

DUNGEONS & DRAGONS

Modulo d'avventura - Livello expert

La gemma e il bastone

di John e Laurie Van De Graaf



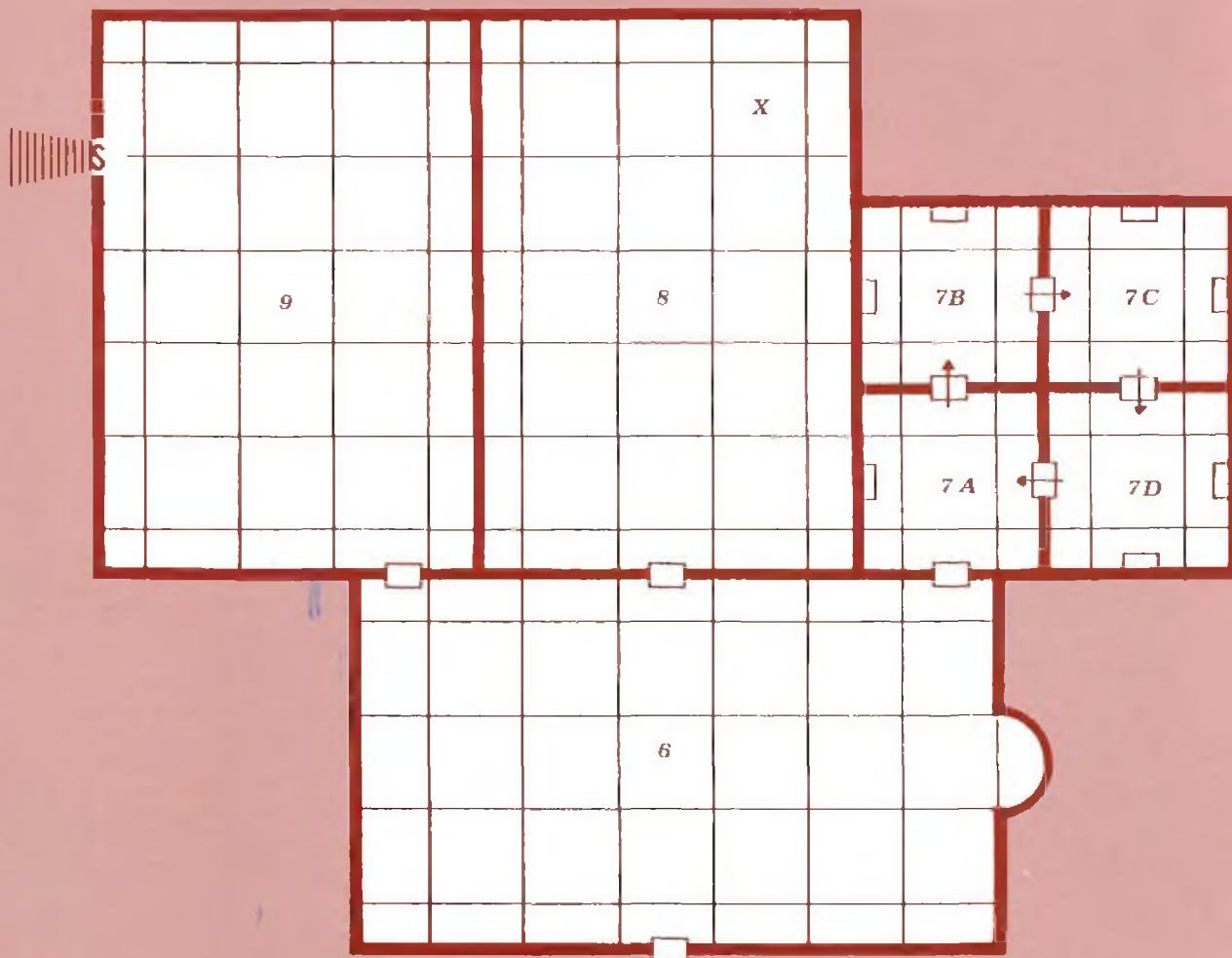
La posta in gioco è la più alta,
ed il tempo si stà esaurendo

Riuscirai a rubare la preziosa
gemma ed il magico bastone?



Mappa generale per il DM

Torre di Tormaq



La mappa mostra l'unico livello della Torre di Tormaq che ha più di una stanza. Per il resto della Torre utilizzare le mappe del giocatore.

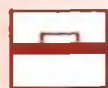
LEGENDA



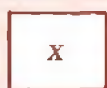
Porta



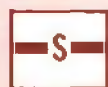
Porta a senso unico



Falsa porta



Mostro



Porta segreta

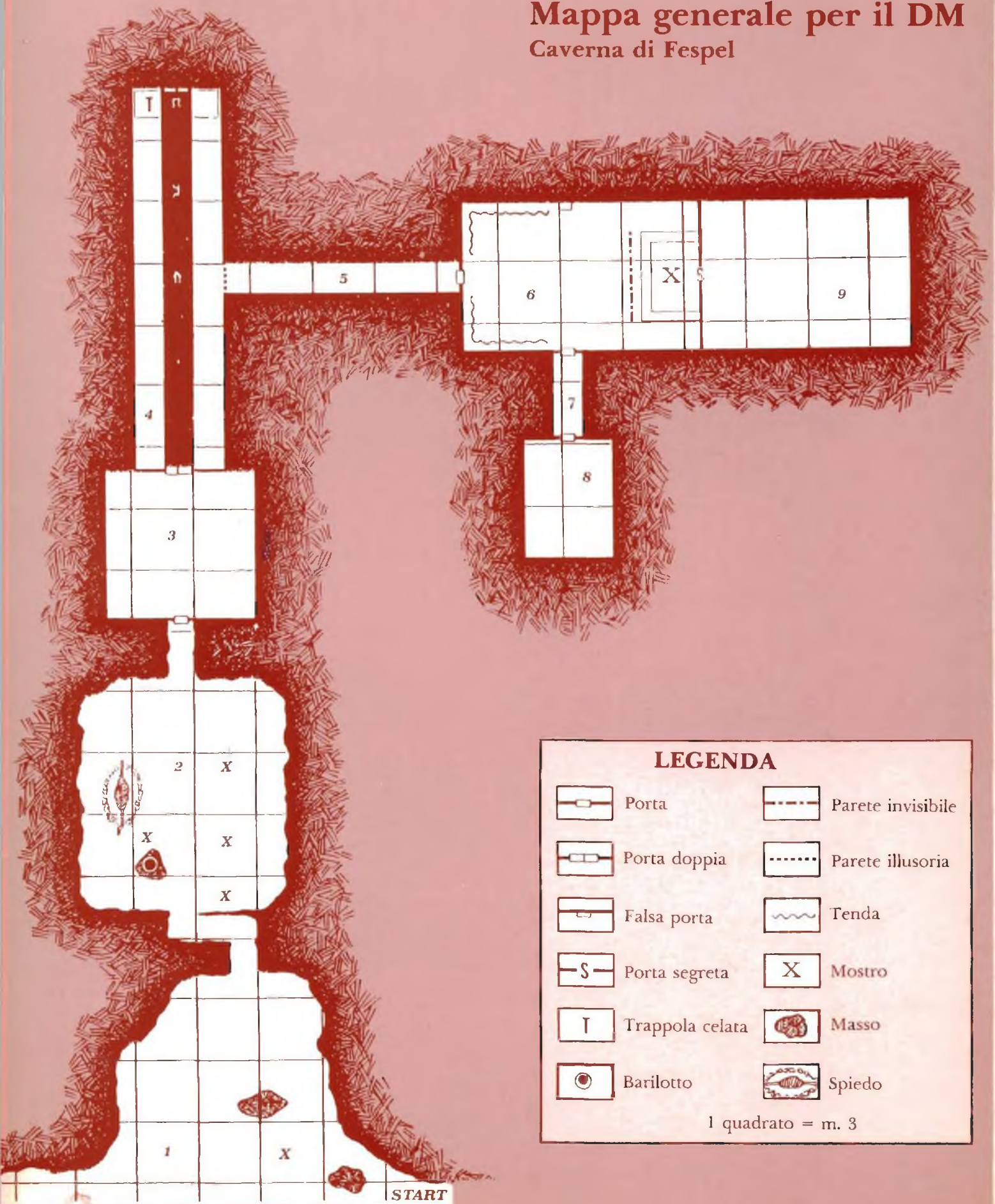


Scale

Un quadrato = 1,5 m

Mappa generale per il DM

Caverna di Fespel



LEGENDA

	Porta		Parete invisibile
	Porta doppia		Parete illusoria
	Falsa porta		Tenda
	Porta segreta		Mostro
	Trappola celata		Masso
	Barilotto		Spiedo

1 quadrato = m. 3

DUNGEONS & DRAGONS®

LIBRO D'AVVENTURA

Modulo 01 d'avventura "uno contro uno"



**Un modulo
da competizione
"uno contro uno"
per ladri dell'ottavo livello.**

Traduzione di Giovanni Ingellis
Illustrazioni di Harry Quinn

DUNGEONS & DRAGONS® e D & D®
sono marchi registrati di proprietà
della TSR, Inc.
Stampato in Italia

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

© 1985 TSR, Inc.
Tutti i diritti riservati



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

La gemma e il bastone

di John e Laurie Van De Graaf

Indice

Il modulo include:

- * due avventure complete, La Torre di Tormaq (pag. 4) e Il Bastone di Fazzlewood (pag. 10).
- * istruzioni complete per "come usare questo modulo" (pag. 3).
- * una Scheda del Personaggio da ritagliare e consegnare al giocatore (pag. 2).
- * un fascicolo di 16 pagine con le mappe per ambedue le avventure.
- * cartoncino delle figurine dei personaggi da ritagliare per aiutare i giocatori a visualizzare la situazione sulle mappe (V e VI di copertina).
- * un foglio di riferimento-avventura con l'elenco di tutte le informazioni importanti per il DM (pag. 15 e 16).
- * una lista sistematica dei punteggi (pag. 15 e 16).
- * note per usare il modulo in una gara (pag. 3).
- * due mappe per il DM, una per ogni avventura (all'interno della copertina).

SCHEDA DEL PERSONAGGIO

Personaggio: Eric l'intrepido

Giocatore:

Classe: Ladro

Livello: 8

Allineamento morale: Neutrale

Punti ferita: 28

Classe dell'armatura: 7 (-2 per la destrezza)

Forza: 15 + 1 ai tiri per colpire e per i danni (solo con armi da mischia)

Intelligenza: 14

Saggezza: 9

Destrezza: 16 + 2 ai tiri per colpire con armi a proiettili; -2 alla CA (CA complessiva = 5)

Costituzione: 13 + 1 P.F. per dado vita (già compresi nel totale sopra riportato)

Carisma: 10

Tiri salvezza:

Veleno o raggio della morte: 12

Bacchette magiche: 13

Pietrificazione o paralisi: 11

Soffio del drago: 14

Incantesimi, verghe o bastoni: 13

Abilità di ladro:

Scassinare serrature: 65%

Scoprire trappole/

Rimuovere trappole: 60%

Svuotare tasche: 65%

Muoversi silenziosamente: 65%

Scalare pareti: 94%

Nascondersi nelle ombre: 55%

Sentire rumore: 62%

Movimento base: 36 m. per turno (12 m. per round).

Bonus di combattimento: + 4 al tiro per colpire e danni doppi quando colpisce alle spalle senza essere stato visto.

Lingue: Comune, orchesco, gergo dei ladri

Oggetti magici:

Spada + 1.

Pugnale + 2.

Pozione del sonno (se ingerita ha gli stessi effetti ell'omonimo incantesimo di 1° livello.

L'effetto che ha efficacia solo su umani ed umanoidi termina dopo 5 round/livello)

Pozione del rimpicciolimento

Talismano del Ritorno a casa (seconda avventura).

Anello accumulatore di incantesimi contenente i seguenti incantesimi (della stessa potenza di un mago/elfo del 6° livello):

- Primo livello: *Charme, individuazione del magico, dardo incantato e ventriloquio.*

- Secondo livello: *chiavistello magico e creazione spettrale.*

Altro equipaggiamento:

Armatura di cuoio

Attrezzi da scasso

Scatola dell'acciarino

Razioni speciali (sufficienti per una settimana).



Ritagiate la scheda lungo il margine tratteggiato e consegnatela al giocatore all'inizio dell'avventura.

COME USARE QUESTO MODULO

Questo modulo avventura, uno contro uno, contiene due avventure per un giocatore e un Dungeon Master.

Le avventure progettate per il sistema Dungeons & Dragons, non possono essere giocate senza le regole D&D Base e Expert.

Se hai intenzione di partecipare alla prima avventura come personaggio giocante, **smetti di leggere**. Le restanti informazioni sono solo per il Dungeon Master.

Filo conduttore: in entrambe le avventure il personaggio giocante, l'intrepido Eric, deve rubare un oggetto di valore dalla dimora di un potente mago. Gli obiettivi assegnatigli in ogni avventura consistono nel superare le difese della dimora del mago, evitare di avere a che fare con lui, rubare l'oggetto indicato e fuggire impunemente.

Preparazione del gioco: prima di cominciare studia attentamente queste note e la prima avventura.

Se vuoi partecipare alla seconda avventura come giocatore (vedi sotto: *controllo dei punteggi*), non leggere nessuna parte di essa.

Confronto dei punteggi: entrambe le avventure possono essere giocate più volte da giocatori diversi. Se fai parte di un gruppo, ogni giocatore può cimentarsi singolarmente, e si possono confrontare i punteggi ottenuti da ciascuno.

Anche tu puoi giocare. Fai il Dungeon Master nella prima avventura, senza leggere la seconda. Poi fai leggere al giocatore l'intero modulo: nella seconda avventura tu sarai il giocatore e lui il DM! Le note per il DM relative alla seconda avventura sono state tenute separate proprio per rendere possibile questo scambio di ruoli.

Il personaggio giocatore: il giocatore deve utilizzare il personaggio fornito nel modulo, l'intrepido Eric, ladro di ottavo livello. La scheda del personaggio a pagina 2 deve essere staccata e consegnata al giocatore. Entrambe le avventure sono adattate alle specifiche abilità di Eric e al suo equipaggiamento. Si noti che Eric possiede degli oggetti speciali, come l'anello accumulatore di incantesimi.

L'inserto con le mappe: l'inserto con le mappe serve per aiutare il giocatore a visualizzare immediatamente la sua posizione. Le mappe possono essere usate anche come superfici di gioco per le avventure. Ogni quadrato corrisponde a 1,5 metri. Mostrate al giocatore una sola mappa alla volta. Quando, nella stessa pagina, ci sono due mappe, fate in modo di coprire quella relativa alla zona che il giocatore non ha ancora esplorato.

Le figurine dei personaggi: all'interno della copertina sono state stampate delle figura-

ne raffiguranti Eric e i mostri. Tali figurine, ritagliate e montate, possono essere usate come pedine sulle mappe. Dopo avere posto le mappe sul tavolo, dovrete piazzare le figurine dei mostri, nel luogo indicato per l'incontro (i quadrati in cui mettere le figure sono indicati con una X sulle mappe del DM).

Riassunto degli incontri: nell'ultima pagina del modulo, troverete una tabella che riassume tutte le informazioni essenziali relative ad ogni incontro dove potete trovare, sintetizzate, le statistiche dei mostri, le azioni e le reazioni dei PNG (personaggi non giocanti) oltre agli eventuali oggetti magici. Dopo aver letto tutta l'avventura, durante il gioco potete servirvi di tale tabella per una facile e veloce consultazione.

Sistema di attribuzione del punteggio: per ognuna delle due avventure, inoltre, troverete un indice per la valutazione delle azioni compiute dal giocatore. Mentre si svolge l'avventura, prendete nota (servendovi di tale indice) dei punti persi e guadagnati dal giocatore. Al termine del gioco, poi, farete il conto finale del punteggio.

Tempo limite: per ogni avventura il tempo limite è di 30 minuti. Dopo avere consegnato al giocatore la scheda del personaggio, leggete ad alta voce l'introduzione dell'avventura e rispondete alle domande del giocatore. Poi fate scattare il cronometro. Allo scadere dei 30 minuti, l'avventura termina in qualunque punto il giocatore si trovi, e si calcola il punteggio ottenuto. Il sistema di attribuzione del punteggio premia i giocatori che giungono direttamente alla meta, senza perdere tempo in incontri non indispensabili.

Statistiche ed abbreviazioni: le statistiche relative ai mostri sono sempre indicate nel seguente ordine:

Nome del mostro o del PNG/Classe dell'armatura/Dadi vita, classe o livello/Punti ferita/Velocità di movimento per turno (e per round)/Numero di attacchi per round/Ferite inflitte in ogni attacco/Tiri salvezza: classe/Livello/Morale/Allineamento morale/Abilità varie per i PNG (per esempio incantesimi) se esistenti.

Abbiamo molte volte usato le seguenti abbreviazioni:

Abbreviazioni:

AM: Allineamento morale	DV: Dadi vita	MV: Movimento (velocità di)
C: Chierico	Fr: Forza	N: Nano
CA: Classe dell'armatura	In: Intelligenza	N° Att: Numero di attacchi
Ca: Carisma	L: Ladro	Pf: Punti ferita
Co: Costituzione	M: Mago	Sg: Saggezza
Ds: Destrezza	ML: Morale	TS: Tiri salvezza



PRIMA AVVENTURA: "LA TORRE DI TORMAQ"

Consegnate al giocatore la scheda del personaggio dell'intrepido Eric e concedetegli cinque minuti di tempo per familiarizzarsi con il personaggio. Poi date inizio al gioco leggendo ad alta voce l'introduzione che segue. Terminata la lettura fate scattare il cronometro. Il tempo massimo per completare l'avventura è di **30 minuti**.

Introduzione

"Qualcuno bussava alla porta, con un tocco lieve ma deciso. Sobbalzi, col cuore in gola, afferrò la spada e ti accosti cautamente alla porta. Tenendo il catenaccio ben chiuso, chiedi - Chi è che bussava alla mia porta nel cuore della notte? -

- Mi chiamo Cordate, della Corporazione dei Mediatori. Ho una proposta di lavoro per l'intrepido Eric - replica una voce.

Apri leggermente la porta per scrutare il visitatore. L'uomo ha un aspetto distinto e i tuoi occhi acuti di ladro non scoprono in lui minacce dissimulate, nè armi nascoste. L'estraneo sembra essere solo e quindi lo fai entrare.

- Mi scuso per averti disturbato ad un'ora così tarda, Eric, ma il mio mandante non agisce volentieri alla luce del sole e desidera restare nell'anonimato. Mi ha incaricato di assoldarti per rubare un oggetto -.

Cordate si fruga nelle tasche ed estrae un'ambra preziosa di insolita grandezza. - Questa bellissima pietra preziosa, come puoi vedere, è solo un falso, fatto di vetro colorato. È un duplicato esatto della vera pietra. Il mio mandante vuole che tu rubi la pietra vera e la sostituisca con questa copia -.

