36 m), sorpreso raramente (1 su 1d10), individuare porte segrete (come un elfo). Incantesimi (tutti): *luci danzanti*, *oscuramento*, *fuoco fatuo*; Incantesimi (4° livello o più): *individuazione del magico*, *individuazione dell'allineamento*, *levitazione*. RM 50% +2% per livello; +2 sui tiri-salvezza (tutti gli attacchi magici).

Particolari debolezze dei drow : L'equipaggiamento deperisce alla luce del sole; -3 al tiro per colpire alla luce forte, gli avversari ottengono un bonus di +3 sui tiri-salvezza

Drow guardia (maschio G2): CA 2 (*cotta di maglia drow* +1, *buckler drow* +1); FM 12; DV 2; pf 30; THAC0 19 (18 con



pugnale drow +1 o *spada corta drow +1*); N° ATT. 1; Danni a seconda dell'arma (*pugnale drow +1*, *spada corta drow +1*, *balestra da mano drow*); AS veleno soporifero drow, abilità drow; DS abilità drow; PD debolezze drow; RM 54%; T M (alto 1,6 m); ML Élite (14); Int. Intell.mo (13); AL CM; PE 975.

Drow guardia (maschio G3): CA 0 (*cotta di maglia drow +1*, *buckler drow +1*, bonus Des); FM 12; DV 3; pf 12; THAC0 18 (17 con *pugnale drow +1* o *spada corta drow +1*, 16 con *balestra da mano drow*); N° ATT. 1; Danni a seconda dell'arma; AS veleno soporifero drow, abilità drow; DS abilità drow; PD debolezze drow; RM 56%; T M (alto 1,6 m); ML Élite (14); Des 16, Int 13; AL CM; PE 2.000.

Drow guardia (femmina G4): CA 1 (*cotta di maglia drow +1*, *buckler drow +1*, bonus Des); FM 12; DV 48; THAC0 17 (16 con *pugnale drow +1* o *spada corta drow +1* o *balestra da mano drow*); N° ATT. 1; Danni 1d6+1 (*spada corta drow +1*) o 1d4+1 (*pugnale drow +1*) o 1d3+veleno (*balestra da mano drow*); AS veleno soporifero drow, abilità drow; DS abilità drow; PD debolezze drow; RM 58%; T M (alto 1,6 m); ML Élite (14); Int. Intell.mo (13); AL CM; PE 3.000.

Drow luogotenente (maschio G4): CA -2 (*cotta di maglia drow +2*, *buckler drow +2*, bonus Des); FM 12; DV 4; pf 24; THAC0 17 (16 con *pugnale drow +1* o *spada corta drow +1*); N° ATT. 1; Danni 1d6+1 (*spada corta drow +1*) o 1d4+1 (*pugnale drow +1*) o 1d3+veleno (*balestra da mano drow*); AS veleno soporifero drow, abilità drow; DS abilità drow; PD debolezze drow; RM 58%; T M (alto 1,6 m); ML Élite (14); Int. Intell.mo (13); AL CM; PE 3.000.

Drow luogotenente (femmina G5): CA -4 (*cotta di maglia drow +2*, *buckler drow +2*, bonus Des); FM 12; DV 5; pf 30; THAC0 16 (15 con *pugnale drow +1*, 13 o *spada corta drow +3*, 13 con *balestra da mano drow* più bonus Des); N° ATT. 1; Danni 1d6+3 (*spada corta drow +3*) o 1d4+1 (*pugnale drow +1*) o 1d3+veleno (*balestra da mano drow*); AS veleno soporifero drow, abilità drow; DS abilità drow; PD debolezze drow; RM 60%; T M (alto 1,6 m); ML Élite (14); Des 18, Int 13; AL CM; PE 4.000.

Drow comandante (maschio G6): CA -2 (*cotta di maglia drow +2*, *buckler drow +2*, bonus Des); FM 12; DV 6; pf 35; THAC0 15 (14 con *pugnale drow +1* o *spada corta drow +1*); N° ATT. 1; Danni 1d6+1 (*spada corta drow +1*) o 1d4+1 (*pugnale drow +1*) o 1d3+veleno (*balestra da mano drow*); AS veleno soporifero drow, abilità drow; DS abilità drow; PD debolezze drow; RM 62%; T M (alto 1,6 m); ML Élite (14); Int. Intell.mo (13); AL CM; PE 5.000.

Drow guardia élite (femmina G4): CA -3 (*cotta di maglia drow +2*, *buckler drow +2*, bonus Des); FM 12; DV 4; pf 24; THAC0 15 (13 con *pugnale drow +2* o *spada corta drow +2*); N° ATT. 1; Danni 1d6+2 (*spada corta drow +2*) o 1d4+2 (*pugnale drow +2*) o 1d3+veleno (*balestra da mano drow*) o 1d6+veleno (giavellotto); AS veleno soporifero drow, abilità drow; DS abilità drow; PD debolezze drow; RM 58%; T M (alto 1,6 m); ML Campione (16); Des 17, Int 13; AL CM; PE 4.000.

Drow comandante (femmina G8): CA -5 (*cotta di maglia drow +5*, *buckler drow +3*, bonus Des); FM 12; DV 8; pf 60; THAC0 13 (9 con *spada corta drow +4*); N° ATT. 3/2 (*spada corta drow +4*) o 1 (*balestra da mano drow*); Danni 1d6+4 (*spada corta drow +4*) o 1d3+veleno (*balestra da mano drow*); AS veleno soporifero drow, abilità drow; DS abilità drow; PD debolezze drow; RM 66%; T M (alto 1,6 m); ML Campione (16); Des 15, Int 13; AL CM; PE 6.000.

