

Questo libro è strettamente riservato al DM; se hai intenzione di essere un giocatore in qualsiasi delle avventure presentate qui, non leggere questo libro! Facendo così rovineresti la sorpresa e il tuo divertimento.

DM, benvenuto. Questo libro completa la Parte I, è dedicato alle avventure, molte già pronte per giocare, che riguardano anche i PNG silvestri, le creature giocanti e i luoghi. Ci sono diverse mini avventure adatte per cominciare di mezz'ora o due ore di gioco. C'è inoltre una avventura più grande, "Il Siniscalco Scomparso". Puoi trovare questo scenario particolarmente adatto all'introduzione dei tuoi giocatori agli elementi silvestri; coinvolge un ampio numero di esseri silvestri come PNG, possono avere un ruolo anche le creature giocanti ed è progettata per gruppi di basso livello.

In aggiunta a queste avventure, il primo capitolo di questo libro è dedicato all'argomento avventure silvestri in generale, compresa la conversione delle avventure per l'uso con PG silvestri. Troverai valido questo capitolo soprattutto se stai pianificando una campagna con molte creature silvestri.

Avventure Silvestri

Un problema con le regole delle creature giocanti è che le particolarità che fanno divertente la loro interpretazione, sono quelle che ne rendono difficile l'uso. I dungeon, per esempio, sono luoghi comuni per l'ambientazione nel gioco D&D, ma sono poco accessibili agli treant e ai centauri.

Alcune avventure pronte per l'uso vengono date più avanti; ma dopo averle giocate tutte, cosa fare dopo? E in più esse forniscono solo esempi di differenti avventure, ma non una linea cronologica da seguire.

Sei incoraggiato a progettare le tue avventure. Ciò ha numerosi vantaggi; sono personalizzate, e sono facili da inserire nei tuoi scenari adattandole meglio alle creature che giocheranno.

Ma creare avventure, porta via molto tempo che non vuoi perdere; o puoi diventare stanco di scervellarti per trovare nuove idee ogni volta. A questo punto, probabilmente ti orienterai verso le avventure già pubblicate che puoi usare. Questa sezione ti aiuterà ad adattare le avventure per usarle con le creature giocanti.

Quando guardi le avventure di D&D già pubblicate, ti trovi di fronte a difficoltà che sono state evitate mentre scrivevi le tue avventure. Un DM spesso scrive le avventure specificatamente per le creature o i personaggi giocanti della propria campagna; conosce i loro poteri, abilità e i limiti, e questo influenza la linea di stesura dello scenario.

Gli scrittori professionali, di solito non hanno questo vantaggio quando scrivono per lettori generali invece che per personaggi specifici. Invece, un editore di avventure, solitamente specifica un range di livelli, come "per personaggi di 1°-3° livello" o "per personaggi di 5°-7° livello". Questo



serve ad aiutare il DM a stimare se l'avventura è adatta ai suoi personaggi.

Questi range di livelli che vanno da 1 a 36, sono difficili da applicare alle creature giocanti. Come sai, le creature giocanti partono dal livello "mostro comune", non dal 1°, e alcune hanno perfino esperienza negativa. Il modo in cui progrediscono è anche differente dal modo dei personaggi comuni. Per esempio, le creature silvestri hanno livelli nel quale non ottengono DV.

Il problema è di rilevanza sia quando si confrontano esseri silvestri e umani, sia confrontando fra loro gli esseri silvestri. Un 1° livello per un treant non è in nessun modo uguale ad un 1° livello per un lepregnomo.

Per risolvere questi problemi di confronto, è stata creata la "Tabella dei Livelli Relativi dei Personaggi" (vedi la Tabella 20).

Nota: I livelli relativi dei personaggi sono aggiunte opzionali al gioco; sono solo per il DM, per assisterlo nel pianificare e adattare avventure; non confonderlo con i livelli d'esperienza.

Un livello relativo dei personaggi arrotonda quanto potente o abile sarebbe una creatura se fosse umana. Gli umani e i semi-umani di basso livello, allora, hanno il loro livello relativo uguale al loro livello d'esperienza. Le creature giocanti hanno di solito questi due livelli diversi ai bassi livelli; quando raggiungono gli alti livelli, comunque, il bilancio prende il sopravvento e i due livelli diventano gli stessi. A meno che indicato diversamente, il range di livelli dato nelle pubblicazioni di D&D (inclusi

quelli in questo libro) sono livelli relativi.