- Dov'è la pietra vera? - Chiedi.

- Nella torre di Tormaq, nella provincia di Lubro. - Risponde il tuo ospite.

Il tuo entusiasmo si smorza repentinamente, ed esclami: - Ho sentito parlare di Tormaq, l'Arci-mago di Lubro. La prospettiva di dovere derubare un mago così potente non è di mio gradimento. Anche se fossi il migliore ladro della città dovrei essere proprio impazzito per affrontarlo -.

- Il mio mandante aveva previsto che saresti stato riluttante - replica l'uomo, - così mi ha pregato di menzionare il fatto che lui conosce il solo testimone del tuo furto dello Scarabeo Reale, nel palazzo del governatore. Se tu dovessi rifiutare l'incarico, il mio mandante sarebbe costretto ad adempiere al suo dovere di cittadino, indicando il testimone alla Guardia Imperiale. Qualunque sarà la tua sorte a Lubro, la credo decisamente



migliore di quella che il governatore riserverà a chi lo ha messo in un così grave imbarazzo. Se invece accetti l'incarico, il testimone, ehm, "sparirà" per sempre. Inoltre, se riporterai indietro la pietra originale sarai ricompensato con tanto oro quanto il tuo peso... il che dovrebbe esserti sufficiente per vivere a lungo in totale agiatezza -.

Rifletti su ciò che ha detto l'estraneo. Il furto dello Scarabeo è stato perfetto. Come ha fatto, allora, il mandante di Cordate a sapere che tu sei il vero responsabile? Tremi al pensiero del trattamento che il malvagio governante potrebbe riservare a chi fosse solo sospettato di quel furto... e, a dire la verità, la ricompensa in

caso di successo sembra ottima, specialmente per la garanzia offerta dalla potente corporazione dei Mediatori.

- La ricompensa è davvero ottima - rispondi - ed anche il rischio non sembra poi così grande... anche i maghi indossano la camicia infilando un braccio per volta, come il resto degli uomini. Accetto l'incarico! - Stringi la mano di Cordate per suggellare il patto. L'agente della corporazione aggiunge: - Ecco una pergamena magica che ti teletrasporterà fuori dalla torre del mago. Quando avrai rubato la vera gemma, dovrai semplicemente toccarla con la pergamena. - Lo ringrazi ed egli se ne va, lasciandoti intento a preparare un piano per il furto.



Incontri

1. ALL'ESTERNO DELLA TORRE DI TORMAQ

Si gioca sulla mappa 1. Il giocatore deve piazzare il personaggio nella casella "Partenza".



"Sei giunto alla torre di Tormaq poco prima dell'alba, ed ora sei nascosto dietro una colonna, sul lato destro del ponte levatoio, fatto di legno. Il ponte, coperto di muschio e largo 3 metri, è abbassato sopra il fossato che cinge la torre. Alla tua sinistra, c'è un mulo che se ne sta tranquillo accanto a una colonna simile a quella dietro cui sei nascosto.

Al di là del ponte, alla base della torre circolare, riesci ad intravedere un breve ingresso che conduce ad un grande portale a due ante che dà accesso al castello. Sulla parete esterna noti una lanterna, e 7 metri più in alto una feritoia, larga una ventina di centimetri. Il resto della torre è quasi completamente nascosto dalla nebbia.

Mentre guardi la torre, un giovane esce dalla porta, trasportando numerosi sacchi apparentemente vuoti. Esita un attimo nell'anticamera, estrae qualcosa dal borsello che porta attaccato alla cintura ed attraversa il ponte levatoio, tenendo il braccio con l'oggetto teso di fronte a sé. Quando raggiunge il mulo, ripone l'oggetto nel borsello. La luce è troppo scarsa e non hai potuto vedere di che cosa si trattasse. Apparentemente, neppure il giovane ti ha visto. Carica i sacchi sul mulo e raccoglie le briglie. È chiaro che si sta preparando ad andare via.

Il giovane è un garzone di un commerciante, ed ha appena portato dei sacchi di viveri al mago.

Giovane garzone: CA 9; pf 4; MV 36 m.; N° ATT. 1; F 1-4; TS G1°; ML 8; AM N.
È armato con un pugnale e combatte come un guerriero di 1° livello.

Se Eric gli parla, dirà di avere semplicemente consegnato dei viveri. Non attaccherà per primo e scapperà alla prima occasione.

Eric, invece, può attaccarlo usando le normali regole di combattimento.

Inoltre, può derubarlo del borsellino: ha il 65% di possibilità di farlo senza che il giovane se ne renda conto.

Nel borsellino ci sono 5 MA, 8 MR, un dischetto di ottone con l'effigie di un drago, una chiave di ferro, un piede di coniglio e un foglio spiegazzato con su scritta una lista di generi alimentari.

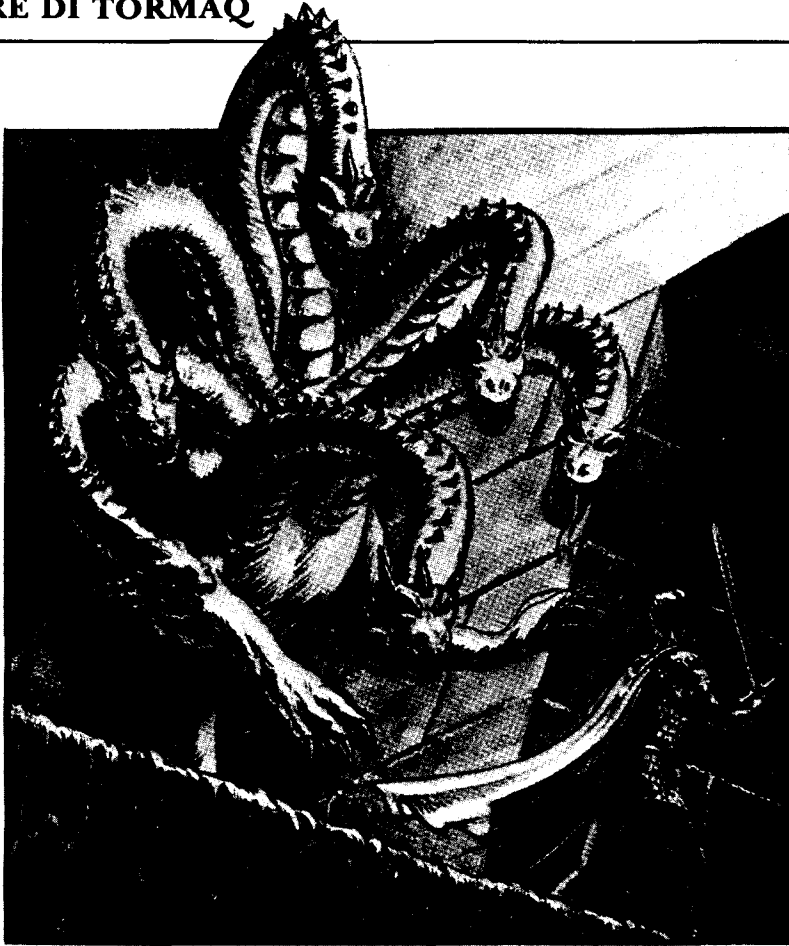
Il dischetto di ottone è un oggetto magico speciale. Consente a chi lo impugna, tenendo il braccio teso in avanti, di passare sopra qualsiasi pavimento o superficie senza fare rumore.

Il fossato ed il ponte levatoio: se osserva attentamente il ponte levatoio, Eric si accorge che è ricoperto di muschio scivoloso. Può attraversarlo con facilità ma, per non scivolare, deve tirare 1d20 ed ottenere un risultato uguale o minore della sua destrezza. Se cade, deve tirare di nuovo 1d20 e riesce a rialzarsi solo se il risultato è minore o uguale alla sua destrezza.

Nel fossato, sotto il ponte levatoio, vive la terribile idra a sei teste che popola questo lago.

Idra: CA 5; DV 6; pf 31; MV 36 m. (12 m.); N° ATT. 6; F 1-10 per ogni testa; TS G6°; ML 9; AM N.

LA TORRE DI TORMAQ



Se Eric osserva attentamente il fossato vede soltanto delle bolle d'aria che affiorano in superficie, sotto il lato sinistro del ponte levatoio. L'idra è in ascolto e lo sentirà a meno che Eric non faccia uso del dischetto di ottone o non riesca a muoversi silenziosamente sul ponte. Un round dopo avere sentito Eric, l'idra attaccherà. Descrivete il mostro come «una creatura a sei teste, vagamente somigliante ad un drago, con pinne al posto delle zampe posteriori». In ogni round, l'idra attacca con ognuna delle teste. Per ogni 8 punti ferita subiti dall'idra, una delle teste cessa di attaccare.

L'ingresso nella torre: una volta attraversato il ponte, Eric può tentare di entrare nella torre, arrampicandosi sino alla feritoia. Mentre si arrampica noterà una piccola asta porta-bandiera che sporge dalla torre, circa un metro sopra la feritoia. Eric può aggrapparsi ad essa con una mano e usare l'altra per bere una pozione di rimpicciolimento, poi può entrare nella feritoia.

In tal caso andate all'incontro n° 5. Se invece Eric decide di non passare attraverso la feritoia, andate all'incontro n° 2.

2. L'ANTICAMERA

Si gioca sulla mappa n° 2.

Sei nell'anticamera della torre di Tormaq. Il locale è illuminato da 4 torce appese alle pareti. Davanti a te c'è un portone composto da due massicce ante di quercia e grossi battenti di ferro.

Se Eric decide di origliare alla porta, leggete attentamente la seguente descrizione:

Senti dei pesanti passi che si avvicinano alla porta ed una voce profonda che canta:

“Trallalero-Trallalà
Quasi è tempo di fornire
Cibo e vino appetitoso
al mio stomaco goloso”

Se Eric continua ad origliare, sentirà i passi fermarsi e poi allontanarsi, mentre di nuovo risuona il motivetto.

Il portone di quercia è chiuso a chiave. Se Eric riesce a scassinarlo andate all'incontro n° 3.

3. IL MAGAZZINO

Si gioca sulla mappa 3.

Sei entrato in un ampio magazzino. C'è una porta nella parete opposta. Alla tua sinistra vedi delle scaffalature piene di scatole e di bottiglie. A destra ci sono due gruppi di barili. Tra i barili c'è un pozzo di pietra e sulla parete a destra noti un pannello apribile.

In piedi, dietro al pozzo, c'è un gigante di pietra alto 4 metri.

Gigante di pietra: CA 4; DV 9, pf 40; MV 36 m. (12 m.); N° ATT. 1; F 3-18; TS G9°; ML 9; AM N; è in grado di lanciare pietre a 90 metri di distanza producendo 3-18 PF.

Il gigante è armato con una mazza ferrata.

Se Eric è entrato nella stanza in silenzio, scassinando la porta o facendo ricorso all'incantesimo scassinare, riuscirà a sorprendere il gigante alle spalle. Se fa rumore o ha fatto rumore per entrare nella stanza, il gigante lo noterà, e gli chiederà voltandosi verso di lui: “Parola d'ordine?”.

Eric non può conoscere l'esatta parola d'ordine, ma il gigante attenderà ugualmente la risposta per un intero round. In questo breve lasso di tempo, Eric può offrirgli vino e cibo, che il gigante accetterà di buon grado. Se Eric ha versato nel cibo e nel vino la sua pozione del sonno prima di offrirli al gigante, questi cadrà profondamente addormentato.

L'incantesimo *ventriloquio* permette di distrarre il gigante il tempo necessario ad Eric per sottrarsi alla sua vista.

Se il gigante non nota Eric, continuerà a camminare da una parte all'altra della stanza canticchiando l'assurdo motivetto. Se si sposta in silenzio, Eric ha l'80% di possibilità di oltrepassare il gigante, inosservato. Se non riesce a muoversi in silenzio, il gigante ha l'80% di probabilità di scorgerlo e chiedergli la parola d'ordine.

Il gigante, se non è stato distratto o drogato, attacca nel modo normale.

A destra, dietro il pannello mobile, c'è un montacarichi. Eric può infilarci dentro e raggiungere la cima, nel qual caso, andate all'incontro n° 6.

Se Eric attraversa la porta a nord, andate all'incontro n° 4.

4. LA SCALA INTAGLIATA NELLA ROCCIA

Si gioca sulla mappa 4.

Sei su un pianerottolo. Le scale, intagliate nella roccia, scendono alla tua sinistra e salgono alla tua destra. Il gigante non ti infastidisce.

Scendendo le scale, Eric troverà una piccola cantina vuota. Non c'è nient'altro in questa direzione.

Se Eric risale le scale andate all'incontro n° 5.

5. IL PONTE SOSPESO

In cima alle scale c'è un pianerottolo di 3 metri per 3. Alla tua sinistra c'è una porta, che non è chiusa a chiave. Alla tua destra, nella parete, si apre una piccola feritoia.

Se Eric apre la porta, si ritorna a giocare sulla mappa 5. Leggete la seguente descrizione:

Ti trovi in una stanza circolare che è, in realtà, un pozzo profondo 7 metri. Nella parete opposta c'è un passaggio, che dà accesso ad un corridoio. Puoi raggiungerlo passando sulla passerella, larga 1,5 metri, che si estende fra la porta ed il passaggio. L'aria è impregnata da una forte puzza di zolfo.

Non appena Eric si avventura sulla passerella, un robusto muro di pietra si chiuderà dietro di lui, bloccando la porta che ha usato per entrare. Inoltre il ponte sospeso comincia a rientrare nella parete della porta ad una velocità di 1,5 metri per round. Eric, non può spostare il muro che ha bloccato la porta e, se è ancora sul ponte quando l'ultima sezione rientra nella parete, cade nel pozzo. Il passaggio nella parete opposta è ostruito da una porta invisibile che appare quando Eric la tocca. Una volta scoperta è facile aprirla.

Eric, ha l'80% di probabilità di riuscire a saltare dal ponte, ma tale probabilità diminuisce del 20% per round, via via che il ponte entra nella porta e la distanza tra essa e il passaggio aumenta.

Se Eric salta prima di avere scoperto la porta, andrà a sbatterci contro, subendo 1d4 ferite, poi cade sul pavimento del pozzo, subendone altri 2d6. Se invece l'ha già scoperta, ed il salto ha successo, riesce ad aggrapparsi allo stipite della porta e ad aprirla.

Eric è in grado di arrampicarsi sulle pareti del pozzo in due turni. Le sue possibilità di non scivolare sono del 94% e devono essere controllate ad ogni turno.

Il passaggio e il corridoio portano ad una scala. In cima alla scala Eric vede una porta sulla destra (che porta all'incontro numero 6) e a sinistra un pannello scorrevole, dietro al quale c'è un montacarichi.

6. LA SALA PRINCIPALE

Si gioca sulla mappa n° 6.

Eric può essere arrivato qui in due modi: o salendo la scala dell'incontro n° 5 o arrampicandosi lungo il montacarichi dell'incontro n° 3.

La porta dà accesso ad un salone, lungo 10,5 metri e largo 6 e si apre al centro di uno dei lati più lunghi. Alla tua destra e alla tua sinistra noti dei tavolini. Sul tavolo alla tua destra ci sono alcuni fogli di carta. La parete di sinistra è parzialmente ricoperta da un grosso arazzo. In quella di destra c'è una nicchia, nella quale noti una statuetta alta 30 cm. che si trova sopra un piedistallo alto un metro. Nella parete opposta ci sono tre porte identiche.

Mentre ti guardi intorno, una voce sembra levarsi dalla statuetta. La voce dice: "Benvenuto, straniero! Se hai perso la strada o se vuoi conoscere il futuro, io posso esserti di aiuto".

Tra le carte sul tavolo c'è una lettera indirizzata ad una certa "maga Sakara". Vi è scritto che lo scrivente è riuscito ad avere un medaglione ritrovato fra le rovine di Gosky. In quel luogo l'ultimo signore di Gosky ha raccolto intorno a sé un esercito di guerrieri invisibili. Lo scrivente prosegue dicendo di avere affidato il gioiello al suo «servo fedele, D'Tan, che lo ha trovato molto utile per meglio svolgere i suoi compiti». La lettera finisce a questo punto, ed è chiaramente incompleta. Non è firmata nè indica il mittente.

L'arazzo è diviso in due sezioni, ed è decorato con un magnifico disegno orientale. Non è attaccato alla parete, le due sezioni, infatti, pendono da un supporto metallico infisso nella parete. L'arazzo è del tutto normale e dietro non c'è niente.

La statuetta alta 30 cm. raffigura un vecchio con abiti vaporosi. Non è attaccata al piedistallo e non è magica. La voce è quella di un segugio invisibile.

Segugio invisibile: CA 3; DV 8; pf 38; MV 36 m. (12 m.); N° ATT. 1; F 4-16; TS G8; ML 12, AM N; sorprende con 1-5 su 1d6.

Il segugio è stato evocato da Tormaq quasi un anno fa. Ha precise istruzioni di non fare uscire nessuno dalla torre senza il permesso di Tormaq. Il periodo di asservimento dello strano essere è prossimo a finire e, per questo motivo, non si arrischia ad attaccare nessuno, a meno che non si cerchi di uscire dalla torre. Il segugio, creatura molto intelligente, si diverte a porre indovinelli agli ospiti della torre.

Per sua sventura si è imbattuto negli spiritelli della serra (incontro n° 10) ed ora subisce una maledizione: un difetto di pronuncia che distorce le prime lettere di ogni parola. Si è allenato a lungo con la frase di benvenuto sopra riportata e la pronuncia correttamente. Ma qualsiasi altra cosa debba dire è distorta. Inoltre, non risponde mai direttamente alle domande che Eric gli pone.

Mentre parla, il segugio si sposta in modo da tenere costantemente il piedistallo della statuetta fra sé ed Eric, cercano di fargli credere che sia la statuetta a parlare.

Quando gli vengono chieste informazioni su una porta o quando Eric si avvicina ad una porta, il segugio dà i seguenti indizi:

Porta n° 1: Nagresso incosto alla Tonza di Starmaq (ingresso nascosto nella stanza di Tormaq). Vedete incontro n° 9.

Porta n° 2: Il troll T'tan Corne Don un Masoro Tegico. (Il troll D'Tan dorme con un tesoro magico). Vedete incontro n° 8.

Porta n° 3: Galleria di Gapolavori. (La galleria di capolavori). Vedete incontro n° 7.

Il segugio segue Eric, solo se esce dal salone attraverso la porta n° 1.

Se riesce ad origliare alla porta n° 2, Eric sentirà qualcuno che russa profondamente.

7. LA GALLERIA D'ARTE

Si gioca sulla mappa n° 7.