Oggetti magici speciali: 3 *dardi magici* (*stordente*, *accecante* e *dei vapori*)

Drow comandante (femmina G9): CA -5 (*cotta di maglia drow +3*, *buckler drow +3*, bonus Des); FM 12; DV 9; pf 54; THAC0 12 (10 con giavellotto e bonus Des, 9 con *spada corta drow +3* o *mazza drow +3*); N° ATT. 3/2; Danni 1d6+3 (*spada corta drow +3*) o 1d6+4 (*mazza drow +3*) o 1d6+veleno (giavellotto); AS veleno soporifero drow, abilità drow; DS abilità drow; PD debolezze drow; RM 68%; T M (alto 1,6 m); ML Élite (14); Des 17, Int 13; AL CM; PE 7.000.

Drow nobile (maschio G4/M6): CA 0 (*cotta di maglia drow +2*, bonus Des); FM 12; DV 6; pf 30; THAC0 17 (16 con *pugnale drow +1*, 15 con *spada corta drow +2*); N° ATT. 1; Danni 1d6+2 (*spada corta drow +2*) o 1d4+1 (*pugnale drow +1* avvelenato) o incantesimi; AS veleno soporifero drow, incantesimi, abilità drow; DS incantesimi, abilità drow; PD debolezze drow; RM 62%; T M (alto 1,6 m); ML Élite (14); For 8, Des 17, Cos 9, Int 17, Sag 12, Car 12; AL CM; PE 6.000.

Oggetti magici speciali: *anello di protezione +3*, *bacchetta dei globi appiccicosi* 79 cariche).

Drow stregone (maschio G7/M6): CA 1 (*cotta di maglia drow +2*, bonus Des); FM 12; DV 7; pf 38; THAC0 14 (15 con *balestra da mano drow*, 14 con *spada corta drow +2* o *pugnale drow +2*); N° ATT. 3/2; Danni 1d6+2 (*spada corta drow +2*) o 1d4+2 (*pugnale drow +2*) o 1d3+veleno (*balestra da mano drow*) o incantesimi; AS veleno soporifero drow, incantesimi, abilità drow; DS incantesimi, abilità drow; PD debolezze drow; RM 64%; T M (alto 1,6 m); ML Élite (14); Des 16, Int 17; AL CM; PE 7.000.

Oggetti magici speciali: *bacchetta dell'oscurità* (23 cariche)—*buio nel raggio di 4,5 m* (1 carica), nega gli effetti di *protezione*



Appendice D - Statistiche dei Mostri

dal male (2 cariche), evocare incubi (3 cariche), *animare i morti* (4 cariche), evocare ombre (4 cariche)

Drow gran sacerdotessa (Eclavdra G10/C10) CA-8 (cotta di maglia drow +5, buckler drow +3, bonus Des); FM 12; DV 10; pf 60; THAC0 11 (7 con mazza drow +4); N° ATT. 3/2; Danni 1d6+5 (mazza drow +4); AS incantesimi, veleno, abilità drow; DS incantesimi, abilità drow; PD debolezze drow; RM 70%; T M (alto 1,6 m); ML Élite (14); For 14, Des 18, Cos 10, Int 18, Sag 17, Car 18; AL CM; PE 9.000.

Oggetti magici speciali: *verga tentacolare* (6 tentacoli, THAC0 15, +6 per colpire, 6 pf danno, *intontisce* il bersaglio se 3 tentacoli colpiscono lo stesso round (-4 sugli attacchi della vittima per 3 round), causa la perdita permanente di 1 punto di Des se tutti i 6 tentacoli colpiscono lo stesso bersaglio in un round (inoltre *intontisce* per 6 round).

Drow sacerdotessa rivale (Nedylene G7/C8) CA-6 (cotta di maglia drow +5, buckler drow +3, bonus Des); FM 12; DV 8; pf 48; THAC0 14 (11 con mazza drow +3); N° ATT. 3/2; Danni 1d6+4 (mazza drow +3); AS incantesimi, veleno, abilità drow; DS incantesimi, abilità drow; PD debolezze drow; RM 66%; T M (alto 1,6 m); ML Élite (14); For 13, Des 16, Cos 11, Int 15, Sag 17, Car 17; AL CM; PE 6.000.

Oggetti magici speciali: *bastone demoniaco* (il tocco causa paura, danno 4d6, il danno non può essere curato magicamente, evoca Vrock o trasforma chi l'impugna in Glabrezu tanar'ri.

Elfo silvano: CA 7 (armatura di cuoio borchciata); FM 12; DV 1+1; THAC0 19 (18 con arco o spada); N° ATT. 1; Danni a seconda dell'arma (spada, lancia o arco); AS 90% di resistenza a *sonno* e *charm*; T M (alto 1,5 m); ML Élite (13); Int. da Intell.mo a Eccez.te (13-16); AL CB/CN/N; PE 420.

Ettin: CA 3; FM 12; DV 10; THAC0 10; N° ATT. 2; Danni 2d8/3d6 (clava chiodata mano sinistra/clava chiodata mano destra) o 1d10/2d6 (pugno sinistro/pugno destro); DS sorpreso raramente (1 su 1d10); T E (alto 3,9 m); ML Élite (14); Int. Poco (5-7); AL CM; PE 3.000.