Questi confronti suggeriti nella tabella 20 non sono difficili e sono veloci; come i range di livelli, sono semplicemente d'aiuto al DM che deve stimare la difficoltà di uno scenario, o che deve calcolare il Livello Totale del Gruppo per bilanciare gli incontri (vedi Manuale del DM del Set Master).

Per trovare il livello relativo di una creatura giocante, prendete semplicemente la colonna della razza del personaggio, su quella colonna, trovate il livello d'esperienza del personaggio (o l'esperienza negativa se il personaggio è al di sotto del livello di mostro comune). Il numero nella colonna "Livello Relativo" di quella riga, è il livello relativo del personaggio. Come DM puoi modificare se senti che il personaggio è più potente o più debole.

Esempio: Il DM vuole usare lo scenario, "Il Covo fra gli Alberi", presentato più avanti, nel quale vengono suggeriti personaggi con livelli (relativi) 3-5. Il gruppo si compone di quattro esseri silvestri: uno hsiao di 1° livello (relativo 5°), un lepregnomo di 4° livello (relativo 4°), un fauno di 3° che è anche sciamano di 2° livello (relativo 4°) e un folletto di 2° livello (relativo 3°). Tutti questi personaggi saranno adatti per l'avventura. Un treant di 3° livello (relativo 9°), comunque, non può certamente esserlo!

I livelli relativi dei personaggi dovrebbero rendere molte avventure pubblicate più accessibili, e dovrebbero aiutarti a bilanciare quelle che progetti. Ancora, il problema originale rimane: il 99% o più delle avventure pubblicate non sono state scritte tenendo conto degli esseri silvestri, e questa situazione non è facile da cambiare.

La soluzione, allora, è di trovare modi creativi di usare le avventure pubblicate, convertendole e adattandole, così da poterle usare, in tutte le sue parti, per creature giocanti silvestri.

Queste sono tre considerazioni principali da tenere in mente quando ti avvicini alle avventure pubblicate: il background, il luogo, e le abilità speciali delle creature silvestri che giocheranno l'avventura. Tutte e tre sono correlate, ma è meglio trattarle separatamente.

Background: Per molte avventure pubblicate è fornito un background, e se non è scritto per una classe o un tipo di avventura specifiche, comprende comunque personaggi convezionali.

Leggi l'avventura attentamente, e chiediti: quanto cruciale è il background, così come sta, per il resto dell'avventura? Cambiando radicalmente il background, sarebbe differente? Quanto deve essere modificato il background per i PNG silvestri? Quanto può essere modificato?

Per illustrare la conversione di un'avventura, immaginiamo un'avventura pubblicata che chiameremo "Avventura X". L'avventura X riguarda i signori umani di un dominio, un PG, che scopre una terribile profezia. Dice: sei anni di tormento rovineranno la sua baronia se alla vigilia del nuovo

anno non verrà trovato e riportata nel maniero della baronia una reliquia santa. La reliquia è tenuta da un ordine di preti malvagi che servono un Immortale dell'Entropia che vive in un complesso dungeon sotterraneo con i suoi seguaci.

Con background rivisto: potrebbe essere modificato in modo che un PNG governi il dominio, e cerchi l'aiuto dei personaggi? O possono i personaggi vedere il bisogno prima del governante? Ancora, il dominio può essere parte di un protetto. Forse una creatura giocante (o un PNG amico) è un brownie che è il guardiano del maniero del signore. Resosi conto del bisogno della reliquia santa, potrebbe formare una squadra o una banda di amici avventurieri per andare a prenderla.

Luogo: Dove hanno luogo le azioni cruciali dell'avventura? Alcune creature silvestri, specialmente i treant e i centauri sono limitati dalla taglia e dalla forma dei loro corpi, così non possono (o non vogliono, a causa della loro natura—i treant specialmente) avventurarsi in certi luoghi. Un treant non ha nessun interesse in un viaggio attraverso paesaggi deserti; a un centauro non piacerà venir coinvolto in storie di sotterfugi e furti. Altre creature silvestri (esempio, le Sidhe che respirano l'acqua e gli hsiao che volano) sono in grado di svolgere avventure in luoghi normalmente proibiti alla loro controparte umana.

Il luogo dell'avventura è spesso difficile manomettere, non tanto per le difficoltà concettuali, ma per la praticabilità. Sicuro, puoi prendere l'avventura X e convertire il luogo in un palazzo aereo di chierici hsiao malvagi e malvage fate tirapiedi; ma questo comporterebbe una grossa mole di lavoro. Il trucco è quello di trovare le modifiche minime per rendere il tutto adatto.