Sei in una stanza quadrata, di 3 metri per lato. Nel centro di ogni parete c'è una porta e ai lati di ogni porta ci sono due cornici, tutte vuote.

Come potete vedere dalla mappa del DM, in realtà questo incontro comprende quattro stanze: 7a, 7b, 7c, 7d, ciascuna delle quali è identica alla precedente.

Si tratta di una galleria d'arte progettata da Tormaq, ancora priva delle opere. Per essere sicuro che i visitatori guardino tutte le tele della galleria, Tormaq ha dotato la stanza di un incantesimo. Si può, infatti, uscire da ogni stanza solo attraversando una porta diversa da quella usata per entrarvi. Contro questa magia, è inefficacia persino l'incantesimo scassinare. Così se Eric entra nella prima stanza della galleria (7a), deve per forza passare attraverso le altre tre (7b, 7c, 7d), prima di ritornare nella prima stanza. Da qui infine può ritornare nel salone.

Tutte le porte esterne sono false, come potrete vedere nella mappa del DM. Le altre quattro stanze della galleria sono perfettamente identiche fra loro. Per tutte e quattro usate la mappa n° 7.

8. STANZA DI D'TAN, IL TROLL

Si gioca sulla mappa n° 8.

La stanza è buia, tranne per la poca luce che penetra attraverso la porta. A sinistra, appena visibile, c'è un tavolo con sopra un oggetto luminoso coperto da un panno. A destra, ti pare di scorgere degli oggetti sul pavimento. In fondo alla stanza, sempre sul lato destro, il tenue chiaro-



re fa intravedere la forma di una semplice branda con sopra la silhouette di un umanoide disteso. Un debole chiarore metallico emana da qualcosa che l'umanoide porta appeso al collo.

Questa è la stanza di D'Tan, il troll.

D'Tan, il troll: CA 4; DV 6+3; pf 31; MV 36 m. (12 m.); N° ATT. 2 artigli/1 morso; F 1-6/1-6/1-10; TS G6; ML 10 (8 se viene attaccato con acidi o fuoco); AM C; rigenera 3pf per round, a cominciare dal 3° round successivo a quello in cui si è subito una qualsiasi ferita.

Il troll è addormentato, ma sono sufficienti a svegliarlo una qualsiasi luce interna, qualsiasi rumore non attutito, un tentativo infruttuoso di sfilargli il medaglione dal collo, o un attacco contro di lui. Se si sveglia, impiega un round per rendersi conto della situazione, poi attacca normalmente. Se Eric fugge, non lo insegue.

L'oggetto luminoso sul tavolo, è una grossa gemma luminescente, che emette una luce molto intensa, del valore di 100 M.O. Se viene tolto il panno, la pietra inonda la stanza di luce, svegliando D'Tan. I rimanenti oggetti nella stanza sono le misere cose del troll. Oltre la gemma, l'unica cosa di valore è il medaglione.

Si tratta del medaglione di Gosky, che permette a chi lo indossa di vedere gli oggetti e le creature invisibili. Per sfilarlo impunemente dal collo del troll, Eric deve usare con successo la sua abilità di "svuotare tasche".

9. IL SALONE DEGLI OSPITI

Si gioca sulla mappa n° 9.

Questa grande stanza, dotata di ottimo mobilio, è un salone per ricevere gli ospiti. In senso orario partendo dalla porta, ci sono: una grossa biblioteca con molti libri normali, un divano ed un tavolinetto, un armadio a muro, un mobiletto porta-liquori, un arazzo, un piccolo tavolo con sopra una grossa gemma, un tappeto sotto il tavolo, un altro tavolo rotondo fra due divanetti ed un altro arazzo.

La pietra sul tavolino è un diamante del valore di 1000 M.O. Ad Eric basta guardarla per capire che non è la pietra che sta cercando. Il tappeto sotto il tavolino è un oggetto magico: un *tappeto volante*, anche se atipico. Se Eric lo calpesta, viene sbattuto a terra, fuori dal tappeto. Per prendere il diamante, deve prima sfilare il tappeto e poi arrotolarlo. Eric, non può usare altri sistemi, come ad esempio, far rotolare la pietra fuori dal tavolo e poi raccoglierla.

Il solo altro particolare degno di interesse è l'armadio a muro. Contiene molti abiti di Tormaqa, nessuno dei quali ha, però, caratteristiche magiche. La parte interna dell'armadio è foderata in velluto nero e nasconde un passaggio segreto verso la stanza vicina (incontro n° 10). Eric può scoprire il passaggio anche spostando l'armadio.

10. LA SERRA

Dopo essere entrato nel passaggio dietro l'armadio, Eric trova una scala. In cima alla scala c'è un altro breve passaggio che termina di fronte ad una porta.

Se Eric si avvicina alla porta, il Segugio Invisibile, se ancora vivo e cosciente dice: "Fionza Starita con Fature Creatate (Stanza fiorita con creature fatate).

Eric riconosce subito la voce come quella che ha udito nel salone principale. Quando apre la porta, disponete sul tavolo la mappa 10 e leggete la seguente descrizione:

La porta conduce in un locale circolare. Lungo le pareti esterne ci sono delle aiuole con fiori e vegetali esotici. Al centro della stanza c'è un grosso albero, con strani frutti a forma di pugno, metà gialli e metà verdi. Sui rami dell'albero vedi dei piccoli esserini che si spostano gentilmente.



te, nascondendosi fra le foglie. Tra le aiuole e l'albero c'è un viottolo circolare. Nella parete opposta, c'è un'altra porta.

Sull'albero vivono 12 Spiritelli.

12 spiritelli: CA 52; DV 1/2; pf 3x4, 3x3, 3x2, 3x1; MV 18 m. (54 m. volando); N° ATT. 1; F vedere in seguito; TS E1°; ML 7; AM N.

Gli spiritelli impiegano un turno per decidere quale tipo di scherzo magico architettare contro l'intruso.

Se Eric impiega il turno per attraversare la stanza ed uscire dalla parte opposta, non subisce gli effetti dello scherzo preparato dagli spiritelli. Altrimenti, dopo un turno, cinque degli spiritelli inizieranno a lanciare il seguente incantesimo contro di lui:

"Lungo il tuo naso diventerà per punirti della tua curiosità".

Se il tiro salvezza di Eric contro gli incantesimi fallisce, il suo naso comincerà a crescere sino alla lunghezza di 25 cm.

Se Eric resta nella stanza per un ulteriore terzo turno, gli altri spiritelli gli lanceranno questa seconda maledizione:

"Chi non parla è solo e lasso tintinnio di campanelli ti accompagni ad ogni passo".

Se il tiro salvezza di Eric contro gli incantesimi fallisce, gli spuntano dei campanelli sui piedi, che gli rendono impossibile il muoversi silenziosamente sino a quando resterà nella torre di Tormaq. Anche se cambia scarpe, la maledizione continuerà a perseguirlo.

11. IL LABORATORIO DI TORMAQ

Mentre Eric si avvicina alla porta della stanza, sente di nuovo la voce del segugio che dice:

"Paubi abra per viò che cedi" (abbi paura per ciò che vedi).

Ciò, ovviamente, se il segugio non è stato ancora ucciso o messo fuori combattimento.

Quando Eric sbircia nella stanza, disponete sul tavolo la mappa 11 e leggete la seguente descrizione:

Questa stanza, di forma esagonale, contiene alcuni mobili e varie attrezzature per maghi. In ogni parete ci sono due finestre, con vetri a mosaico. In mezzo ad ogni coppia di finestre, c'è una piccola nicchia, coperta da una lastra di vetro. Dentro ad ogni nicchia c'è una gemma. L'unica di colore ambrato si trova nella seconda nicchia, proprio sopra il tavolo di lavoro.

Sulla poltrona dietro la scrivania c'è il mago Tormaq, in forma invisibile, addormentato.

Tormaq: CA 8; M14°; pf 42; MV 36 m.; N° ATT. 1 + incantesimi; F 1-6; TS M14°; ML 12; AM C.

Incantesimi:

Primo livello: *Charme, dardo incantato, scudo magico, sonno.*

Secondo livello: *Immagini illusorie, creazione spettrale, ragnatela e invisibilità (quest'ultimo già pronunciato).*

Terzo livello: *Palla di fuoco, blocca persona, protezione nel raggio di tre metri, protezione da proiettili normali.*

Quarto livello: *metamorfosi, autometamorfosi, muro di fuoco, occhio dello stregone.*

Quinto livello: *evocazione degli elementali, teletrasporto, passa pareti.*

Sesto livello: *barriera antimagia, disintegrazione, olografia.*

Tormaq indossa un anello della rigenerazione ed un anello di protezione + 1. Inoltre, è armato con un pugnale.

Tormaq si sveglia se Eric non riesce a muoversi silenziosamente, se disturba la zona nei pressi della scrivania o provoca qualsiasi rumore non attutito. Il Segugio invisibile, se presente, sveglia il mago nell'istante in cui Eric si sposta verso la porta per uscire dalla stanza.

Se si sveglia, Tormaq attacca con gli incantesimi. Se possibile preferisce catturare Eric vivo, invece che ucciderlo. Inizierà l'attacco con l'incantesimo *blocca persona*. Quelli che userà in seguito sono rimessi al giudizio del DM.

Il coperchio di vetro della nicchia contenente l'ambra è chiuso a chiave, inoltre è protetto da una trappola, costituita da aghi avvelenati, che pungono automaticamente Eric, se non riesce a scoprire la trappola. Eric può tentare un tiro salvezza contro il veleno, ma, se fallisce, cadrà in un sonno profondo e si sveglierà in una segreta, nei sotterranei della torre di Tormaq.

Se Eric prende la gemma e sconfigge Tormaq, potrà fuggire facilmente. Se, però, decidesse di toccare la gemma con il papiro che gli è stato dato da Cordate, verrà istantaneamente teletrasportato in una segreta dei sotterranei della torre.

Tormaq infatti, ha creato una trappola magica racchiusa nell'ambra che fa sì che sia impossibile rubarla con espedienti magici.

**TABELLA 1
TIPI DI PIANTE E LORO EFFETTI**

Tiro dei dadi	Pianta	Effetti
01-07	Cicuta	Se l'assaggia: TS contro veleno o muore
08-14	Papavero nero	Se l'annusa: TS contro veleno o muore
15-21	Timo	Nessun effetto
22-28	Zenzero	Nessun effetto
29-35	Digitale	Nessun effetto
36-42	Loto bianco	Se l'annusa: TS contro veleno o si addormenta
43-49	Mirra	Nessun effetto
50-56	Incenso	Nessun effetto
57-63	Belladonna	Se l'assaggia: TS contro veleno o resta confuso
71-77	Erba gattaia	Nessun effetto
78-84	Anice	Nessun effetto
85-92	Sambuco	Nessun effetto
93-00	Erba dragonica	Nessun effetto

SECONDA AVVENTURA: IL BASTONE DI FAZZLEWOOD

Questa avventura può essere giocata separatamente o come seguito di quella iniziata nella torre di Tormaq. Per l'attribuzione del punteggio, l'avventura ha un termine massimo di **30 minuti** a partire dal momento in cui il DM ha finito di leggere l'introduzione appropriata. Le mappe di questa avventura (mappe del giocatore da **12 a 19**) sono nell'inserito e si usano nello stesso modo di quelle della prima avventura. Se usate la scheda del personaggio, Eric avrà recuperato tutti gli incantesimi consumati, ed inizierà l'avventura a piena forza, disponendo di tutto l'equipaggiamento indicato sulla scheda, compreso quello che ha perso nella torre di Tormaq. Infine per questa avventura, potrà usare il talismano del ritorno a casa.

Questa seconda avventura ha due **introduzioni**.

La prima deve essere letta ai giocatori che non hanno giocato la prima oppure a quelli che, pur giocando, non sono stati catturati da Tormaq. La seconda a quei giocatori che, nella prima avventura, sono stati catturati da Tormaq e rinchiusi in una segreta dei sotterranei della torre.

Introduzione N. 1

Sei conosciuto col nome di Eric l'intrepido, un tipo furbo e pieno di risorse, diventato famoso grazie alla pluriennale esperienza come ladro professionista. Stasera sei comodamente seduto sulla tua poltrona preferita ed ammiri i bellissimi mobili del tuo appartamento, ritornando con la memoria alle tue imprese più gloriose.

Mentre vaghi nei ricordi del passato, una forma minacciosa si materializza nel lato destro del salotto. La vedi solo quando è troppo tardi. E ti risvegli, così, di soprassalto dai tuoi ricordi, trovandoti davanti un orrendo Troll ed un uomo vecchio ma imponente riccamente vestito con abiti di colore giallo-blu. Non è possibile non capire di chi si tratta: è Tormaq, il terribile mago di Lubro, e D'Tan il troll suo servitore.

— Salve, ladro! Ho un lavoretto per te. E credo proprio che lo accetterai, — dice il mago, mentre D'Tan ti scruta con fare sospettoso.

Hai sempre ritenuto di essere un tipo ospitale e, dal momento che la prospettiva di essere trasformato in rospo o in mosca ed usato da Tormaq nei suoi esperimenti non è molto allettante, ascolti con rispetto la proposta del mago. Ti spiega la cosa senza mezzi termini: devi rubare il famoso bastone di Fazzlewood, attualmente posseduto dall'arcinemico di Tormaq: il mago Fespel!

Il lavoro non è certo di tuo gradimento, ma la proposta di Tormaq è di quelle che non si possono rifiutare, anche considerando il fatto che Fespel è famoso per essere un mago perfino più malvagio di Tormaq.

Il piano è abbastanza semplice. Tormaq sa che domani Fespel si assenterà dal suo rifugio per 30 minuti. Nel momento opportuno, ti teletrasporterà all'esterno della grotta del rivale. Tu entrerai e ruberai il bastone. Il bastone è certamente bene in vista, da qualche parte della torre di Fespel, ma può essere confuso con altri oggetti. È lungo circa un metro ed è fatto con legno di ciliegio. L'impugnatura, d'avorio è a forma di teschio. Una volta preso il bastone farai uso del *Talismano del Ritorno*, che Tormaq ti consegna adesso. Il Talismano ti teletrasporterà al cospetto di Tormaq, ovunque esso si trovi.

Se avrai successo, Tormaq ti coprirà di ricchezze. Se fallirai dovrai subire la vendetta di Fespel, oppure le amorevoli carezze di D'Tan, quando Tormaq riuscirà a prenderti. Ti ritiri e passi una notte agitata, mentre Tormaq riposa comodamente nel tuo salotto e D'Tan dedica le sue attenzioni ad un succulento agnello che avevi riservato per un'occasione speciale.

Presto è mattina. Prepari il tuo equipaggiamento, ti infili al collo il *talismano del ritorno* e, in rassegnato silenzio stai di fronte al mago, che gesticola e recita oscuri versi. Il salotto piano piano si dissolve e ti ritrovi all'esterno di una grossa caverna...

Introduzione n° 2

Ti svegli di soprassalto, tremando dal freddo, in una segreta dei sotterranei della torre di Tormaq. Questa volta l'hai fatta grossa! Ti ritrovi qui senza armi e senza equipaggiamento, probabilmente in procinto di fare da cavia per qualche indicibile esperimento condotto dal terribile mago Tormaq in persona, o forse verrai trasformato in un manicaretto appetitoso per quello spregevole troll, di nome D'Tan, il galoppino di Tormaq.

Mentre rimugini su queste tremende prospettive, senti avvicinarsi dei passi. Ben presto, la porta della cella viene aperta e ti ritrovi faccia a faccia con Tormaq. Dietro di lui c'è il troll che trasporta un braciere colmo di carboni ardenti, con dentro vari attrezzi e tenaglie incandescenti. Non c'è bisogno di chiedere a cosa servono.

— Sei tornato in te? — dice Tormaq con un sogghigno. — Sei stato un pazzo a pensare che saresti riuscito ad uscire dalla mia torre, ladro! I bellissimi fiori della mia serra sono molto velenosi! Ed inoltre mi sono dato un gran d'affare per assicurarmi che la mia preziosa gemma fosse a prova di furto. Ho sistemato le trappole con estrema cura! Forse, adesso, dovrei permettere a D'Tan di divertirsi un po' con te. —

Il troll estrae le tenaglie dal braciere ed avanza verso di te, con una strana luce di sadismo negli occhi.

— Del resto devo ammettere che sei stato bravino e sei arrivato un bel pezzo avanti nel tuo lavoretto, e se tu volessi rendermi un piccolo favore, potrei anche prendere in considerazione l'idea di dare una delusione a D'Tan. Che cosa preferisci essere: il mio servo temporaneo o il nuovo sollazzo di D'Tan? —

Di fronte a tale scelta, chiedi a Tormaq quale genere di piccolo "favore" ha in mente. Ci sono, infatti, delle cose ben più temibili di essere il giocattolo di un troll!

Subito, Tormaq inizia a spiegare il suo desiderio: vuole che tu rubi il famoso bastone di Fazzlewood dal rifugio del suo arcinemico, il grande mago Fespel. Tormaq sa che domani Fespel si assenterà dal suo rifugio per 30 minuti. Non appena sarà uscito, Tormaq ti teletrasporterà all'ingresso della dimora di Fespel. Lì dovrai entrare nell'abitazione del mago, prendere il bastone e riportarlo a Tormaq. Il bastone, in legno di ciliegio è lungo circa un metro ed ha l'impugnatura d'avorio a forma di teschio.

Si trova certamente bene in vista, ma può essere stato nascosto con qualche espediente magico così da sembrare un alto oggetto. Una volta rubato il bastone, dovrai fare uso del *talismano del ritorno*, l'oggetto magico che Tormaq ti consegna. Il talismano ti teletrasporterà ovunque si trovi Tormaq.

In caso di successo avrai salva la vita, un premio da poco e tutto ciò che ruberai in casa di Fespel. Se fallirai, vi sarà per te morte certa per mano di uno dei due maghi, Fespel o Tormaq che, sicuramente, prima o poi riuscirà a catturarti.

Dal momento che Fespel è un mago assai famoso, accetti l'incarico, ma con molta riluttanza. Fespel è noto, inoltre, per avere un carattere ancora più malvagio ed irritabile dello stesso Tormaq.

Il mattino seguente, ti trovi puntualmente nel laboratorio di Tormaq, tutto l'equipaggiamento ti viene restituito ed

hai il *talismano del ritorno* appeso al collo con un laccio di cuoio.

Tormaq ha provveduto a ricaricare il tuo *anello accumulatore di incantesimi*, ed ha guarito le tue ferite.

Il mago ti ripete le istruzioni e ti avverte ancora una volta quale sarà la tua sorte in caso di fallimento. Poi inizia a gesticolare, pronunciando strani versi.

Il laboratorio piano piano svanisce e ti ritrovi nei pressi dell'ingresso di una caverna...