Gargoyle: CA 5; FM 9, Vò 15 (C); DV 4+4; THAC0 15; N° ATT. 4; Danni 1d3/1d3/1d6/1d4 (artiglio/artiglio/morso/corno); DS immune al armi non magiche (0 m); T M (alto 1,8 m più apertura alare); ML Risoluto (11); Int. Poco (7); AL CM; PE 420.

Gigante del fuoco: CA-1 (corazza a bande, scudo) o 5 (senza armatura); FM 12 (15 senza armatura); DV 15+2-5 pf; THAC0 5; N° ATT. 1; Danni 2d10+10 (spada enorme) o 2d6+10 (clava per i non guerrieri) o 1d8+10 (disarmato); AS lancia macigni (danno 2d10, gittata 200 m); DS immune al fuoco normale al soffio del drago rosso, resistente al fuoco magico (-1 pf

per ogni dado di danno), afferra macigni (50%); T E (alto 5,4 m); ML Campione (16); Int. Normale (8-10); AL LM; PE 8.000.

Gigante dei ghiacci: CA 0 (cotta di maglia, elmo cornato) o 5 (senza armatura); FM 12; DV 14+1d4 pf; THAC0 5 (guerriero) o 7 (non guerriero); N° ATT. 1; Danni 2d8+9 (ascia da battaglia gigante) o 2d6+9 (clava per non guerrieri) o 1d8+9 (disarmato); AS lancia macigni (danno 2d10, gittata 200 m); DS immune al freddo; T E (alto 6,3 m); ML Élite (14); Int. Poco (7); AL CM; PE 7.000.

Gigante delle colline: CA 3 (pelle); FM 12; DV 12+1d2 pf; THAC0 9; N° ATT. 1; Danni 2d6+7 (clava gigante) o 1d6+7 (disarmato); AS lancia macigni (danno 2d8, gittata 200 m); T E (alto 4,8 m); ML Élite (13); Int. Poco (7); AL CM; PE 3.000.

Gigante delle Montagne: CA 4; FM 12; DV 15+3; THAC0 5; N° ATT. 1; Danni 4d10+10 (clava) o 1d8+10 (disarmato); AS slancia macigni (danni 2d10), attira orchi (1d10+5, 70%), troll (1d6+3, 20%) o giganti delle colline (1d4, 10%); T E (alto 4,2 m); ML Campione (16); Int. Poco (7); AL CM; PE 7.000.

Gigante delle nebbie: CA 1; FM 15; DV 14; THAC0 7; N° ATT. 1; Danni 3d6+11 (clava) o 1d10+11 (disarmato); AS lancia macigni (danno 2d10, gittata 240 m), imboscata (-5 sul tiro sorpresa avversario quando attacca in forma di nebbia); DS sensi acuti (+2 sul tiro sorpresa), mimetismo naturale (80% nelle nebbie); T E (alto 7,2 m); ML Élite (14); Int. Intell.mo (13); AL N; PE 5.000.

Gigante delle nuvole: CA 0; FM 15; DV 16+2-7 pf; THAC0 5; N° ATT. 1; Danni 6d4+11 (morning star) o 1d10+11 (disarmato); AS scaglia (danno 2d12, gittata 240 m); DS sorpreso raramente (1 su 1d10); T E (alto 7,2 m); ML Fanatico (17); Int. Molto (12); AL NM; PE 10.000.

Note: I giganti delle nuvole Sakhut possono *farlevitare* sé stessi più 1 tonnellata aggiuntiva 3 v/g, creare *urbanco di nebbia* 3 v/g e creare *muro di nebbia* 1 v/g, tutti come un mago del 6° livello.

Gigante delle rocce: CA 0; FM 12; DV 14+1d3 pf; THAC0 7; N° ATT. 1; Danni 2d6+8 (clava di pietra) o 1d8+8 (disarmato); AS lancia macigni (danno 3d10, gittata 300 m), causa valanghe; DS probabilità 90% di afferrare macigni al volo, mimetismo naturale in ambiente roccioso; T E (alto 5,4 m); ML Campione (16); Int. Normale (8-10); AL N; PE 7.000.

Gigante delle tempeste: CA 0; FM 15, Nu 15; DV 19+2-7 pf; THAC0 3; N° ATT. 1 o 2; Danni 3d10-12 (spadone a due mani) o 3d6/3d6 (freccia da arco composito, gittata 300 m) o 1d10+12 (disarmato); AS abilità simili a incantesimi; DS



immune a elettricità, abilità simili a incantesimi; T Ga (alto 7,8 m); ML Fanatico (17-18); Int. Eccez.te (16); AL CB; PE 14.000.

Abilità speciali: a volontà—*respirare sott'acqua*; 1 v/g—*fulmine* (15d6), *far cambiare il tempo, controllare i venti, invocare il fulmine* (tre fulmini da 15d8 ognuno); 2 v/g—*controllare il tempo atmosferico, levitazione* (proprio peso più 2.000 kg).

Gigante delle Montagne: CA 4; FM 12; DV 15+3; THAC0 5; N° ATT 1; Danni 4d10+10 (clava) o 1d8+10 (disarmato); AS slancia macigni (danni 2d10), attira orchi (1d10+5, 70%), troll (1d6+3, 20%) o giganti delle colline (1d4, 10%); T E (alto 4,2 m); ML Campione (16); Int. Poco (7); AL CM; PE 7.000.

Gigante fomoriano: CA 3 (pezzi di metallo); FM 9; DV 13+3 pf; THAC0 9; N° ATT 1; Danni 2d6+8 (clava gigante) o 2d4+8 (disarmato); AS imboscata (-2 sul tiro sorpresa avversario); DS sorpreso raramente (1 su 1d10); T E (alto 4 m); ML Élite (14); Int. Normale (8); AL NM; PE 6.000.