Ne "Il Siniscalco Scomparso", per esempio, un'avventura di questo libro, un piccolo cambiamento potrebbe rendere l'intera avventura adatta ai centauri, forse perfino agli treant: semplicemente dite che l'entrata al covo del basilisco (parte 1, incontro 6) è più grande.

Nell'Avventura X, sopra, il problema del luogo dipende da chi sono le creature giocanti. Molte fate e le piccole creature non hanno problemi con i dungeon; ma potrebbero sorgere problemi per i centauri e i treant e, a volte, anche per gli hsiao, dipende da come è costruito il dungeon. Vai al di là di una prima lettura e annota quali aree potrebbero essere problematiche e cambiale se ciò ti può essere d'aiuto.

Il passo più radicale, certamente, è cambiare totalmente il luogo. Potresti cambiare il dungeon sotterraneo in un'area simile ma in superficie, in una fitta foresta, con alti, solidi soffitti di rami che evitano ai volatori di ignorare i tuoi "muri".

In fine: un'idea da giocare è l'uso "mixa e adatta" delle avventure pubblicate. (Può darsi che tu usi già questo metodo, molti giocatori lo fanno.) Prendi un background di un'avventura che ti piace molto,

prendi i migliori incontri da altre avventure, e per luogo usa qualcosa di completamente diverso (forse convertendo qua e là) che si adatta alla crescita dei personaggi.

Abilità Speciali: Il potere degli esseri silvestri può essere molto specializzato, e molto potente entro quella specializzazione—prendine nota! Quando valuti un'avventura considera come se agissi da personaggio, se hai personaggi silvestri. Le fate hanno un'invisibilità virtualmente infinita quando trattano con creature non-fate; è il gruppo interamente di fate? Quanto ciò influisce sul gioco? O, dall'altra parte, è l'avventura interamente fuori dalle aree silvestri dove le creature sarebbero virtualmente senza aiuto? (E se è così, cosa stanno facendo lì, ricontrolla il background e il luogo). Se il gruppo contiene molte fate che sono di solito invisibili, si scontreranno solo con pochi personaggi (forse altre fate!) con la seconda vista o con l'incan-

tesimo individuazione dell'invisibile.

Il miglior suggerimento è: conosci i personaggi. Se capisci le abilità del personaggio, non ti troverai impreparato quando un giocatore Draghetto Silvano dice: "Oh! Bene, mi trasformo in draghetto e volo via!" Sarai preparato ad una contromossa.

Sopra tutti i suggerimenti—sei libero di creare e adattare le avventure per i silvestri. Mantieni sempre una mente aperta e creativa. Le avventure scritte per D&D e altri sistemi di gioco possono essere di valore (e la prossima sezione spiegherà la differenza fra i sistemi di gioco D&D e AD&D che serve se vuoi per prendere degli spunti per il gioco), se hai voglia di fare conversioni, o vuoi solamente materiale ispirativo sul quale progettare.

Tabella 20: Livelli Relativo del Personaggio (Opzionale)

Livello	Livello d'Esperienza Relativo del Personaggio												
	Brownie	Centauro	Diavoleto della Foresta	Draghetto Silvestre*	Driade	Fauno	Folletto	Hsiao	Leprecauno	Pooka	Sidhe	Spiritello	Treant
1	-2.000PX	-4.000PX	MC-1	-16.000PX	-2.000PX	MC-1	MC	-8.000PX	MC-1	-4.000PX	MC	MC	-48.000PX
2	1	-3.000PX	2	-12.000PX	MC-1	2	1	-6.000PX	2	MC	1-2	1	-42.250PX
3	2	MC	3	-8.000PX	2	3	2	-4.000PX	3	1-2	3	2	-36.500PX
4	3-4	1	4	MC	3-4	4	3	MC	4	3	4	3	-30.250PX
5	5	2	5	1-2	5	5	4	1	5	4	5	4	-24.000PX
6	6	3-4	6	3	6	6	5	2	6	5-6	6	5	-12.000PX
7	7	5	7	4-5	7	7	6	3	7	7	7	6	MC
8	8	6-7	8	6	8	8	7	4	8	8	8	7	1-2
9	9	8-9	9	7-8	9	9	8	5	9	9	9	8	3-4
10	10	10	10	9	10	10	9-10	6	10	10	10	9-10	5-6
11	11	11	11	10-11	11	11	11	7	11	11	11	11	7-8
12	12	12	12	12	12	12	12	8	12	12	12	12	9-10
13	13	13	13	13	13	13	13	9	13	13	13	13	11-12
14	14	14	14	14	14	14	14	10	14	14	14	14	13-14
15	15	15	15	15	15	15	15	11	15	15	15	15	15
16	16	16	16	16	16	16	16	12-13	16	16	16	16	16
17	17	17	17	17	17	17	17	14-15	17	17	17	17	17
18	18	18	18	18	18	18	18	16-17	18	18	18	18	18
19	19	19	19	19	19	19	19	18-19	19	19	19	19	19
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