Incontri

1. L'INGRESSO DELLA CAVERNA

Si gioca sulla mappa n° 12. Il giocatore deve piazzare il personaggio nella casella "partenza". Ricordate di piazzare sulla mappa il segnalino del mostro appropriato all'inizio di ogni incontro.

Sei nascosto dietro un macigno, all'estrema destra dell'entrata della caverna, larga 12 metri.

Sbirciando all'interno, vedi che è profonda circa 30 metri e che, nella parete interna si apre un passaggio, largo 1,5 metri. Al centro del locale c'è un orco, seduto sopra un masso ed armato con un nodoso bastone. L'orco sta controllando l'ingresso della caverna con aria assente. Accanto all'orco, c'è un grosso gong. Dal passaggio in fondo alla caverna senti le voci attutite di altri orchi. Le voci non sembrano avvicinarsi.

Orco: CA 5, DV 4+1; pf 15; MV 27 m. (9 m.); N° ATT. 1 bastone; F 1-10; TS G4°; ML 10; AM C.

L'orco è la guardia esterna del complesso di caverne di Fespel. Ad ogni minimo rumore si muove per investigare su cosa si tratti. Se vede Eric, o se il ladro cerca di parlargli, suonerà il gong prima di attaccare. Se Eric attacca per primo, cercherà di suonare il gong il più presto possibile. Il suono del gong, attirerà altri tre orchi (pf 27,19,15) dal covo degli orchi (incontro n° 2). Questi ultimi attaccheranno Eric, non appena lo avranno visto.

Eric, può usare l'incantesimo *ventriloquio*, tirare un sasso o ricorrere a qualche altro trucco per distrarre il primo orco, poi può tentare di attraversare la caverna muovendosi silenziosamente. Ricordatevi che l'orco è dotato di infravisione ed è capace di vedere il calore del corpo di Eric anche se il ladro riesce a nascondersi fra le ombre.



2. IL COVO DEGLI ORCHI

Si gioca sulla mappa 13. Mostrate al giocatore la connessione fra la mappa 12 e la mappa 13.

Mentre cammini nello stretto passaggio, ti rendi conto che è lungo solo 6 metri ed effettua una curva a gomito sino ad immergersi in un grosso locale lungo 12 metri e largo poco più di 10. La caverna è ben illuminata da un fuoco acceso alla tua sinistra.

Se Eric ha superato l'incontro n° 1 senza mettere in allarme gli orchi continuate a leggere.

Un orco è vicino al fuoco e sta facendo arrostitire un grosso pezzo di carne infilato in uno spiedo. Altri tre orchi sono seduti, con la schiena appoggiata alla parete di sinistra e stanno bevendo da boccali ricavati da teschi di umanoidi. Uno degli orchi, di tanto in tanto, si alzava, fino al barile di birra accanto al fuoco e si riempie il boccale. Dalla parte opposta della parete si apre un'altro passaggio.

Se gli orchi sono stati messi in allarme, tre di essi avranno già combattuto con Eric, all'ingresso della caverna (incontro n° 1). Il quarto (pf 24), è nascosto vicino alla parete, di fianco all'entrata della grotta e tenterà di assalire di sorpresa l'intruso.

Orchi (4): CA 5; DV 4+1; pf 27, 24, 19, 15, MV 27 m. (9 m.); N° ATT. 1 bastone; F 1-10; TS G4°; ML 10; AM C.

Eric, può usare gli incantesimi *creazione spettrale* o *ventriloquio* per creare un elemento di distrazione nel covo degli orchi. Poi può tentare di attraversare la stanza, con le normali probabilità di muoversi silenziosamente.

In questo locale, l'infravisione degli orchi non funziona molto bene perché hanno guardato il fuoco troppo a lungo. Per evitare che gli orchi gli procurino molto fastidio durante l'esplorazione del rifugio di Fespel, Eric può versare la sua pozione del sonno dentro il barile di birra.

Se lo vedono, gli orchi lo attaccheranno immediatamente.

Se scappa, lo inseguono per non più di 30 metri all'esterno della caverna. Inoltre non si addenteranno nel rifugio del mago più in là della stanza descritta nell'incontro n° 4.

3. L'ANTICAMERA

Si gioca sulla mappa n° 14.

La porta dal covo degli orchi, si apre su una stanza quadrata, di 7,5 metri di lato. Sul pavimento e sulle pareti vi sono numerosi spruzzi di vernice. Sul soffitto, a 3 m. di altezza, si aprono centinaia di forellini dai quali pendono minuscole gocce di vernice secca. Dalla parte opposta della stanza, c'è una porta a due ante. Su ogni anta è scolpito un teschio. Altri quattro teschi, accesi come delle lampade, sono appesi alle pareti laterali. A destra del portone, infissi nella parete, ci sono alcuni ganci cui sono appesi vari oggetti.

L'anticamera non è altro che una trappola per scoprire gli intrusi invisibili o in forma gassosa. Quando vi entrano, tali intrusi vengono ricoperti dalla vernice spruzzata attraverso i fori del soffitto.

Il teschio scolpito nell'anta destra del portone è stato trattato magicamente con un incantesimo e quando Eric si avvicina a meno di 1,5 m. inizierà a parlare dicendo:

“Se vuoi parlare con il mitico Fespel lascia qui tutte le armi e la freccia guidi la tua destra”

I quattro teschi appesi alla parete sono normali teschi umani, sui quali Fespel ha lanciato l'incantesimo *luce perenne*.

Gli oggetti appesi ai ganci della parete sono:

- una faretra con dieci frecce, delle quali nove con piume bianche e la decima con piume nere;
- uno spadino;
- una lancia;
- un arco;
- un grosso sacco, con dentro ossa, teschi umani e sassi.

Nessuno di questi oggetti ha proprietà magiche.

4. IL CORRIDOIO

Si gioca sulla mappa n° 15.

La porta a due ante, dà accesso ad un corridoio alto 4,5 metri e largo altrettanto. È illuminato da alcuni teschi luminescenti appesi alle pareti simili a quelli dell'anticamera.

Le pareti, il soffitto ed il pavimento, sono di marmo bianco, eccettuata una striscia longitudinale di ossidiana nera larga 1,5 m. Sulla striscia, ogni 4,5 m., è incastonato un simbolo d'argento. Il primo simbolo è una freccia orientata in avanti gli altri due sono simboli strani, forse geroglifici o rune, comunque incomprensibili. In fondo al corridoio c'è una porta a due ante e su ogni anta è incisa una figura scheletrica.

L'intera parete di destra è una speciale immagine illusoria.

Se Eric, pronuncia l'incantesimo *individuazione del magico*, scoprirà che la parete emana un'aura magica, ma, pur avendo scoperto la natura magica della parete non sarà in grado di scioglierla dall'incantesimo. Qualunque cosa tocchi la parete, la attraversa penetrando nella zona descritta dall'incontro n° 5.

L'unico simbolo comprensibile nella stanza è la freccia. L'indizio che Eric ha ascoltato nell'incontro n° 3 (“... e la freccia guidi la tua destra”) significa che Eric, giunto all'altezza della freccia deve girare a destra. Se segui-



rà l'indicazione Eric passerà attraverso la parete.

Gli ultimi 4,5 m. di corridoio contengono un trabocchetto.

La trappola viene azionata non appena Eric, si avvicina a meno di due metri dalla porta. In questo caso l'intera sezione di pavimento di fronte alla porta, di 1,5 m. per 4,5, si sgretolerà, facendo precipitare Eric in una fossa profonda 9 m., facendogli subire 3d6 punti-ferita. Dopo che la trappola è stata azionata, la fossa rimarrà scoperta.

Le pareti della fossa sono levigate e scivolose. Se Eric tenta di scalarle, le sue probabilità di riuscita si riducono del 20%. Per ogni PF subito nella caduta dovrete ridurre di un ulteriore 1% le probabilità di riuscita. Se scivola mentre si arrampica, tirate 1d6, per stabilire l'altezza dalla quale è caduto: 1-2 cade da 3 m., 3-4 cade da 6 m., 5-6 cade da 9 m. Per ogni 3 m. di caduta, Eric subirà altri 1d6 PF.

La porta in fondo al corridoio è falsa e le ante sono semplicemente inchiodate alla parete. Se Eric cerca in qualche modo di aprirla, può staccare le ante dalla parete ottenendo un "1" tirando 1d6 (se usate una sola mano), o 1-2 (se usate in qualche modo, entrambe le mani), sempre su 1d6. Naturalmente, quando le porte si staccheranno dalla parete, Eric avrà molte probabilità di cadere di nuovo nella fossa.

Le probabilità che ha Eric di scalare le pareti del corridoio sono le stesse che ha di scalare quelle della fossa.

5. LA PORTA NERA

Si gioca sulla mappa n° 16.

La parete illusoria dà accesso ad un corridoio largo 1,5 m., illuminato da due dei soliti teschi luminosi. Il corridoio, che inizia nel punto in cui ti trovi, termina in una porta nera.

Apparentemente la porta non ha né maniglia né cardini e la sua superficie di tanto in tanto si increspa di venature luminose.

Quando Eric, si avvicina a meno di 3m. dalla porta continuate a leggere la seguente descrizione:

Mentre ti avvicini, si formano sulla porta una bocca ed un orecchio. La bocca inizia a parlare dicendo:

Dichiara il tuo nome, in modo che lo possa annunciare a tutti coloro che si trovano nel santuario esterno di Fespel. Non può passare chi non abbia dichiarato il suo nome.

In realtà, la porta non è altro che un ladro catturato da Fespel e *trasformato* in un protoplasma nero. Inoltre, il povero ladro è stato costretto con la magia ad agire come guardiano della porta.

Protoplasma nero: CA 6; DV 10; pf 28; MV 18 m. (6 m.); N° ATT. 1; F 3-24; TS G5°; ML 12; AM N; attacchi speciali: dissolve

il legno e corrode il metallo nel giro di un turno; difesa speciale: può essere ucciso solo dal fuoco, gli altri attacchi lo dividono in protoplasmi più piccoli (con 2 DV), che infliggono 1d8 PF.

La porta accetta qualsiasi nome dichiarato da Eric anche se si tratta di un nome falso. Non appena dichiarato il nome, la porta si aprirà e si richiuderà subito dopo, molto lentamente, pronunciando le seguenti parole: "Entra adesso nel Santuario Esterno..... (nome dichiarato)!"

Se Eric dichiara che il suo nome è "nessuno", la porta si aprirà e si richiuderà in silenzio dopo il suo passaggio.

6. SANTUARIO ESTERNO

Si gioca sulla mappa n° 17. In questo incontro, per raffigurare il mago, si usa la figurina del giovane uomo.

Ti trovi in una grossa stanza, lunga 12 m. e larga 7,5 m. Al centro di ognuna delle pareti laterali c'è una porta. A destra e a sinistra del punto da cui sei entrato, sono appese alle pareti delle tende, distanziate dalle pareti circa 60 cm. Dalla parte opposta della stanza, c'è un uomo che indossa un lungo abito nero con ricamata l'immagine della luna crescente. È in piedi su di una piattaforma di pietra e ti volta le spalle, tutto intento a dipingere una strana runa sulla parete.

Il mago non presta attenzione alla tua presenza e inizia a scrivere una seconda riga di rune sotto la precedente.

Sia il mago che la parete su cui sta scrivendo sono illusioni, e spariranno al solo toccarli. Quando spariranno Eric vedrà una porta nella vera parete della stanza. Tale porta dà accesso al Santuario Interno di Fespel (incontro n° 9).

Il mago illusorio è parzialmente protetto da un muro invisibile, che si erge sul lato anteriore della piattaforma, ed arriva fino al soffitto. Eric può aggirarlo facilmente. Il muro è in grado di bloccare anche un *Dardo incantato*.

Il mago dipinge una riga di rune per round. Quando la settima riga sarà completata si formerà, magicamente, un disegno, che ha la proprietà di accecare chiunque lo guardi. Si presume che Eric lo osservi attentamente, a meno che non dichiari apertamente di guardare da un'altra parte!

Se Eric resta accecato, togliete dal tavolo di gioco le mappe ed i personaggi. Il giocatore deve subire lo stesso handicap del personaggio! Descrivi ad Eric solo ciò che tocca, assaggia, sente o annusa. La cecità affliggerà Eric per 1-4 turni.



IL BASTONE DI FAZZLEWOOD

Le rune magiche scompaiono un round dopo che il disegno è stato completato e il mago, a questo punto, ricomincia la sua opera.

La zona dietro le tende è completamente buia e piena di ragnatele, costruite da un ragno ammaestrato da Fespel. Il loro effetto su Eric è lo stesso dell'incantesimo *ragnatela*.

La porta nella parete sinistra è falsa. Quella della parete di destra dà accesso alla zona dell'incontro n° 7.

7. IL CORRIDOIO

Per questo incontro non sono previste mappe.

Ti trovi in un corridoio lungo 6 m. e largo 1,5 m., illuminato dai solito teschi luminosi. In fondo al corridoio c'è una porta bianca.

Se Eric riesce ad origliare alla porta, sente, di quando in quando, il rumore di pagine girate. La porta dà accesso alla zona dell'incontro n° 8 ed è chiusa a chiave.

8. L'APPRENDISTA-MAGO DI FESPEL

Si gioca sulla mappa n° 18.

La porta dà accesso ad una stanza lunga 6 m. e larga 4,5 m. In fondo alla stanza, rivolto verso la porta, vi è un giovane. Sta leggendo un grosso volume e non sembra avere notato la tua presenza. Gli unici altri oggetti nella stanza sono un pagliericcio, un comodino, una libreria ed una mappa astrologica, appesa alla parete dietro il giovane.

Se Eric è riuscito a scardinare la porta e a muoversi in silenzio, ottiene automaticamente un round di sorpresa contro il giovane. Non appena il giovane vede Eric, cerca di attaccare con gli incantesimi.

Il giovane è Cigam, l'apprendista di Fespel.

Cigam: CA 9; M5°; pf 15; MV 36 m.; N° ATT. 1 o incantesimo; F 1-6 o a seconda dell'incantesimo; TS M5°; ML 12; AM C.

Incantesimi:

1° livello: *Charme*

2° livello: *Immagine illusoria, Ragnatela*

3° livello: *Fulmine magico*

Cigam è armato con un pugnale.

Se Cigam cade sotto l'effetto dello *Charme* di Eric, diventa amichevole e parla liberamente. In questo caso avviserà Eric di fuggire in fretta, se ci tiene alla vita. Non sa dove si trova il bastone di Fazzlewood, ma ritiene che si trovi nella stanza di Fespel e spiega ad Eric il modo di accedervi. Mentre è soggetto allo *Charme*, non può pronunciare alcun incantesimo e non può attaccare né Eric, né, eventualmente, Fespel.

9. LA STANZA DI FESPEL (IL SANTUARIO INTERNO)

Si gioca sulla mappa n° 19.

La porta dà accesso ad una stanza lunga 9 metri e larga 7,5. Nella stanza, in senso orario, ci sono: un tavolo da lavoro di legno, un tappeto appeso al muro, un comodino, uno specchio, una scopa, una libreria con numerosi volumi, una scrivania, un letto con alcuni cuscini, una spada, uno scudo, una cassa, un arazzo, un quadro ed un portabastoni ricavato da una zampa di elefante con numerosi bastoni.

Si tratta della camera laboratorio di Fespel. Il bastone di Fazzlewood è mascherato da spada ed è appeso alla parete sopra il letto. Per svelare il mascheramento è sufficiente toccarlo.



Sul tavolo da lavoro ci sono boccette, fiale e le istruzioni per preparare alcune pozioni. Nel disegno del tappeto, sembrano dissimulate rune magiche. In realtà si tratta di un normalissimo tappeto. Nel comodino ci sono una serie di strumenti per le ricerche magiche.

La scopa e lo specchio sono invece oggetti magici. La scopa, se toccata tre volte con un piuma, è in grado di volare, sotto il controllo di chi la sta usando. Lo specchio è in grado di rispondere ad una domanda al giorno se gli viene ordinato di farlo. L'ordine deve iniziare con le parole: "Specchio, specchio delle mie brame, dimmi...".

Nella libreria ci sono molti volumi di magia controllati da un segugio invisibile.

Segugio invisibile: CA 3; DV 8; pf 30; MV 36 m. (12 m.); N° ATT. 1; F 4-16; TS G8°; ML 12; AM N; sorprende l'avversario con un punteggio 1-5 su 1d6.

Il segugio ha avuto ordine da Fespel di attaccare chiunque tocchi i libri. Però è al servizio del mago da tanto, troppo tempo e, se possibile, ne distorce gli ordini. Quindi se Eric prende uno dei libri, lo attacca una sola volta. I volumi sono scritti in linguaggio magico, incomprensibili per il ladro.

Sulla scrivania c'è una boccetta di inchiostro speciale, per scrivere pergamene magiche ed alcune note, incomplete, relative alla fabbricazione di veleni.

Lo scudo è uno *scudo magico* + 3, ma non può essere usato da un ladro.

Il dipinto e l'arazzo sono del tutto normali. I bastoni nella zampa di elefante irradiano magia ma hanno scarse proprietà magiche e non sono di nessuna utilità per Eric.

Se Eric individua il bastone di Fazzlewood prima che siano scaduti i 30 minuti potrà uscire dal rifugio di Fespel, utilizzando il *Talismano del ritorno* a casa. A questo punto l'avventura è terminata. Se, invece, i 30 minuti sono scaduti, il mago rientrerà nella sua abitazione.

Fespel si renderà invisibile e si *teletrasporterà* in un angolo del suo santuario interno. Se nella stanza c'è un intruso, il mago pronuncerà immediatamente un incantesimo *Porta dimensionale* per uscire dalla stanza, poi bloccherà la porta della stanza con un incantesimo *chiavistello magico*. Dopo un round, il mago rientrerà nella stanza ed inizierà a scagliare i suoi incantesimi contro Eric. Da questo momento in poi, puoi decidere le azioni di Eric e di Fespel. Ricorda che, se Fespel ritorna a casa, Eric ha fallito la missione e le sue probabilità di sopravvivenza in uno scontro con il mago devono essere minime. Eric non può fare uso del *Talismano del Ritorno* a Casa se il bastone di Fazzlewood non è già in suo possesso.

Fespel: CA 5; M14°; pf 32; MV 36 m.; N° ATT. 1 o incantesimi; F 1-6 o a seconda dell'incantesimo; M14°; ML 12; AM C;

Incantesimi:

1° livello: *Charme, dardo incantato, scudo magico, sonno*.

2° livello: *Chiavistello magico* (già usato), *invisibilità* (già usato), *levitazione, ragnatela*.

3° livello: *dissolvi magie, palla di fuoco, blocca persona, infravisione*.

4° livello: *Confusione, porta dimensionale* (già usato), *metamorfosi, muro di ghiaccio*.

5° livello: *Nube mortale, teletrasporto* (già usato), *passa pareti*.