Gnoll: CA 5 (cotta di maglia); FM 9; DV 2; THAC0 19; N° ATT 1; Danni 2d4 (bardica); T M (alto 2,2 m); ML Risoluto (11); Int. Poco (7); AL CM; PE 35.

Goblin: CA 6 (armatura di cuoio imbottita, scudo); FM 6; DV 1-1; THAC0 20; N° ATT 1; Danni 1d6 (lancia o spada corta); DS infravisione (18 m); PD -1 tiri per colpire alla luce come quella solare; T P (alto 1,2 m); ML Normale (10); Int. Poco (7); AL LM; PE 15.

Gorgone: CA 2; FM 12; DV 8; THAC0 13; N° ATT 1; Danni 2d6 (testa o corna); AS soffio pietrificante (4 v/g, cono lungo 18 m e largo 6 m, TS contro Pietrificazione per non essere tramutato in pietra); T G (alto 2,4 m); ML Impavido (19); Int. Animale (1); AL N; PE 1.400.

Hobgoblin: CA 5 (corazza a scaglie, scudo); FM 9; DV 1+1; THAC0 19; N° ATT 1; Danni 2d47 (spadone); SD infravisione (18 m); T M (alto 1,9 m); ML Risoluto (11); Int. Normale (9); AL LM; PE 35.

Horag: CA 4 (armatura frammentaria); FM 9; DV 8+3; THAC0 13; N° ATT 1; Danni a seconda dell'arma +6 o 1d12 (disarmato); T G (alto 3,6 m); ML Élite (13-14); Int. Poco (7); AL CM; PE 2.000.

Leone maculato: CA 5 (quarti anteriori) o 6 (quarti posteriori); FM 12, Sa 30; DV 6+2; THAC0 15; N° ATT 3; Danni 1d4/1d4/1d12 (artiglio/artiglio/morso); AS se tutti e due gli artigli anteriori colpiscono nello stesso round allora gli artigli posteriori infliggono 2d4 pf aggiuntivi ognuno;

DS sensi acuti (solo 1 probabilità su 1d10 di essere sorpreso); T G (lungo 1,9 m); ML Élite (13); Int. Semi- (3); AL N; PE 975.

Leopardo delle nevi: CA 6; FM 15, Cl 15, Sa 20 (in alto) o 25 (in avanti); DV 3+2; THAC0 17; N° ATT 3; Danni 1d3/1d3/1d6 (artiglio/artiglio/morso); AS se tutti e due gli artigli anteriori colpiscono nello stesso round allora gli artigli posteriori infliggono 1d4 pf aggiuntivi ognuno, imboscata (balza sulla presa dall'alto, -3 tiro sorpresa avversario); DS sensi acuti (solo 1 probabilità su 1d10 di essere sorpreso); T M (lungo 1,4 m); ML Normale (9); Int. Semi- (3); AL N; PE 270.

Lucertola del fuoco: CA 3; FM 9; DV 10; THAC0 11; N° ATT 4; Danni 1d8/1d8/2d8 +soffio (artiglio/artiglio/morso/soffio); AS può soffiare mentre attacca (cono largo 4,5 e lungo 3 m, danno 2d6, tiro-salvezza contro Soffio per dimezzare); DS immune agli attacchi basati sul fuoco; T Ga (lungo 9 m); ML Risoluto (12); Int. Animale (1); AL N; PE 3.000.

Lucertola sotterranea: CA 5; FM 12; DV 6; THAC0 15; N° ATT 1; Danni 2d6 (morso); AS su tiro naturale di 20 il sauro ha bloccato le fauci raddoppiando il danno (4d6) più 2d6 pf automatici ogni round successivo; DS può muoversi sulle pareti e sui soffitti grazie ai polpastrelli con ventose; T E (lungo 6 m); ML Normale (168-10 Int. Non- (0); AL N; PE 650.

Lupo bianco: CA 5; FM 18; DV 6; THAC0 15; N° ATT 1; Danni 2d4 (morso); AS soffio gelato (1 v/10, 6d4 a tutte le creature entro 3 m, TS contro Soffio per dimezzare); SD immune al freddo; PD attacchi basati sul fuoco infliggono 1 pd in più per dado di danno; T G (lungo 3,6 m); ML Élite (13); Int. Normale (9); AL NM; PE 975.

Lupo nero: CA 6; FM 18; DV 4+4; THAC0 15; N° ATT 1; Danni 2d4 (morso); T G (alto 2,7 m); ML Normale (10); Int. Semi- (4); AL N; PE 175.

Manticora: CA 4; FM 12, Vb 18 (E); DV 6+3; THAC0 13; N° ATT 3; Danni 1d3/1d3/1d8 (artiglio/artiglio/morso); AS salva di aculei dalla coda (1d6 aculei per 1d6 danni ognuno, 4 v/g); T E (alto 1,8 m, lungo 4,5 m, apertura alare 7,5 m); ML Élite (13); Int. Animale (1); AL LM; PE 975.

Melma grigia: CA 8; FM 1; DV 3+3; THAC0 17; N° ATT 1; Danni 2d8 (pseudopodo); AS corrode metallo; SD immune a incantesimi, fuoco e freddo; PD fulmini; T M (diametro 1,2 m); ML Normale (10); Int. Non- (0); AL N; PE 270.