Tutte le creature silvestri giocanti di 20° livello d'esperienza e più hanno il livello relativo uguale a quello d'esperienza.

"MC" significa "Mostro Comune", così "MC-1" significa "Mostro Comune o di 1° livello".

Sciamani e Wicca: Aggiungi la metà dei livelli da lanciatore di incantesimi (arrotondati per difetto) al livello relativo della Tabella 20 per ottenere il livello relativo dello sciamano o del wicca.

Esempio: Un centauro di 5° livello con le abilità di uno sciamano di 3° livello avrebbe un livello relativo di 9 (7 per i livelli d'esperienza del centauro, più 2 per i livelli d'esperienza di sciamano



Questa sezione può essere usata in due modi: primo, per i giocatori di D&D® che desiderano convertire i moduli di AD&D® per usarli in D&D, specialmente per le creature giocanti e, secondo, per quelli che sono entusiasti di AD&D e desiderano adattare questo supplemento alla loro campagna di AD&D.

Le differenze fra D&D e AD&D sono abbastanza piccole da non causare problemi di adattamento. Comunque, per quelli che non hanno familiarità con D&D, ci sono alcuni dettagli che devono essere chiarificati. Per semplicità e praticità, gli argomenti sono in ordine alfabetico.

Quando adatti le tue avventure di D&D tieni a mente che i personaggi di AD&D sono leggermente più resistenti ai bassi livelli, ma i personaggi nelle regole D&D possono infliggere danni maggiori ai medi e alti livelli. Le regole D&D sono progettate per trattare con livelli di gioco molto alti fino a un massimo di 36. Si suggerisce di mantenere gli stessi livelli di esperienza nei due regolamenti fino al 14° livello. Dopo, assumete che ogni due livelli in D&D sono un livello in AD&D, arrotondati per eccesso. Facendo così, un arcimago di 36° livello in D&D sarebbe trasformato in un mago di 20° livello in AD&D.

Le nazioni degli Atlanti, come Alfheim e la Repubblica di Darokin, menzionate in questo supplemento, possono ora essere messe in altre parti del mondo, come quelle descritte nei Set Campagna FORGOTTEN REALMS™, o WORLD OF GREYHAWK®. Questo potrebbe offrire interessanti alternative costruendo regioni non ancora segnate sulle mappe, permettendoti di continuare la tua campagna senza passare ad altri giochi. Il meglio dei due mondi può creare la migliore campagna! Gli esseri silvestri che troverai, possono essere adattati senza molte difficoltà a varie località di campagna dove ci siano regioni boschive. Perfino la Terra del Sogno può essere trasportata su un altro mondo per esempio, ne Forgotten Realms puoi decidere che la Corte Fatata di Oberone si riunisca nella Corte Elfica, nella regione dell'erovine di Myth Drannor.

Allineamento: I personaggi di D&D hanno solo tre allineamenti—Legale, Neutrale, Caotico. Nelle regole AD&D assegnate gli allineamenti Buono, Cattivo o Neutrale a seconda del contesto.

Classi: Nelle regole D&D, elfi, nani e halfling sono classi di personaggi. Gli elfi di D&D corrispondono agli elfi guerrieri/maghi. I nani e gli halfling di D&D sono guerrieri. Agli alti livelli, i semi-umani usano le Classi d'Attacco, che è l'abilità di combattere meglio. Ignoratele in AD&D.

Domini: Queste sono terre sotto il governo di un personaggio, come le baronie in AD&D. I governanti ricevono tasse dagli abitanti come anche entrate dalle risorse naturali e dai servizi. In D&D la popolazione cresce con una media di 15% - 5d10 di persone al mese. A una densità di 30 abitanti per Km² la crescita va a 1d5% - 5d10 di persone.