6° livello: *Disintegrazione, imposizione, trasforma carne in pietra*;

Fespel è armato con un pugnale.

FOGLIO DI RIFERIMENTO - AVVENTURA UNO

Questo foglio ti fornisce un'utile sintesi delle informazioni di cui avrai bisogno durante il gioco. Se hai studiato il modulo con cura, dovresti avere poca necessità di riferirti ad esso durante la partita. Le note essenziali per giocare ogni incontro sono riassunte qui.

LISTA DEI PUNTEGGI

Esterno della Torre	
Rubare il borsellino al giovane	2
Notare le bolle d'aria nel fossato	1
Attraversare in silenzio il ponte levatoio	2
Magazzino	
Attraversare la stanza senza farsi notare	3
Se sorpreso, attraversarla grazie a un imbroglio	1
Il ponte sospeso	
Scalare le pareti per raggiungere la porta invisibile	2
Sala principale	
Scoprire il Segugio Invisibile	1
Comprendere gli indizi	2
Leggere gli incartamenti	1
Stanza del Troll	
Evitare che il Troll si svegli	3
Rubare il medaglione	2
Parlatoio (salone degli ospiti)	
Rubare il diamante	2
Scoprire l'uscita segreta	1
Serra	
Attraversarla senza attirarsi addosso una maledizione	1
Laboratorio di Tormaq	
Scoprire Tormaq	1
Cercare trappole nella nicchia (+1 se la trappola viene trovata)	2
Rubare la gemma senza svegliare Tormaq	3
Sconfiggere Tormaq	2
MASSIMO TOTALE	33
RAGGIUNGIBILE	

ELENCO DEGLI INCONTRI NELLA TORRE DI TORMAQ

Mappa N°	Stanza/Area	Sintesi dell'incontro	Stat.
1	Fuori della Torre di Tormaq	Il giovane ha un medaglione magico che permette a chi lo indossa di muoversi silenziosamente sul legno * L'idra attacca se sente Eric che attraversa il ponte	CA9; pf4 N° AT 1; D 1-4; TS G1; ML8 AM N CA5; DV6; pf 31; MV 36m. (12m.); N.AT 6 (uno per ogni testa); D 1-10 (per ogni testa); TS G6; ML; AM N.
2	Stanza di ingresso	Eric può sentire il gigante all'interno cantare	
3	Magazzino	Il Gigante di Pietra domanderà la parola d'ordine ed attaccherà a meno che non sia evitato o distratto	CA4; DV9 pf40; MV 36 m.; 12 N° AT 1D 3-18 TS G9; ML9; AM N; AS scaglia rocce fino a 90 m. per D3-18
4	Scala Circolare	-	
5	Ponte Sospeso	Il ponte comincia a rientrare nel muro non appena Eric entra in questa stanza. Nella parete al di là del ponte c'è una porta invisibile	
6	Sala Principale	Una lettera sul tavolo fornisce indizi. Un cacciatore invisibile rivela indizi con pronuncia alterata	CA3; DV8; PF38; MV 26m. (12m.); N.AT 1; D 4-16; TS G8; ML12; AM N; sorprende con punteggio 1-5.
7	Galleria d'arte	Trappola studiata per far perdere tempo. Eric deve attraversare tutte e quattro le stanze per tornare alla Sala Principale.	
8	Stanza del Troll	D'tan il Troll si trova nella stanza con al collo un medaglione che permette a chi lo indossa di vedere oggetti e creature invisibili.	CA4; DV6+3; pf31; MV 36m. (12m.); N.AT 2 artigli/1 morso; D 1-6/1-6/1-10; TS G6; ML10 (8 se viene attaccato con acidi o fuoco); AM C; dopo tre round dal momento in cui ha subito una ferita il mostro è in grado di recuperare 3pf per round.
9	Salone degli Ospiti	Contiene un diamante del valore di 1000 MO, un tappeto incantato e un passaggio che porta alla stanza successiva nascosto dietro all'armadio a muro.	
10	Serra	12 Spiritelli gettano una maledizione su Eric se non abbandona la stanza immediatamente. Inizialmente gettano una maledizione che fa crescere in lunghezza il naso di Eric; la seconda maledizione fa apparire campanellini sugli stivali del ladro. Numerose piante (alcune velenose) crescono nella stanza.	CA5; DV1/2; pf 3x4/3x3/3x2/3x1; MV 18m. (54m. volando); N.AT 1+incantesimo di maledizione; D speciale; TS E1; ML7; AM N.
11	Laboratorio di Tormaq	Tormaq, mago del 14 livello, attacca e cerca di catturare Eric. La Gemma di Ambra si trova nella nicchia sopra al banco di lavoro.	CA8; MI4; pf42; MV 36m; N.AT 1; D1-6; ML12; AM C.

FOGLIO DI RIFERIMENTO - AVVENTURA DUE

ELENCO DEGLI INCONTRI NELLA CAVERNA

Mappa N°	Stanza/Area	Sintesi dell'incontro	Stat.
12	Entrata della Caverna	L'orco che sta di sentinella può essere distratto. Se questo non avviene, darà l'allarme suonando il gong. Questo provocherà l'arrivo di altri tre orchi (pf 27, 19, 15).	Vedi nota **
13	Covo degli orchi	Quattro orchi (pf 27, 24, 19, 15) possono essere distratti, ma attaccheranno Eric non appena lo vedono.	
14	Anticamera	La vernice di questa stanza è una trappola. Un incantesimo "Bocca Magica" gettato sul teschio dice a Eric di lasciare le sue armi in questa stanza e di "lasciare che la freccia ti guidi a destra".	
15	Corridoio	Il corridoio ha una falsa doppia porta, un trabocchetto e un muro che è in realtà un'illusione permanente. La strada corretta da percorrere è attraverso la parete illusoria, a destra.	
16	Porta Nera	Questo corridoio conduce a una porta che è in realtà un xxxxx. La porta domanda il nome di Eric, si apre e annuncia il visitatore. Si aprirà senza annunciare nessuno se Eric risponderà che il suo nome è... Nessuno!	
17	Appartamenti Esterni	Questa stanza contiene un mago illusorio che sembra stia dipingendo delle rune. Se completate, le rune creeranno un simbolo accecante. Dietro le tende ci sono delle ragnatele.	
Nessuna Mappa	Corridoio	Questo corridoio conduce alla stanza di Cigam. Bobbottii e suoni di pagine che vengono sfogliate possono essere uditi dall'esterno della porta. La porta è chiusa a chiave.	
18	L'apprendista di Fespel	Cigam è sorpreso se Eric scassina il lucchetto e si muove silenziosamente. Attacca con i suoi incantesimi. Se colpito da uno charme, indicherà ad Eric la via agli appartamenti interni di Fespel.	
19	Appartamenti Interni	Un incantesimo dà al bastone di Fuzzlewood l'apparenza di una spada appesa sopra al letto. Un segugio invisibile protegge i libri di incantesimi. Eric deve combattere Fespel se lascia scadere il tempo limite di trenta minuti.	

Questo foglio ti provvede un'utile sintesi delle informazioni di cui avrai bisogno durante il gioco. Se hai studiato il modulo con cura, dovresti avere poca necessità di riferirti ad esso durante la partita. Le note essenziali per giocare ogni incontro sono riassunte qui.

LISTA DEI PUNTEGGI

Entrata della Caverna	
Distrarre la sentinella	2
Eliminare la sentinella attaccandola alle spalle silenziosamente	1
Covo degli orchi	
Distrarre gli orchi	2
Superare la guardia degli orchi senza essere sorpreso	1
Anticamera	
Attraversarla direttamente senza abbandonare le proprie armi	1
Corridoio	
Seguire l'indizio e trovare il corridoio nascosto dietro la parete illusoria al primo tentativo	3
Evitare il trabocchetto	1
Porta Nera	
Affermare di chiamarsi "Nessuno"	2
Dare un nome falso	1
Appartamenti esterni	
Scoprire immediatamente che il mago è un'illusione e farla svanire	3
Uscire dalla porta che conduce agli appartamenti interni	2
Corridoio per la stanza di Cigam	
Non entrare nella stanza di Cigam	1
Appartamenti interni	
Trovare il bastone immediatamente	10
Trovare il bastone dopo alcune ricerche	5
Lasciare la caverna con il bastone utilizzando il "Talismano del Ritorno" prima del ritorno di Fespel	10
MASSIMO TOTALE RAGGIUNGIBILE	38

Note:

* Aggiungere "L'idra nel fossato attacca se Eric non attraversa il ponte silenziosamente"

** Le statistiche dei mostri sono facilmente soggette a errori di battitura. Le due date sono state tradotte come esempio. Per le altre è meglio, durante la composizione, verificare i loro valori direttamente sul blocchetto dell'avventura.

DUNGEONS & DRAGONS®

MAPPE

Modulo da competizione "uno contro uno" 01

LA GEMMA E IL BASTONE

di John and Laurie Van De Graaf



Un modulo da competizione "uno contro uno" per ladri dell'ottavo livello

Mappe di: Dave "Diesel" LaForce

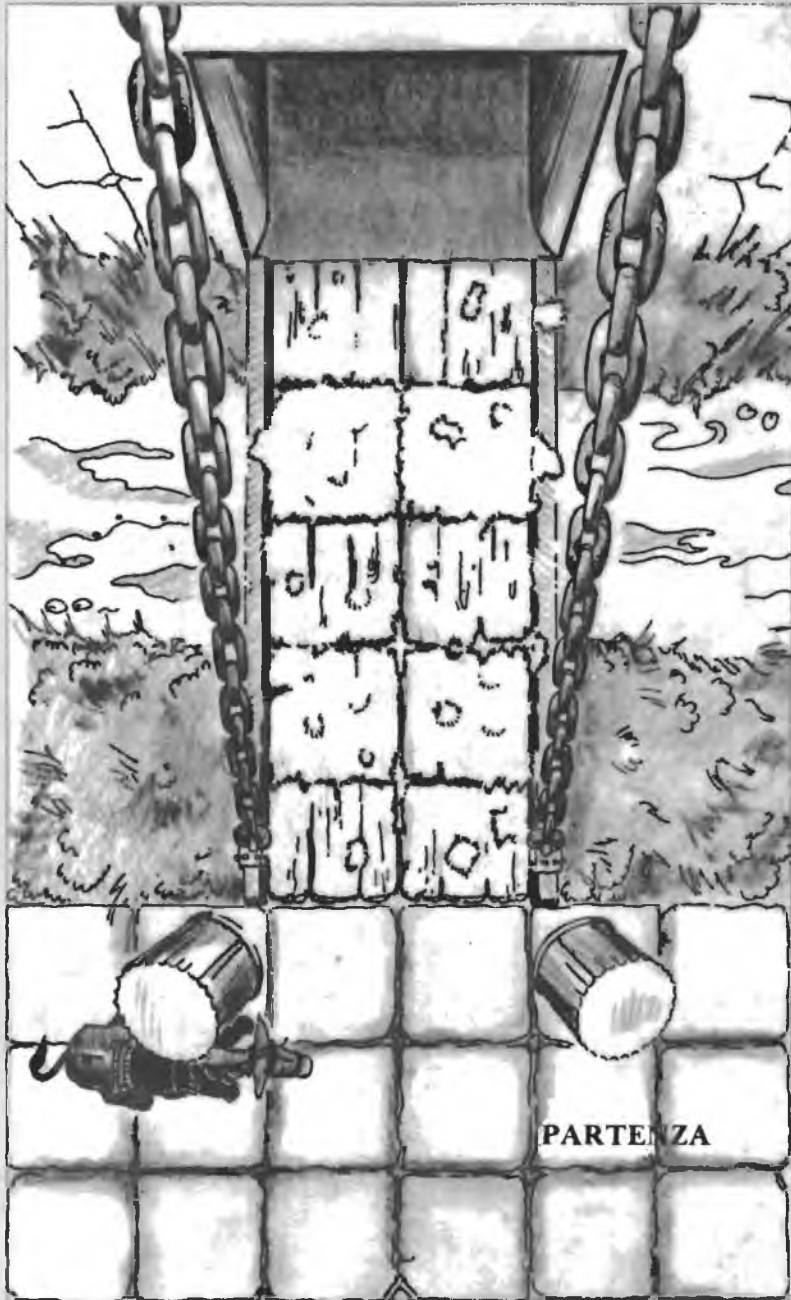


TSR, Inc.



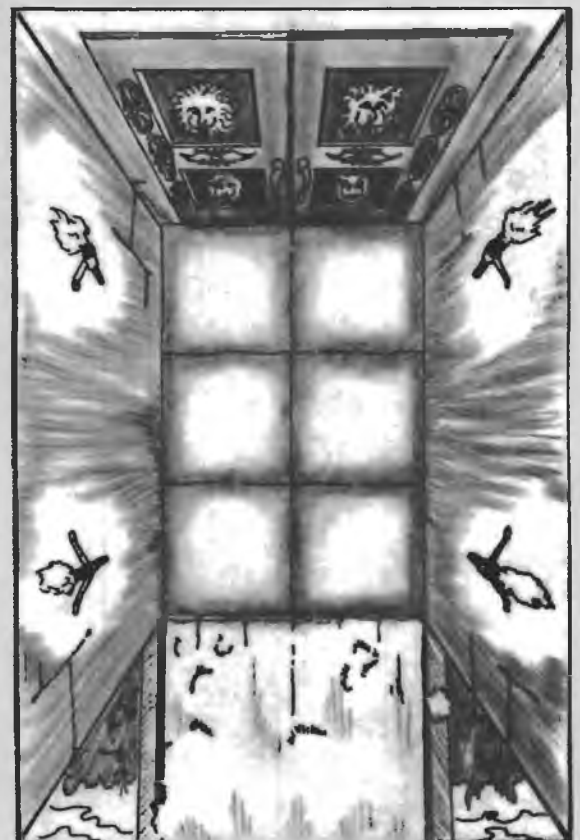
Mappa 1

Coprite la mappa 2



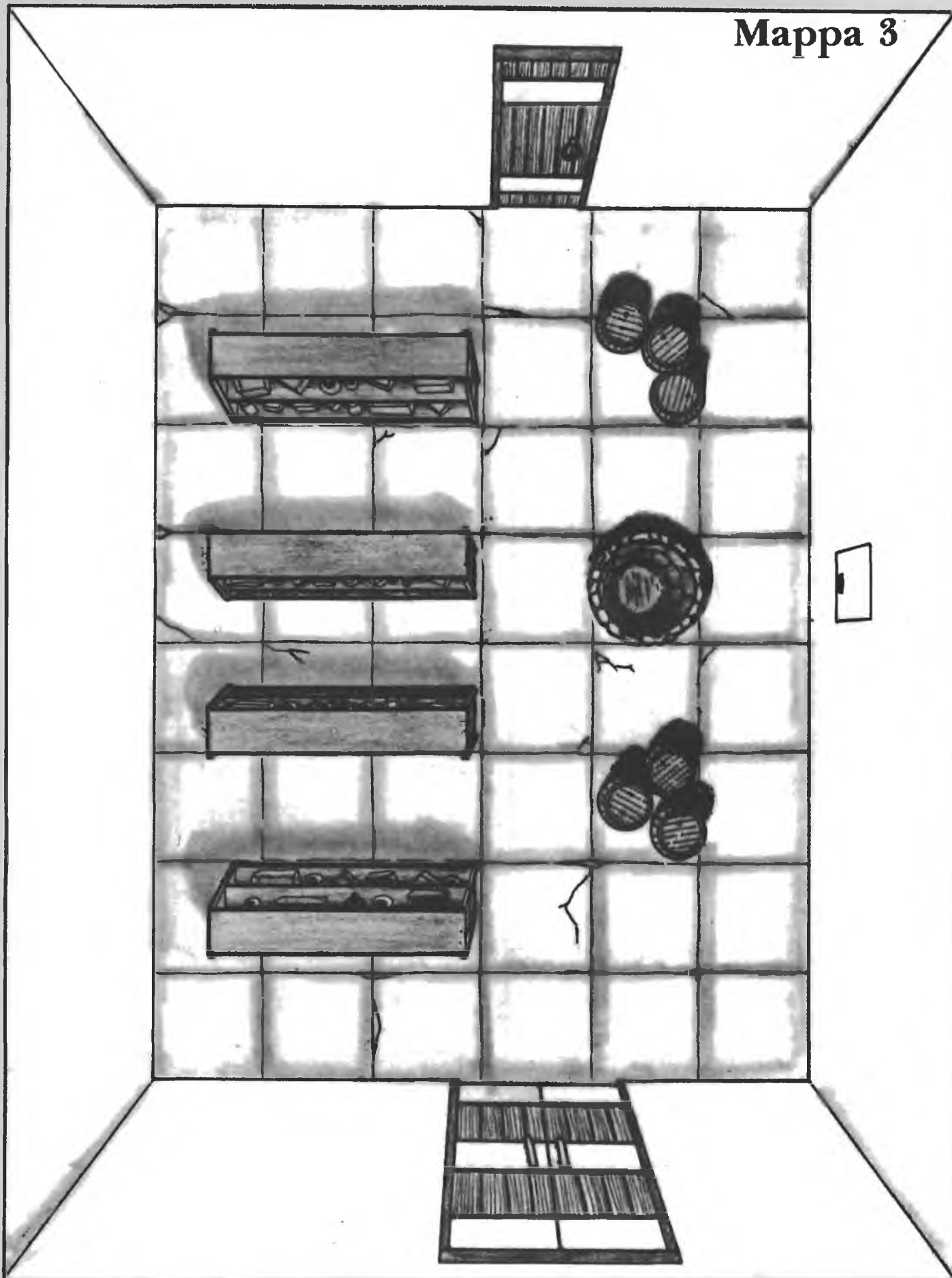
Un quadretto = 1,5 m.

Mappa 2



Un quadretto = 1,5 m.