Mind Flyer: CA 5; FM 12; DV 8+4; THAC0 11; N° ATT 4; Danni 2 + estrazione cervello; AS *frusta mentale* colpisce tutti nell'area si effetto (cono lungo 18 m e largo 6 m) per 3d4



round (TS contro Verga/Bastone Bacchetta per resistere, tentacoli estraggono il cervello in 1d4 round (vittima si divincola) o 1 round (vittima *charmata* o inerme), poteri simili a incantesimi; DS poteri simili a incantesimi; RM 90%; T M (alto 1,8 m); ML Campione (15); Int. Genio (18); AL LM; PE 9.000.

Poteri simili a incantesimi (tutti come esperto di magia del 7° livello, 1 v/t; uno alla volta, -4 TS avversario) proiezione astrale, charme mostri, charme persone, ESP, levitazione, sfasamento planare (plane shift) e suggestione.

Muro di tentacoli: CA -2; FM 0; DV 10 (ognuno); pf 200; THAC0 11; N° ATT. 20 (tentacoli) e 2 (becchi); Danni 1d20x20 (tentacoli) e 1d10 +veleno x2 (becchi); AS stringe coi tentacoli, becchi velenosi (TS contro Veleno per non morire); SD immune alle armi non magiche *buio raggio 6 m*, (lanciato se attaccato con incantesimi o portato a meno di 100 pf); PD *dissolvi magie* (50 pf), *disintegrazione* (100 pf), *simbolo— persuasione* (permette al lanciatore e coloro dello stesso allineamento di passare illesi); T E (largo 6 m); ML Impavido (20); Int. Non- (0); AL N; PE 10.000.

Nano: CA 4 (cotta di maglia, scudo); FM 6; DV 1; THAC0 20; N° ATT. 1; Danni 1d8 (ascia da battaglia); DS bonus sui tiri-salvezza contro Veleno e Attacchi magici; T P (alto 1,2 m); ML Élite (14); Int. Molto (11); AL LB; PE 175.

Nano di montagna: CA 4 (cotta di maglia, scudo); FM 6; DV 1+1; THAC0 19; N° ATT. 1; Danni 1d8 (ascia da battaglia); DS bonus sui TS contro Veleno e attacchi magici; T P (alto 1,4 m); ML Élite (14); Int. Molto (11); AL LB; PE 270.

Ombra lunga/Ombra lunga minore: CA 8; FM 12; DV 4; THAC0 17; N° ATT. 1; Danni 1d4 +speciale (danno da gelo al tocco); AS il tocco *rallenta* immediatamente il bersaglio (no TS) e continua a causare 1d4 pf per round mentre resta a contatto, imboscata (-6 al tiro sorpresa avversario, percepisce umani e semiumano entro 30 m), gli avversari uccisi diventano ombre lente minori; DS non individuabile al 90% al crepuscolo o luce moderata, 50% alla luce del giorno, colpito solo da armi magiche +2 o più, immune a freddo, fulmine, *blocco*, *charme* e acqua santa, non può essere scacciata; PD l'incantesimo *velocità* allontano 2d10 ombre se non sono attaccate a una vittima; T M (fluttua fra 10 cm e 15 cm di larghezza); ML Impavido (attacca sempre le creature viventi); Int. Poco (6); AL CM; PE 975/650.

Ombra lunga (Orco): come sopra ma DV 6; THAC0 15; PX 1.400.

Ombra lunga (Gigante delle colline): come sopra ma DV 10; THAC0 11; PX 4.000.

Orchetto: CA 6 (armatura di cuoio imbottita, scudo); FM 9 (12 senza armatura); DV 1; THAC0 19; N° ATT. 1; Danni 1d8 (spada) o a seconda dell'arma; PD penalità -1 tiro per colpire quando a luci simili a quella del giorno; T M (alto 1,6-1,8 m); ML Risoluto (12); Int. Normale (9); AL LM; PE 15.

Orchetto sciamano (5° livello): CA 6; FM 9; DV 3; THAC0 18; N° ATT. 1; Danni 1d6 (lancia) o a seconda dell'arma; AS incantesimi; DS incantesimi; PD penalità -1 tiro per colpire quando a luci simili a quella del giorno; T M (alto 1,6 m); ML Élite (13); Int. Molto (12); AL LM; PE 650.

Orco: CA 5; FM 9; DV 4+1; THAC0 17; N° ATT. 1; Danni 1d8+6 (spada) o 1d10 (disarmato); AS bonus +2 tiro per colpire se usa un'arma; T G (alto 2,7-3 m); ML Risoluto (11-12); Int. Poco (6); AL CM; PE 270.

Orco femmina: CA 5; FM 9; DV 4+1 (mas 6 pf per dado); THAC0 17; N° ATT. 1; Danni 1d8+5 (clava) o 2d4 (disarmato); T G (alto 2,4-2,7 m); ML Risoluto (11); Int. Poco (6); AL CM; PE 270.

Orco comandante: CA 3; FM 9; DV 7; THAC0 13; N° ATT. 1; Danni 2d6+6 (clava enorme) o 2d6+3 (disarmato); AS bonus +4 tiro per colpire se usa un'arma; T G (alto 3,2 m); ML Risoluto (12); Int. Poco (7); AL CM; PE 975.

Orco magi: CA 4; FM 9, V6 15 (B); DV 5+2; THAC0 15; N° ATT. 1; Danni 1d12 (scimitarra enorme); AS incantesimi; DS incantesimi; T G (alto 3,2 m); ML Élite (14); Int. Eccez.te (15-16); AL LM; PE 650.