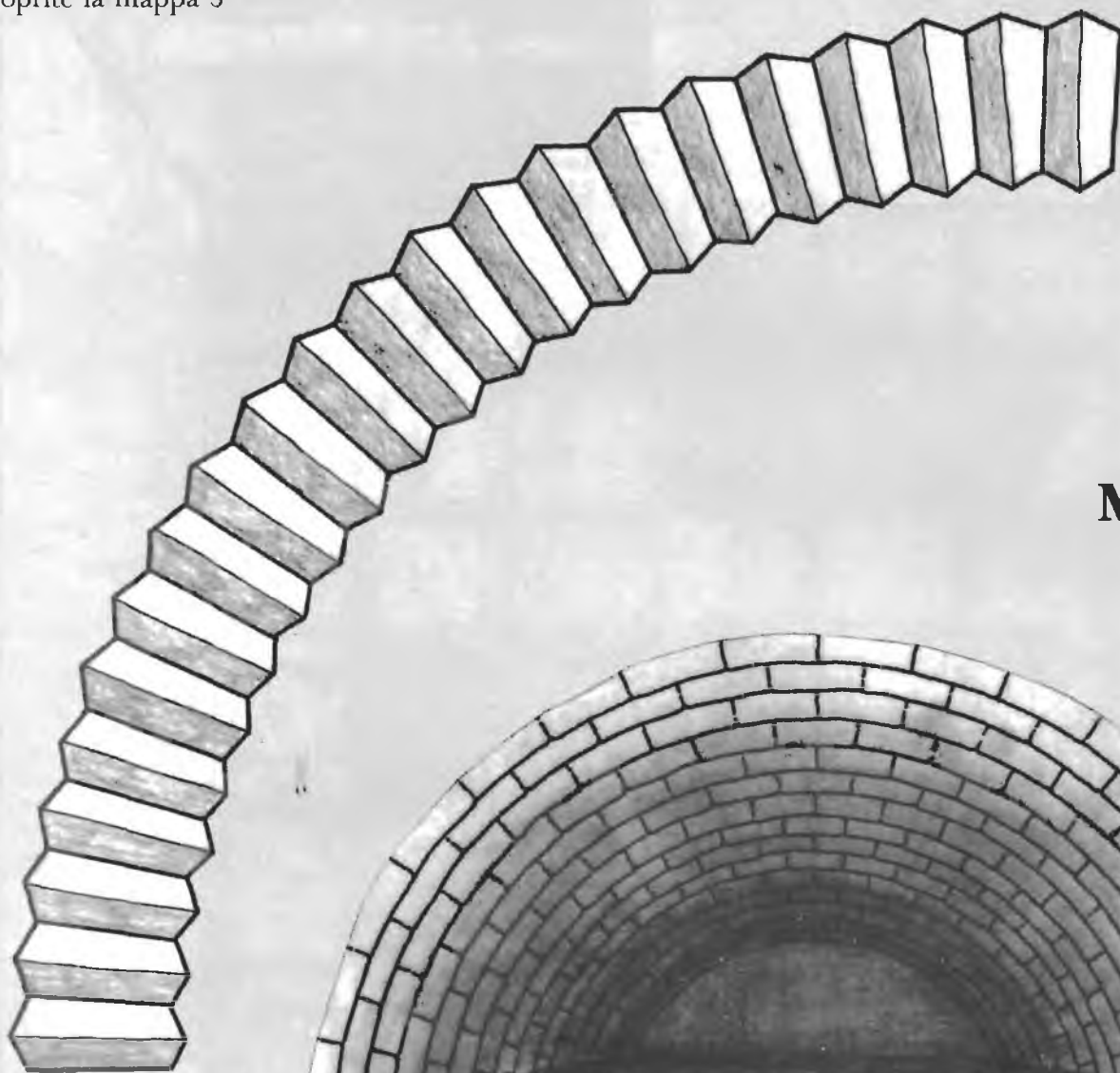
Mappa 3



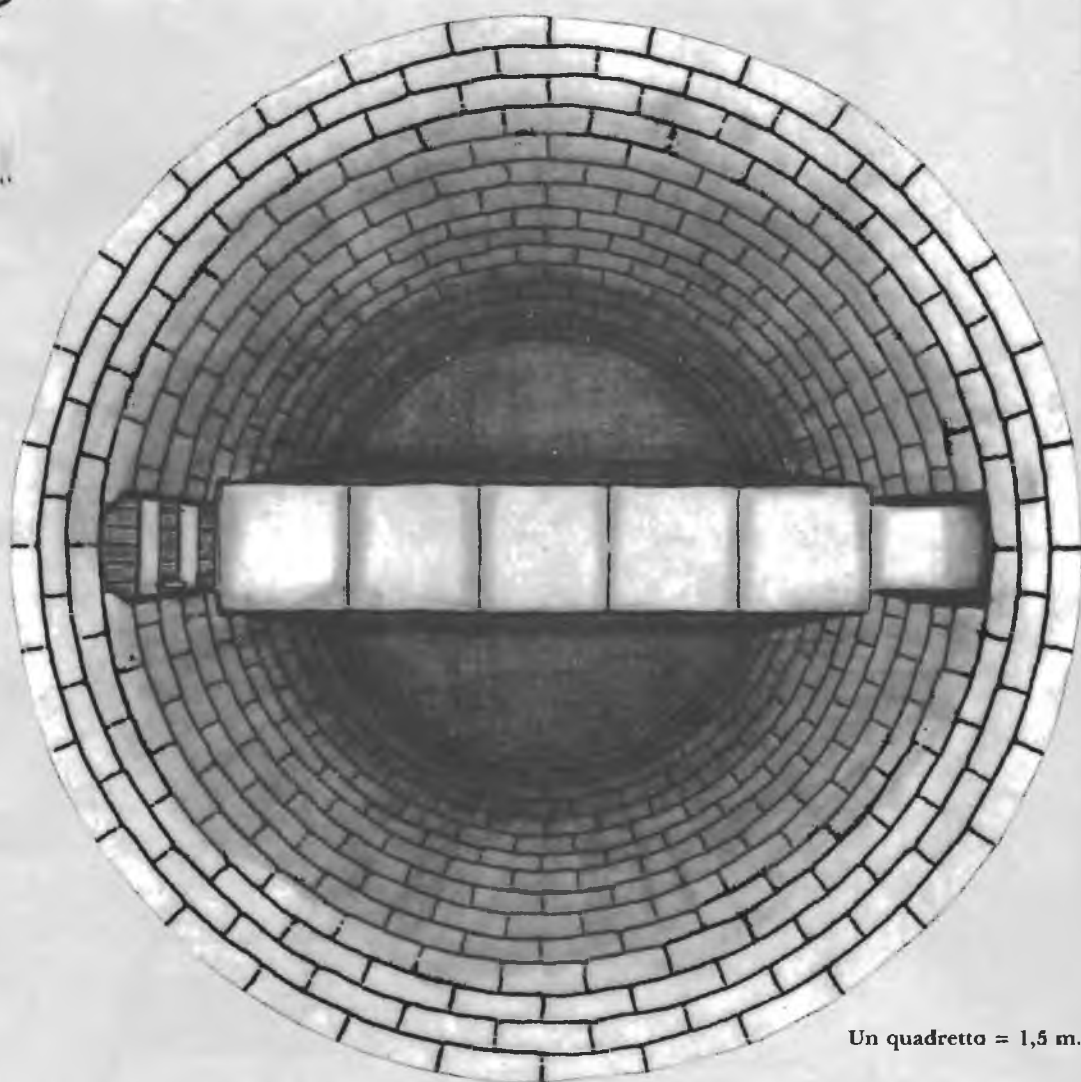
Un quadretto = 1,5 m.

Mappa 4

Coprite la mappa 5

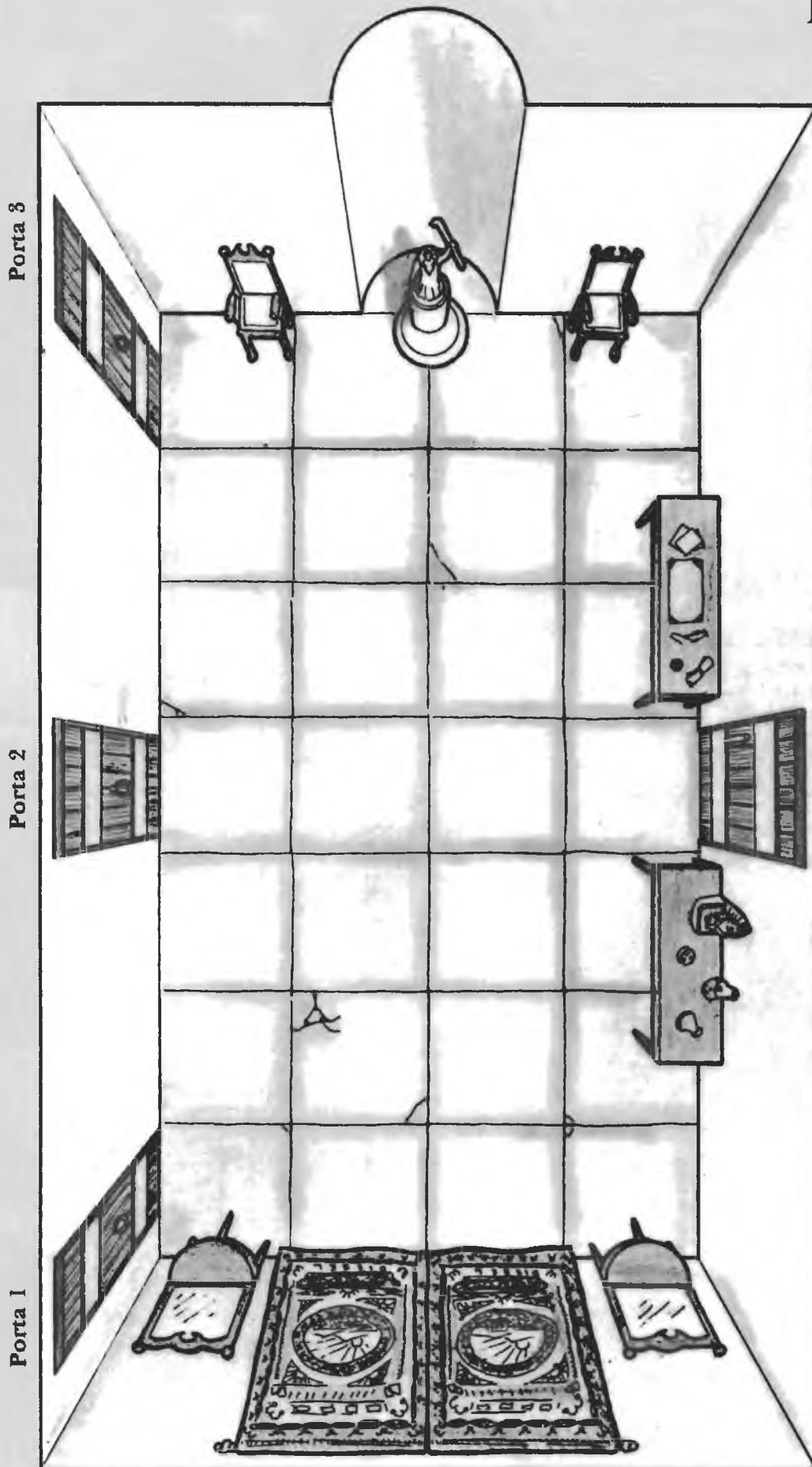


Mappa 5



Un quadretto = 1,5 m.

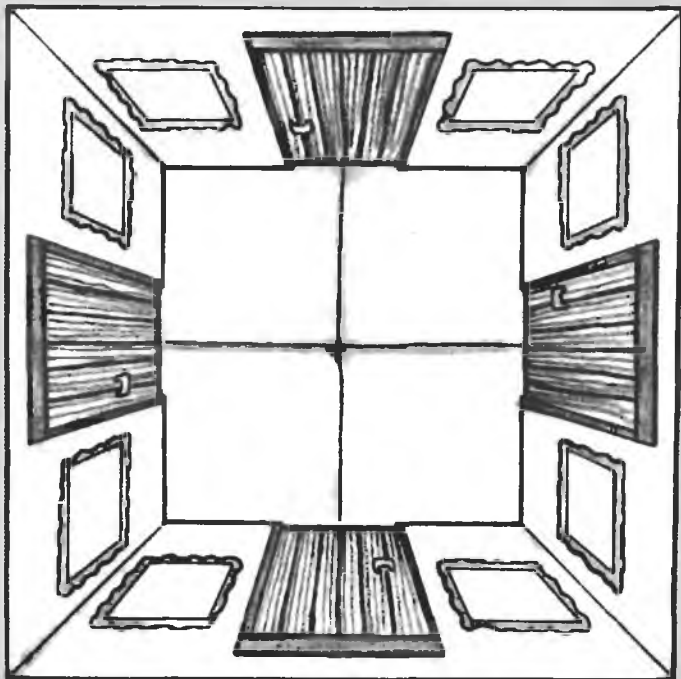
Mappa 6



Un quadretto = 1,5 m.

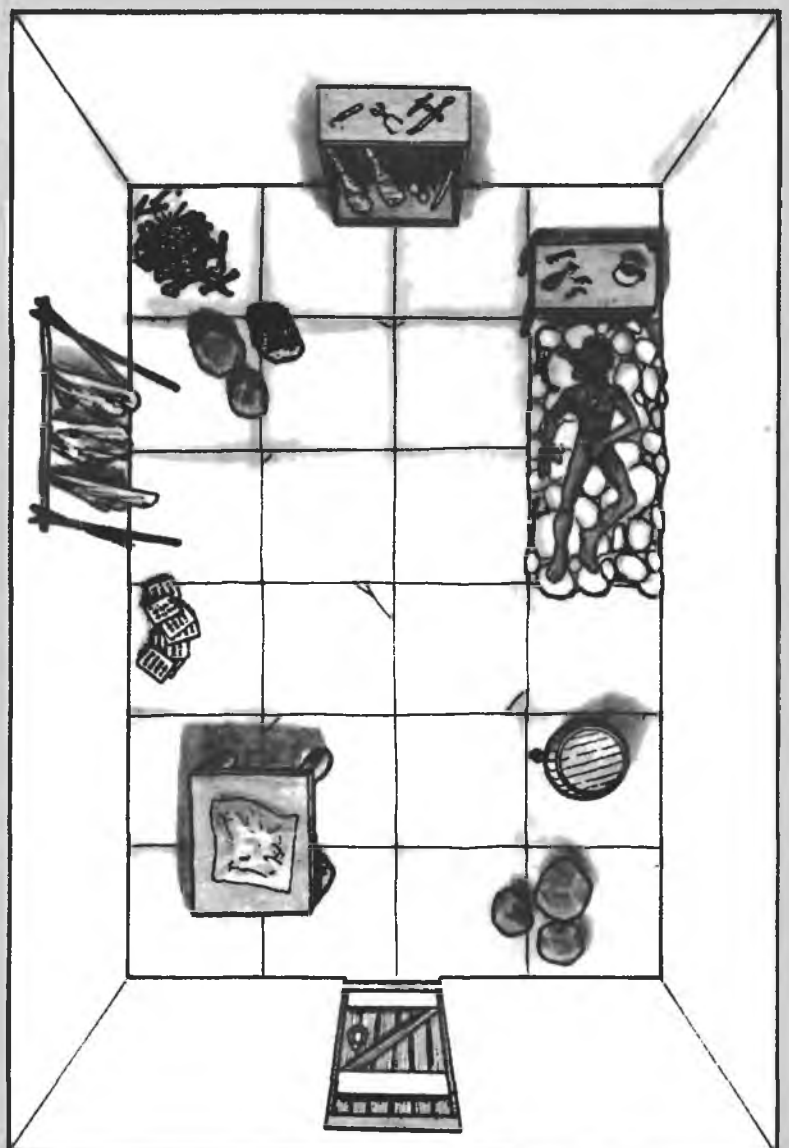
Mappa 7

Coprite la mappa 8

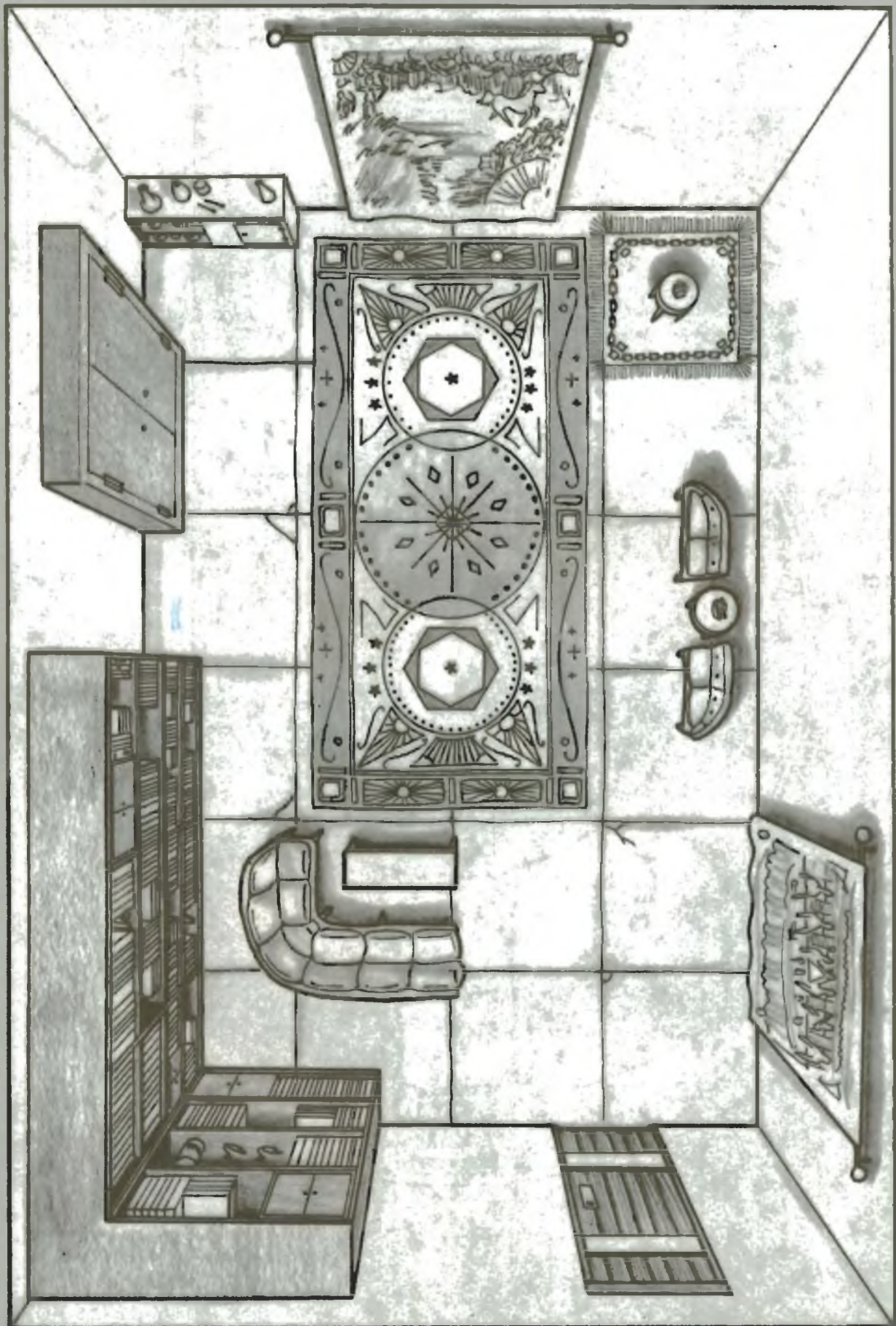


Un quadretto = 1,5 m.