Poteri simili a incantesimi: può usare a volontà: *volare* (12 turni), *invisibilità*, *buio nel raggio 4,5 m*, *autometamorfosi* (in umano, semiumano o umanoide) *rigenerare* (1 pf/t, gli arti perduti devono essere riattaccati per rigenerarsi). Può usare 1 v/g: *charme persone*, *sonno*, *forma gassosa*, *cono di freddo* (lungo 18 m, largo 6 m, 8d8 danni, TS contro Incantesimi per dimezzare)

Orso delle caverne: CA 6; FM 12; DV 6+6; THAC0 13; N° ATT. 3; Danni 1d8/1d8/1d12 (artiglio/artiglio/morso); AS stretta (se gli artigli colpiscono con 18+ aggiunge 2d8 al danno); DS combatte per 1d4 round ancora quando ha da 0 a -8 pf; T E; ML Normale (10); Int. Normale (8); AL N; PE 650.

Orso grizzly: CA 6; FM 12; DV 5+5; THAC0 15; N° ATT. 3; Danni 1d6/1d6/1d8 (artiglio/artiglio/morso); AS stretta (se i due artigli colpiscono, causa 2d6 danni aggiuntivi da stritolamento); SD continua a combattere per 1d4 round quando ridotto da 0 a -8 pf; T G (alto 2,7+ m); ML Élite (14); Int. Semi- (3); AL N; PE 420.



Orsogufo: CA 5; FM 12; DV 5+2; THACO 15; N° ATT 3; Danni 1d6/1d6/2d6 (artiglio/artiglio/morso); AS stretta (con un tiro di 18+ afferra la vittima in una stretta infliggendo 2d8 danni automatici ad ogni round successivo); T G (alto 2,4 m); ML Impavido (20); Int. Bco (6); AL N; PE 420.

Orso polare: CA 6; FM 12, Nu 9; DV 8+8; THACO 11; N° ATT 3; Danni 1d10/1d10/2d6 (artiglio/artiglio/morso); AS stretta (con un tiro di 18+ afferra la vittima in una stretta infliggendo altri 3d8 danni); DS combatte 1d4+1 round quando arriva a 0 fino a -12 pf; T E (alto 4,2 m); ML Normale (10); Int. Semi- (3); AL N; PE 1.400.

Piroidra (10 teste): CA 5; FM 9; DV 10; THACO 10; N° ATT 10 (uno per testa); Danni 1d8 ognuno (morso); AS ogni testa può soffiare fuoco 2 v/g infliggendo 8 pf (TS contro Soffio per dimezzare, gittata 1,5 m); T Ga (lungo 9 m); ML Normale (9); Int. Semi- (3); AL N; PE 3.000.

Protoplasma biancastro: CA 8; FM 9; DV 9; THACO 11; N° ATT 1; Danni 7d4 (acido digestivo); AS imboscata (probabilità 50% di completa sorpresa), dissolve materia organica in solo 2 round, può inseguire la preda lungo le pareti e nelle crepe strette fino a 2,5 cm; SD mimetismo naturale (50% di essere scambiato per ghiaccio o neve), immune a acido, freddo e veleno, se colpito da fulmine magico o armi si divide in protoplasmi più piccoli (senza danno); PD l'acido digestivo non ha effetto sui metalli, dardo incantato o fuoco normale infligge danni normali; T M (diametro 1,8 m); ML Impavido (attacca le creature a vista, non si ritira mai); Int. Non- (0); AL N; PE 1.400.

Pseudosoffitto: CA 6; FM 1, Vò 9 (B); DV 10; THACO 11; N° ATT 1; Danni 1d6 (stritolamento); AS imboscata (4 tiro sorpresa avversario), soffocamento (la vittima avvolta muore in 1d4+1 round); T E (diam. 6 m); ML Risoluto (11); Int. Non- (0); AL N; PE 2.000.

Pseudostalattite: CA 3; FM 1; DV 4/3/2/1; THACO 19/19/17/17; N° ATT 1; Danni 4d6 (4 DV) o 3d6 (3 DV) o 2d6 (2 DV) o 1d6 (1 DV); AS imboscata (-7 tiro sorpresa avversario); DS mimetismo; T Mi-M (lungo 30 cm a 1,8 m); ML Normale (9); Int. Non- (0); AL N; PE 420/120/65/35.

Rakshasa: CA -4; FM 15; DV 7; THACO 13; N° ATT 3; Danni 1d3/1d3/1d4+1 (artiglio/artiglio/morso); AS illusioni, incantesimi; DS ESP (permette al rakshasa di apparire nella forma di qualcuno di cui la vittima si fida), incantesimi, immune alle armi normali, metà danni da armi +1 e +2; PD ucciso istantaneamente da un dardo di balestrabenedetto; RM immune a tutti gli incantesimi inferiori all'8° livello; T M (alto 2,1 m); ML Campione (15); Int. Molto (12); AL LM; PE 3.000.

Ratto gigante: CA 7; FM 12, Nu 6; DV 1/2; THACO 20; N° ATT 1; Danni 1d3+malattia (morso); SA malattia (5% ogni morso); T Mi (lungo 60 cm); ML Inaffidabile (7); Int. Animale (1); AL CM; PE 15.

Ratto mannaro: CA 6; FM 12; DV 3+1; THACO 17; N° ATT 1; Danni 1d3 (morso) o a seconda dell'arma (solitamente spade corte e pugnali); AS richiama e controlla 2d6 topi giganti; SD mutaforma (forma di ratto gigante, forma umana o forma di ratto), immune alle armi non magiche; PD vulnerabile alle armi d'argento; T Mi (lungo 60 cm) o M; ML Risoluto (12); Int. Molta (11); AL LM; PE 270.