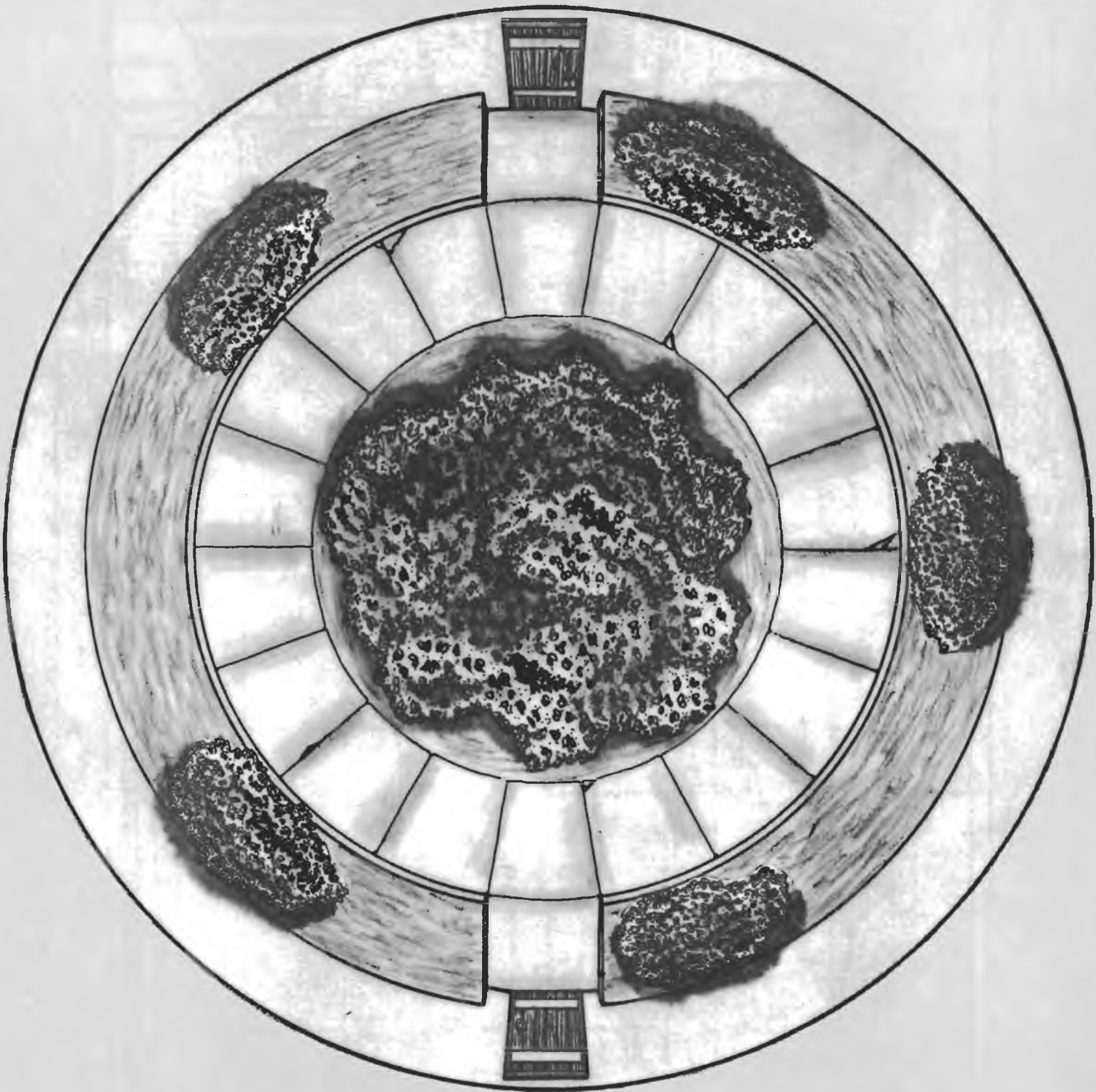
Mappa 8

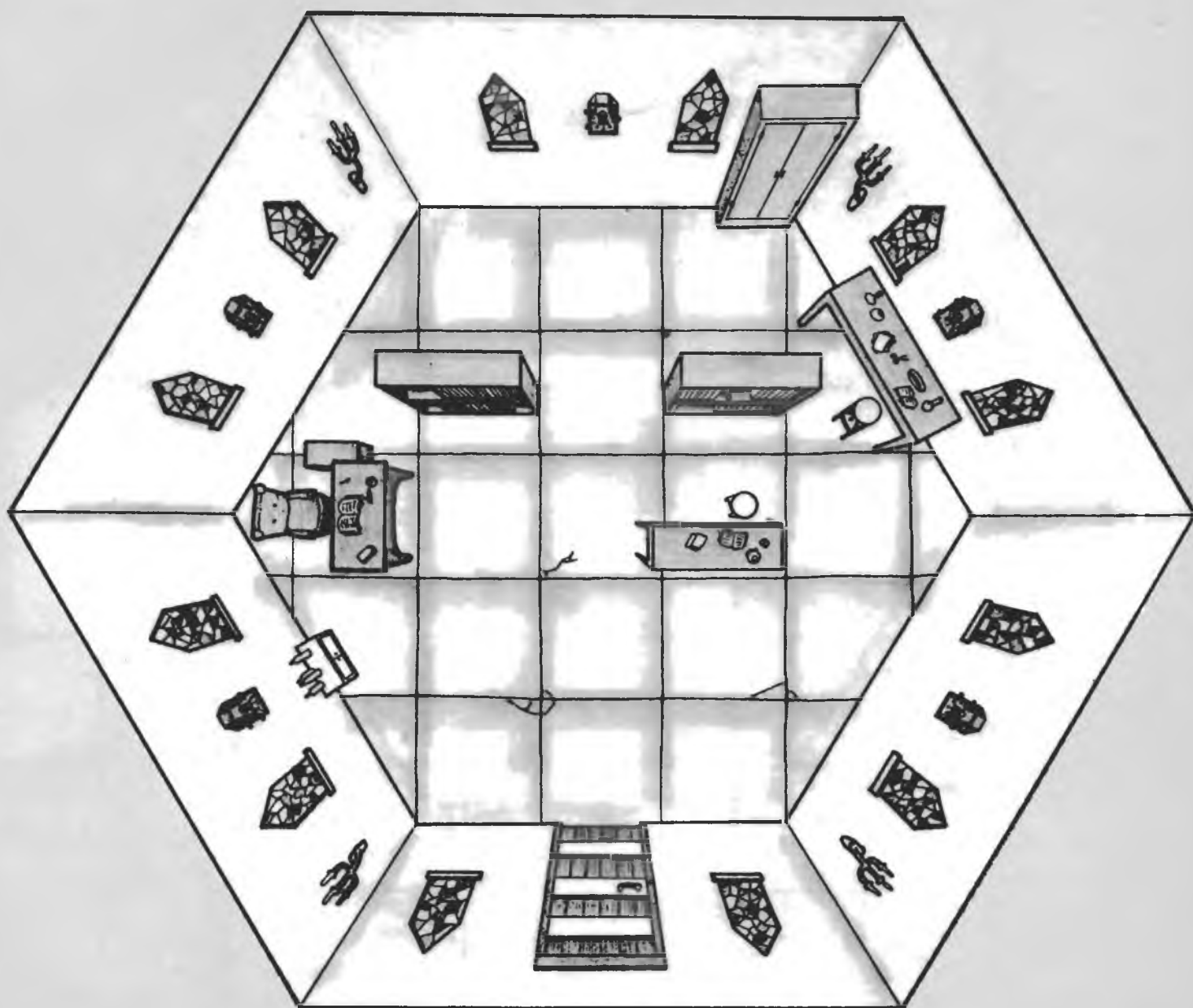


Un quadretto = 1,5 m.



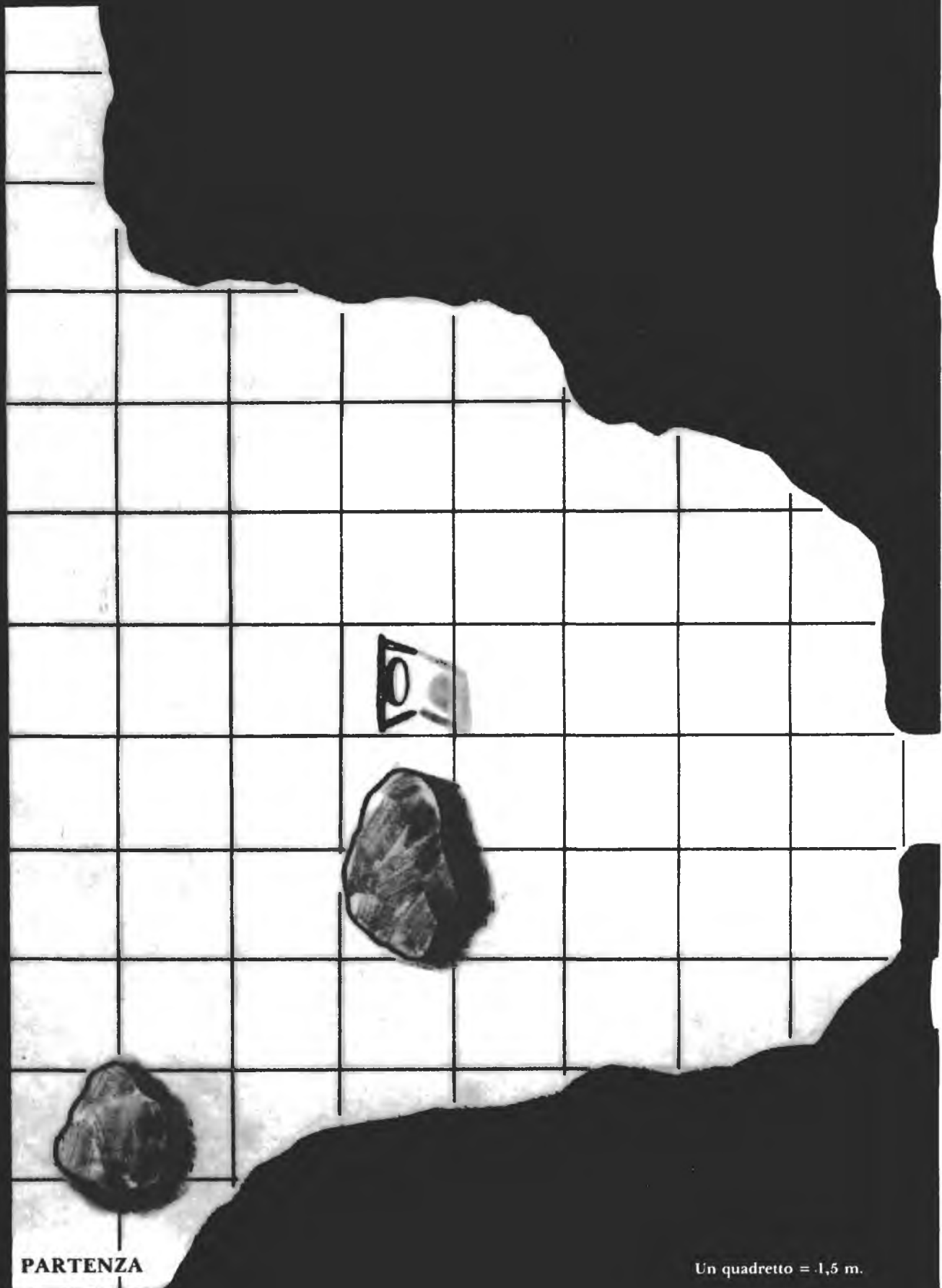
Mappa 10





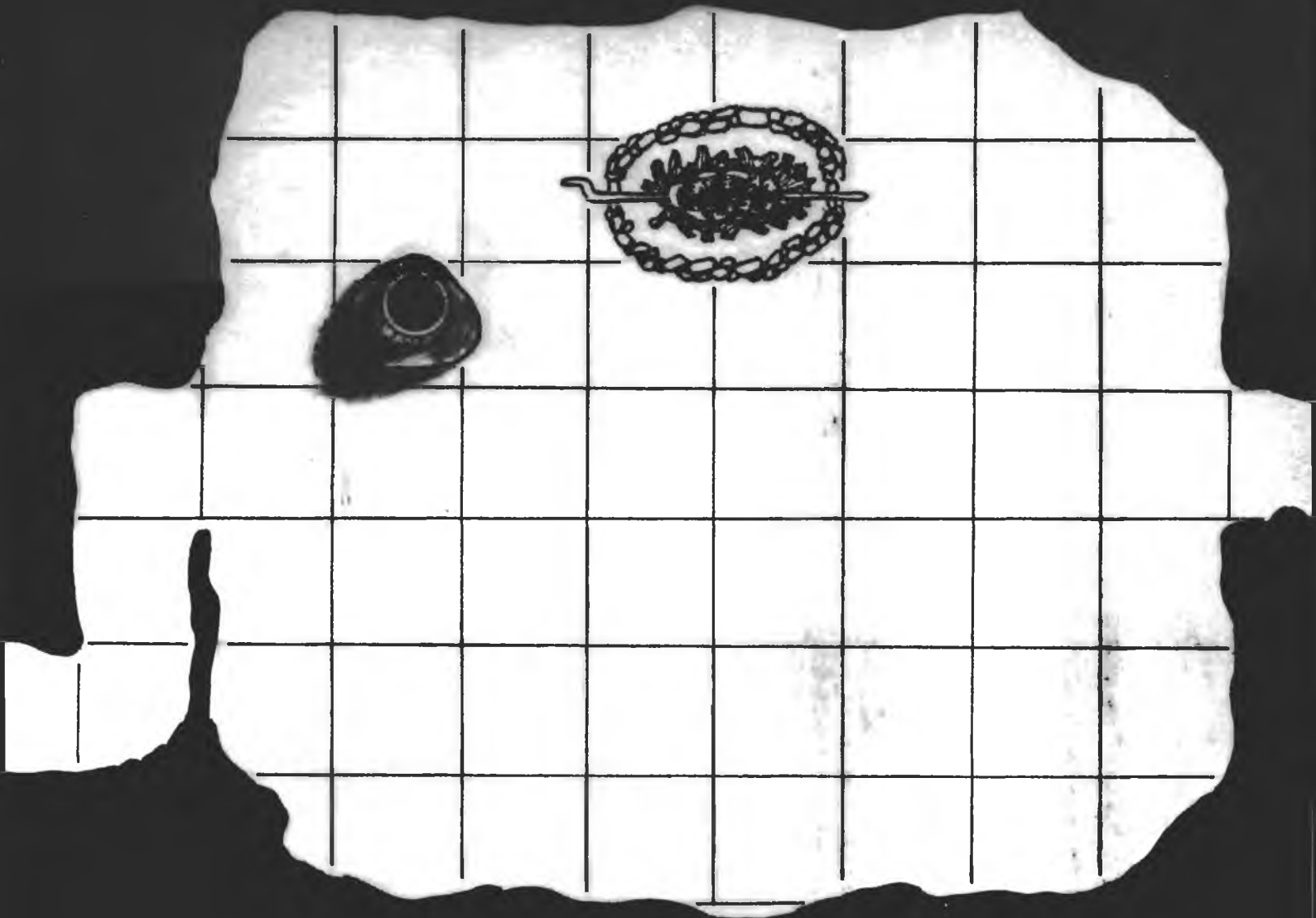
Un quadretto = 1,5 m.

Mappa 12

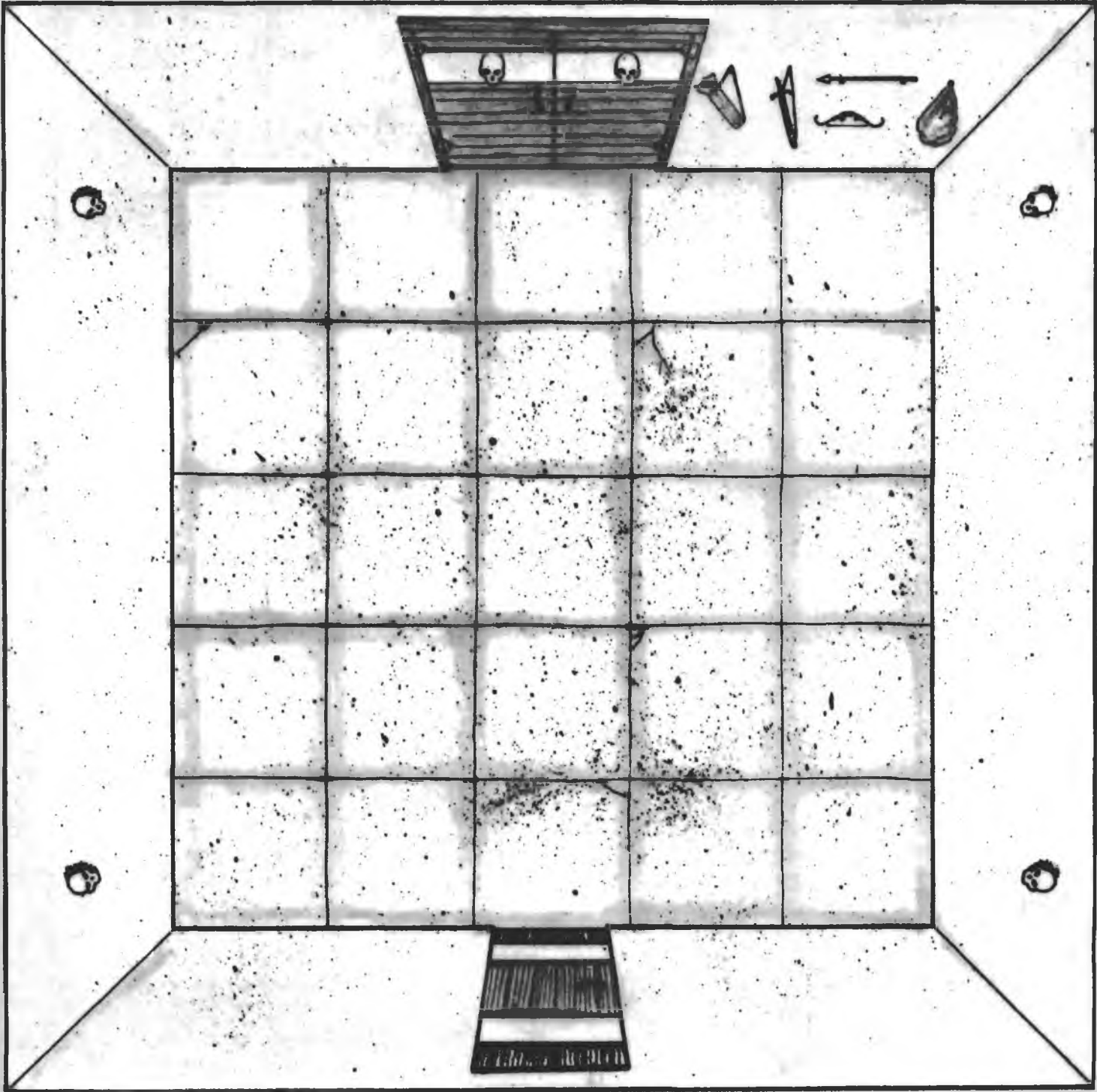


PARTENZA

Un quadretto = 1,5 m.