Remorhaz: CA 0 (dorso) o 2(testa) o 4 (sottopancia); FM 12; DV 10; THACO 11; N° ATT 1; Danni 5d6 (morso); AS attacco improvviso (si seppellisce nella neve, colpisce con imboscata), ingoia intero (tiro naturale di 20, vittima uccisa istantaneamente); DS la schiena brilla rosso fuoco quando sollevata (10d10 danno se toccata, scioglie le armi non magiche a contatto), infravisione (18 m); RM 75%; T Ga (alto 9 m); ML Élite (14); Int. Animale (1); AL N; PE 6.000.

Roper: CA 0; FM 3; DV 10; THACO 11; N° ATT 1; Danni 5d4 (morso) o speciale (viticcio); AS ognuno dei 6 viticci del roper può guizzare e afferrare un bersaglio a 15 m (tiro per colpire con successo, TS contro Veleno perde metà For per 2d4 turni e può essere trascinato nella bocca); DS mimetismo (-2 tiro sorpresa avversario), non individuabile con infravisione, immune al fulmine, dimezza danno da freddo; PD vulnerabile al fuoco (-4 TS contro attacchi basati sul fuoco); RM 80%; T G (alto 2,7 m); ML Campione (15); Int. Eccez.te (15); AL CM; PE 10.000.

Rospo dei ghiacci: CA 4; FM 9, Sa 9; DV 5; THACO 15; N° ATT 1; Danni 3d4 (morso); AS irradia freddo (ogni round, raggio 3m, danno 3d6, TS contro Incantesimi per dimezzare); T G (lungo 2,4 m); ML Risoluto (12); Int. Normale (9); AL N; PE 270.

Salamandra: CA 5 (testa e torso) o 3 (coda); FM 9; DV 7+7; THACO 13; N° ATT 2; Danni 2d6+1d6/1d6+1d6 (stretta della coda + calore corporeo/metallo rovente della lancia più calore); DS immune alle armi non magiche, immune a *nonno/charme/blocco* e attacchi basati sul fuoco; PD sensibile al freddo (+1 pf per Dado di danno da attacchi basati sul freddo); T M (lungo 2,1 m); ML Élite (13); Int. Inttel.mo (13); AL CM; PE 2.000.

Scarabeo del fuoco: CA 4; FM 12; DV 1+2; THACO 19; N° ATT 1; Danni 2d4 (mandibole); T P (lungo 75 cm); ML Risoluto (12); Int. Non- (0); AL N; PE 35.



Scimmia carnivora: CA 6; FM 12, Br 9; DV 5; THAC0 15; N° ATT. 3; Danni 1d4/1d4/1d8 (pugno/pugno/morso); AS infligge 1d8 aggiuntivi lacerando se colpisce con tutte e due i pugni lo stesso bersaglio; DS senso acuto (sorpreso solo con 1 su 1d10); T G (2,1m, molto largo); ML Risoluto (12); Int. Poco (7); AL N; PE 175.

Segugio infernale: CA 4; FM 12; DV 7/6/5/4/3; THAC0 13/15/15/17/17; N° ATT. 1; Danni 1d10 (morso) o 1d6 (morso del cucciolo); AS soffia fuoco (gittata 3 m, danno 1 pf/DV del segugio, TS contro Soffio per dimezzare, su tiro naturale di 20 morde e soffia assieme; SD immune al fuoco, udito acuto (sorpreso con 1 su 1d10, individua creature invisibili 50%); T M (alto 90 cm al garrese); ML Élite (13); Int. Poco (6); AL LM; PE 1.400/975/650/420/270.

Serpente d'acqua: CA 4; FM 12; DV 3+3; THAC0 15; N° ATT. 0; Danni 0 (pseudopodi); AS attacca come creatura da 6 DV, annegamento (TS contro Paralisi o trascina nell'acqua; ogni round successivo effettuare TS per non morire affogato); SD danno minimo (1 pf per colpo) da armi da punta o da taglio, metà danno dal fuoco (nessuno se supera TS), distrutto se portato a 0 pf (ma si riforma in 2 round), non può essere visto fino a che rivelato da *individuazione dell'invisibile*; PD il freddo intenso agisce come l'incantesimo *lentezza*, ucciso da un incantesimo *purificare il cibo e le bevande*; T G (lungo 2,4 m); ML Élite (13); AL CM; PE 420.

Serpente delle nevi: CA 5; FM 9; DV 10; pf 50; THAC0 11; N° ATT. 1; Danni 1d10 (morso); AS stritola causando 3d30 pf; T Ga (lungo 15 m); ML Risoluto (11); Int. Animale (1) AL N; PE 4.000.

Taglialegna: CA 7; FM 12; DV 1d6 pf; THAC0 20; N° ATT. 1; Danni a seconda dell'arma (spada corta, lancia, arco); T M; ML Normale (8-10); Int. Normale (8-10); AL N; PE 15.

Titano: CA 0; FM 36; DV 20; THAC0 5; N° ATT. 2 o 1; Danni 7d6+14/7d6+14 (*maglio dei titani*) o 10d6+14 (disarmato); AS abilità simili a incantesimi (come mago o chierico di 20° livello), immune alle armi non magiche, diventa etereo 2 v/g, incantesimi; T Ga (alto 7,5 m); ML Fanatico (18); Int. Supergenio (19); AL CB; PE 21.000.

Abilità speciali (a volontà, una alla volta e una per round) *alterare sé stesso, attirare animali II, attirare insetti, benedizione, bloccamostri, blocca non morti, bloccapersona, charme persone o mammiferi, comunicare con la natura, cura ferite leggere, eliminare le tracce, fiammata, illusione potenziata, immagini illusorie, invisibilità, levitazione, luce, parlare con le piante, protezione dal male (3 m), scaccia maledizioni, scacciapaura, scudo, sguardo assassino, tempesta di fuoco, vento bisbigliante.*

Troglodita: CA 5; FM 12; DV 2; THAC0 19 (16 con giavello troglodita); N° ATT. 3 o 1; Danni 1d2/1d2/1d4+1 (artiglio/artiglio/morso) o 2d4 (ascia di pietra, giavello troglodita); AS imboscata (-4 tiro sorpresa avversario grazie a poteri camaleontici), bonus +3 tiro per colpire con giavello troglodita, puzza in mischia (avversari TS contro Veleno per non perdere 1d6 punti Forza per 10 round); SD infravisione (27 m); PD non parlano altro linguaggio che il proprio; T M (alto 1,8 m); ML Risoluto (11); Int. Poco (7); AL CM; PE 120.

Troll: CA 4; FM 12; DV 6+6; THAC0 13; N° ATT. 3; Danni 1d4+4/1d4+4/1d8+4 (artiglio/artiglio/morso); AS gli arti mozzati continuano ad attaccare; SD rigenerazione (3 pf/r a partire dal 3° round dopo la prima ferita); PD non possono rigenerare i danni da fuoco o acido; T G (alto 2,7 m); ML Élite (14); Int. Poco (6) AL CM; PE 1.400.

Troll dei ghiacci: CA 8; FM 9; DV 2; THAC0 19; N° ATT. 2 o 1; Danni 1d8/1d8 (artiglio/artiglio) o a seconda dell'arma +4; DS immune a ghiaccio e freddo e armi normali, rigenerazione (2 pf per round finché immerso nell'acqua; PD subisce danni doppi da attacchi da fuoco; T G (alto 2,4 m); ML Risoluto (11); Int. Normale (10); AL CM; PE 175.

Troll gigante: CA 4; FM 12; DV 8; THAC0 13; N° ATT. 1 o 2; Danni 2d6+7 (clava chiodata enorme) o 1d6+1/1d6+1 (artiglio/artiglio); AS lancia macigni (danno 2d8), lancia avversari, afferra avversario e lo usa come clava; DS rigenerazione (2 pf per round), non può essere ucciso a meno che non subisca almeno 10 pf da fuoco, infravisione (27 m), olfatto sviluppato; T G (alto 3 m); ML Fanatico (17); Int. Poco (7); AL CM; PE 1.400.

Uomo delle colline: CA 7; FM 12; DV 1d6 pf; THAC0 20; N° ATT. 1; Danni a seconda dell'arma (martello o piccone); T M; ML Normale (8-10); Int. Normale (8-10); AL N; PE 15.

Verbeeg: CA 4 (pezzi di armatura, scudo); FM 18; DV 5+5; THAC0 15; N° ATT. 2; Danni 1d6+4/1d6+4 (lancia, bonus For); T G (alto 2,7 m); ML Élite (13); Int. Normale (10); AL NM; PE 270.

Vermeiena: CA 3 (testa) o 7 (corpo); FM 12; DV 3+1; THAC0 17; N° ATT. 1 o 8; Danni speciale (tentacoli) o 1d2 (morso); AS i tentacoli paralizzano un bersaglio per 2d6 turni (TS contro Paralisi per resistere); T G (lungo 2,7 m); ML Impavido (attacca finché ci sono nemici non paralizzati); Int. Non- (0); AL N; PE 420.

Viverna: CA 3; FM 6, Vb 24 (E); DV 7+7; THAC0 13; N° ATT. 2; Danni 2d8/1d6 + veleno (morso/pungiglione) o 1d6/1d6 (artiglio/artiglio); AS pungiglione velenoso (TS contro





Contro i Giganti:

La Liberazione di Geoff (parte II)

di Gary Gygax e Sean K. Reynolds

Traduzione: Stefano Mattioli

Una nazione devastata...

Malvagi che son davvero più grandi che mai...

Un tempo per gli eroi...

Una decina d'anni fa, il territorio di Geoff fu invaso da un'orda di giganti, orchi e malvagi umanoidi, i suoi abitanti uccisi, resi schiavi o costretti all'esilio. Ora, alla fine, la marea è cambiata. Il momento per liberare l'agente di Geoff dalla tirannica servitù dei giganti è arrivato! Ma non dimenticatevi di fare attenzione quando vi confrontate con i veri signori che tirano le fila dietro i clan di giganti!



- ◆ Contiene il testo originale delle tre classiche avventure di Gary Gygax: G1: *L'Accampamento del Capo dei Giganti delle Colline*; G2: *La Fenditura Glaciale dello Jarl dei Giganti dei Ghiacci*; e G3: *Il Palazzo del Re dei Giganti del Fuoco*.
- ◆ Dettaglia Diciotto luoghi per nuovi incontri nel territorio di Geoff dilaniato dalla guerra, collegati fra loro per formare una grande campagna.
- ◆ Fornisce dozzine di ore di gioco mentre gli eroi si sforzano di liberare l'intero paese dalla morsa dei signori dei giganti.

Un'avventura epica per personaggi di tutti i livelli

Per svolgere questa avventura sono necessari il *Manuale del Giocatore*, il *Manuale del DUNGEON MASTER* e il *Manuale dei Mostri*.