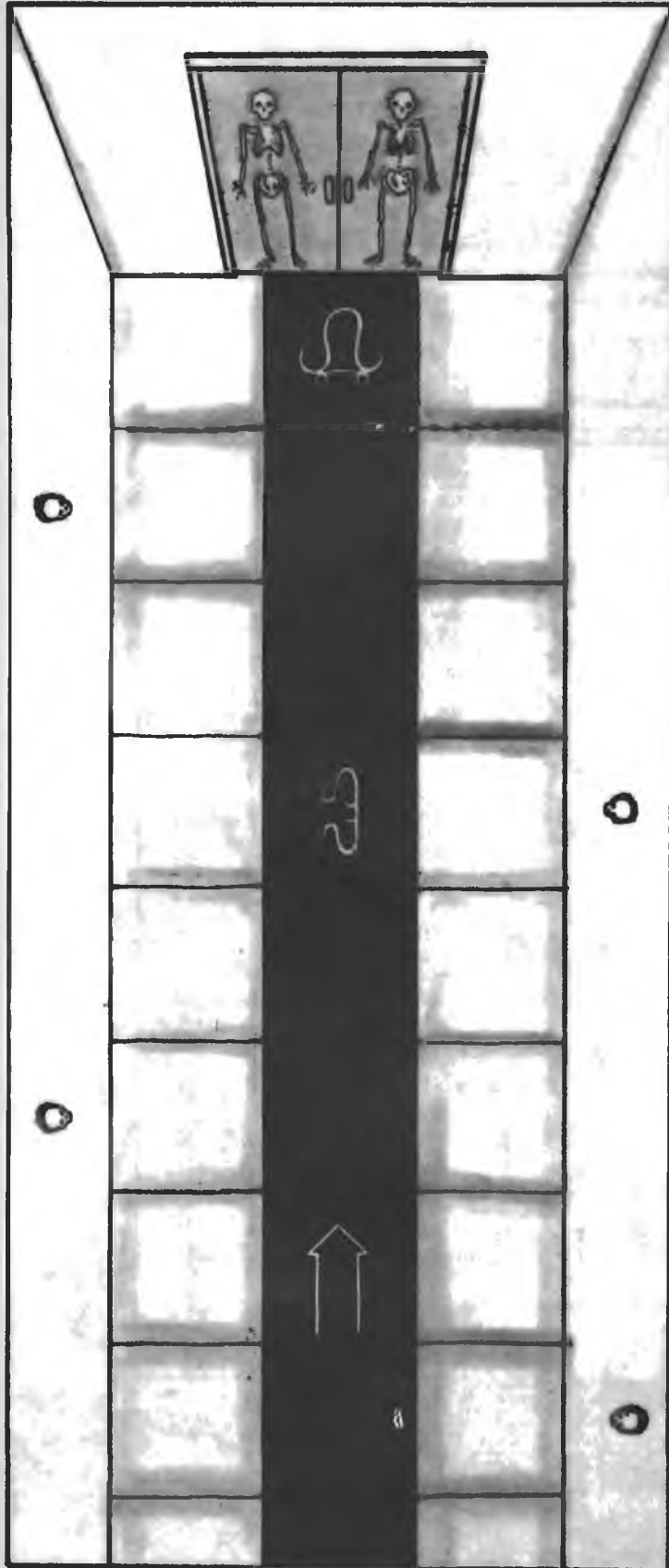
Mappa 14



Un quadretto = 1,5 m.

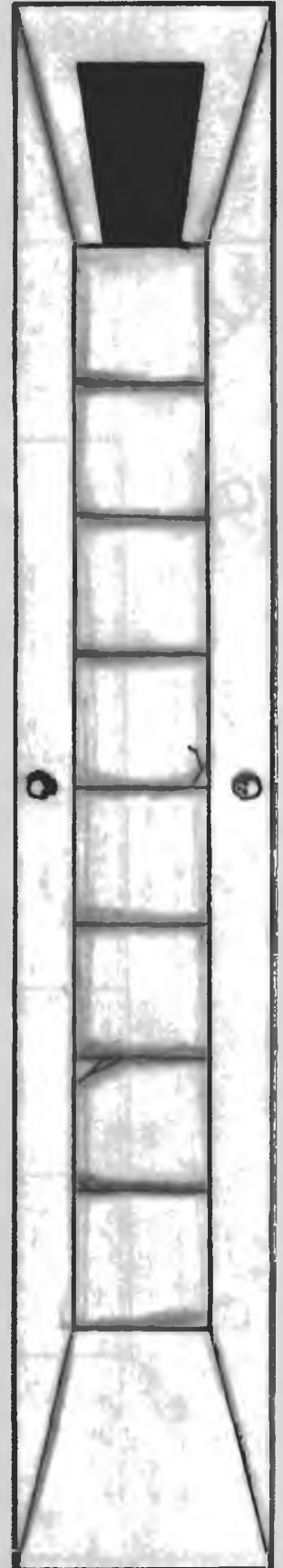
Mappa 15

Coprite la mappa 16



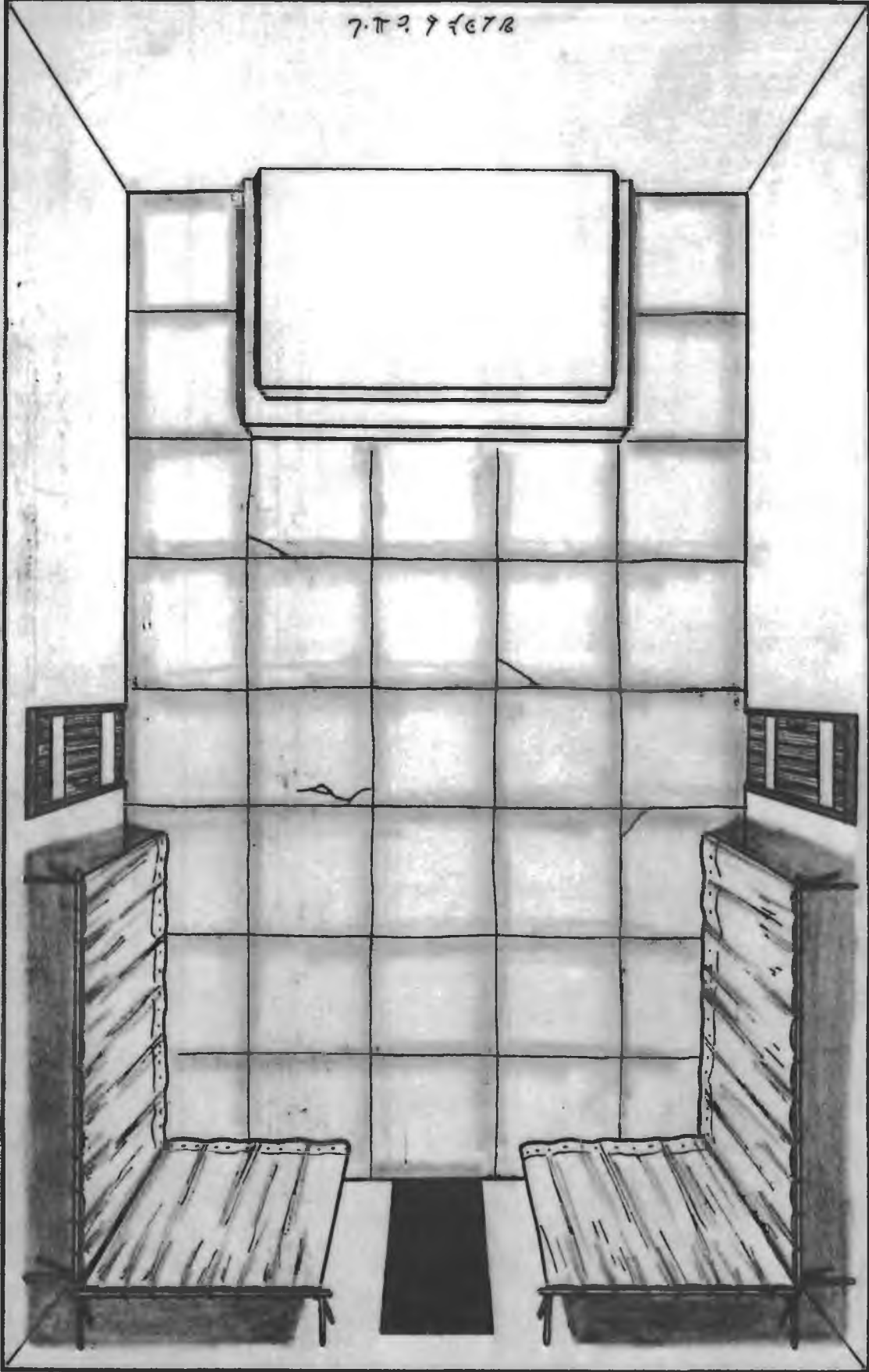
Un quadretto = 1,5 m.

Mappa 16



Un quadretto = 1,5 m.

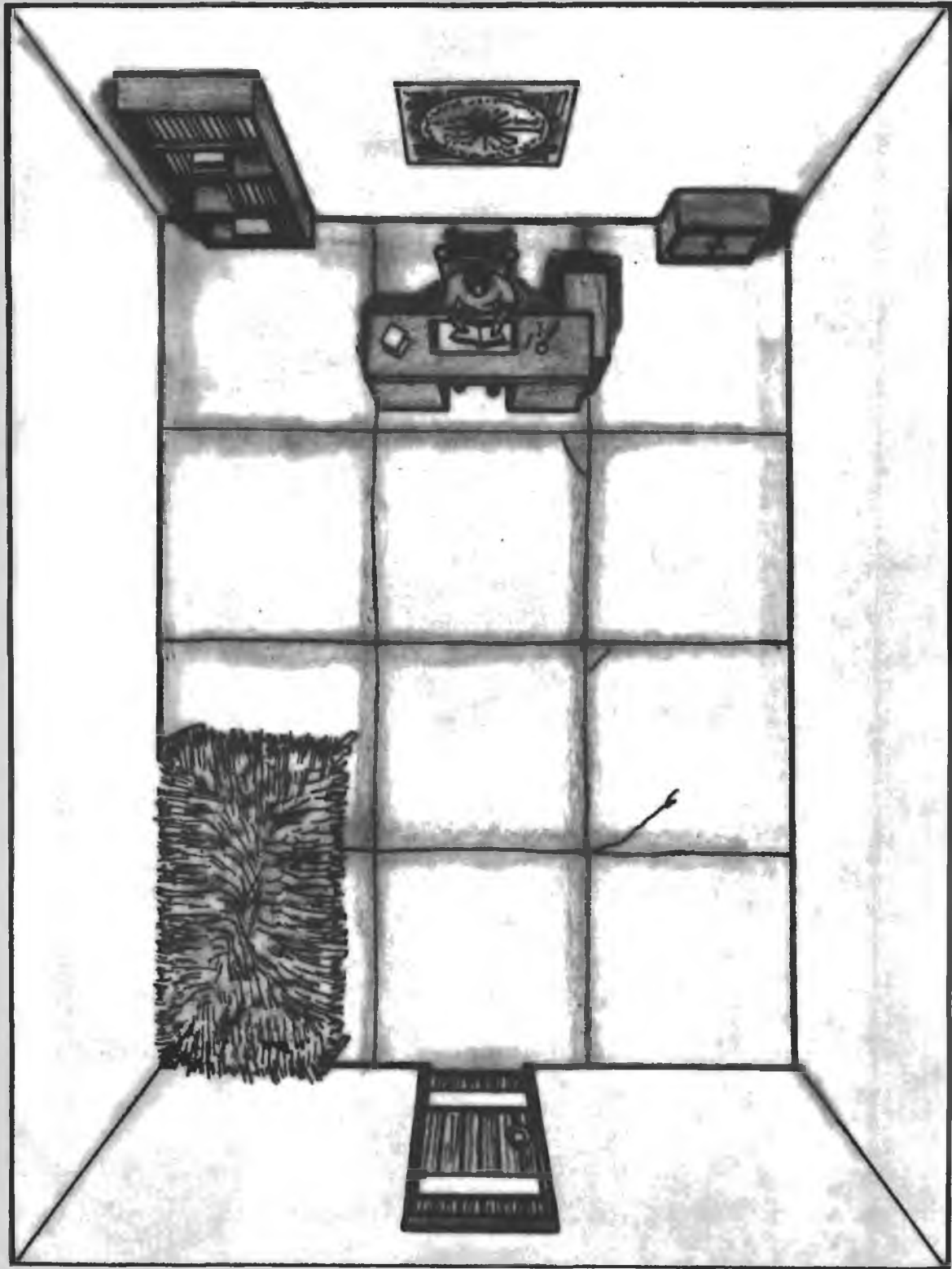
Mappa 17



7.π. 9 f e r B

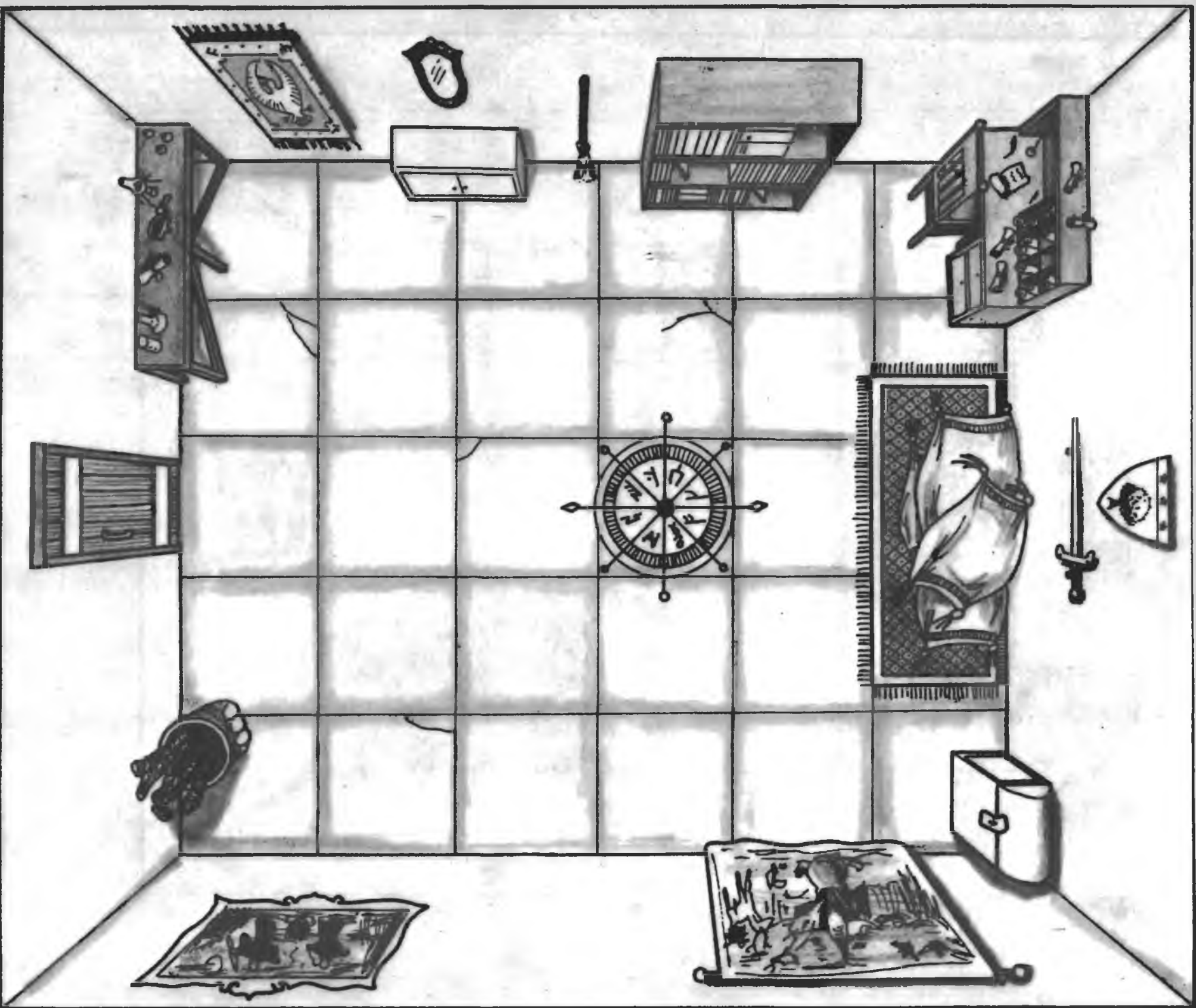
Un quadretto = 1,5 m.

Mappa 18



Un quadretto = 1,5 m.

Mappa 19



Un quadrato = 1,5 m.

FIGURINE DEI PERSONAGGI

Come preparare le vostre figurine

1. Ritagliate le 9 figurine stampate qui a fianco.
2. Piegate le figurine lungo le linee punteggiate.
3. Ritagliate le piccole fessure nelle basi A e B.
4. Piegate le basi sotto la figurina ed incrociatele (vedi figura).
5. Se le vostre figurine non stanno bene in piedi, mettete un piccolo pezzo di nastro adesivo nel punto dove le basi si incontrano.



Ritagliate le figurine e piegatele lungo le linee tratteggiate.



modulo di avventura per la scatola Expert

La gemma e il bastone
di John e Laurie Van De Graaf

Un modulo da competizione "uno contro uno" per ladri dell'ottavo livello.

La tua tranquilla serata è stata interrotta da un'insolita richiesta. La tua abilità e la tua fama di ladro non hanno confronti, ma ti basteranno per affrontare la sfida che ti attende: compiere un furto per conto di un potente e temuto mago?

La gemma e il bastone è un modulo speciale della serie "uno contro uno" disegnato per essere giocato da un giocatore ed un Dungeon Master. Il modulo contiene due scenari separati, così che possiate scambiarvi i ruoli dopo la prima avventura.

Fogli dei punteggi ed elenchi degli incontri sono forniti per ogni avventura. In questo modo una competizione o una semplice gara saranno semplici e rapide da organizzare. Il modulo contiene anche un fascicolo di mappe e figurine dei personaggi da ritagliare per aiutare i giocatori a visualizzare la situazione. Le mappe di gioco sono disegnate in modo da mostrare le stanze così come apparirebbero in realtà. Mappe complete per il DM sono stampate all'interno della copertina.

Questo modulo è disegnato per essere utilizzato con la collezione di Dungeons & Dragons Expert, che è un'espansione del D&D Base. Il modulo non può essere giocato senza l'ausilio di queste due scatole di regole.

© 1983 TSR, Inc. Tutti i diritti riservati