Equipaggiamento: La terminologia in D&D è

molto simile a quella in AD&D. Usate le statistiche di AD&D.

Esperienza: L'esperienza accumulata per il personaggio è differente fra i due regolamenti, ma ancora, non ha sostanziali effetti sul gioco. Tutti conoscono la differenza fra un mago di 1° livello e uno stregone di 15°. . . speriamo!

Immortali: Sono equivalenti alle divinità nelle regole AD&D. Gli Immortali spesso sono i PNG che raggiungono il 36° livello e completano una ricerca di un certo tipo. Gli Immortali appartengono a diverse "sfere," chiamate:

Materia: Solitamente in relazione con gli esseri Legali, guerrieri, o elementi di terra. Opposta alla Sfera del Tempo.

Energia: Solitamente in relazione col Caos, maghi, o elementi di fuoco. Opposta alla Sfera del Pensiero.

Tempo: Solitamente in relazione con gli esseri Neutrali, chierici, o elementi d'acqua. Opposta alla Sfera della Materia.

Pensiero: Solitamente in relazione con tutti gli allineamenti, Ladri o elementi d'aria. Opposta alla Sfera dell'Energia.

Entropia: In relazione con niente tranne che con la distruzione, si oppone a tutte le altre Sfere. Corrisponde in AD&D ai piani più bassi.

Incantesimi: Alcuni incantesimi in AD&D hanno lievi differenze dalle loro controparti in AD&D. Semplicemente usate quelli simili. Parlando di fate, usate naturalmente la lista di incantesimi speciali presentata in questo supplemento. Modifica il numero di incantesimi che si possono memorizzare adattandolo alle regole AD&D.

Ingombro (mo): L'abbreviazione sta per moneta d'oro ed è una misura di peso. Cinque mo sono uguali a una libbra (1/2 Kg) in AD&D.

Monete: Vedi "Ingombro."

Morale: Appena i PNG o i mostri sono in difficoltà, specialmente durante i combattimenti, c'è una possibilità che si arrendano o scappino. Usate il sistema per il morale di AD&D 2^a edizione.

Mostri: Alcuni mostri menzionati in questo supplemento non esistono in AD&D, o esistono ma sono descritti differentemente. Date un occhio al bilanciamento; certe creature sono di potenza uguale altre no, e possono essere rimpiazzate con altre creature più appropriate di AD&D.

Movimento: La velocità di movimento in D&D è data in metri/turno, e poi, in parentesi in metri/round. In D&D 30 m/t sono uguali a 10 fattori in AD&D 2^a edizione.

Raggi d'Azione: Tutte le distanze sono espresse in metri, invece che in centimetri.

Round: I round e i turni vengono usati in entrambe i regolamenti. Un round in D&D sono 10 secondi; un turno, 60 round (10 minuti). Per semplicità usate gli equivalenti in AD&D senza convertirli.

Wicca: Questi sono mostri lanciatori di incantesimi. L'AD&D 2^a edizione tratta ogni mostro lanciatore di incantesimi separatamente nel Monstrous Compendium.

Una Notte nella Foresta

Questo incontro è adatto per un gruppo con personaggi di 1° livello. E' facile da inserire in qualsiasi foresta.

Preparazione

* Viaggiando attraverso la foresta, il gruppo trova una radura, luogo perfetto per accamparsi. Più tardi, la notte, arrivano il satiro e il suo seguito.

* Mara e Rurik, fratello e sorella, erano attesi ore fa alla casa dei loro zii in un villaggio vicino, una semplice camminata. Non s'è più avuta traccia di loro; dando ascolto agli zii sono andati via ore fa! I genitori preoccupati cercano di trovare aiuto e cercano nella foresta per scoprire cos'è successo ai loro bambini.

* Come i personaggi attraversano la foresta alla luce lunare, sentono un suono molto curioso. Ne cercano la fonte: in una radura, un gruppo di strane creature è coinvolto in una danza frenetica.

Background per il DM

Charsys è un satiro un po' meno impulsivo dei suoi simili. Ha imparato il gusto delle cose elaborate, o meglio dire che ha scoperto l'esistenza del futuro, mentre molti fauni conoscono solo il presente.

Dopo un lungo giorno trascorso ad annusare fiori e a mordicchiare frutta dolce, Charsys oggi è stato preso dal bisogno impellente di suonare e ballare. Ha preso la sua siringa (magica, sebbene non lo sappia), ed era lì per cominciare, quando pensò: "Mi piacerebbe danzare con altre creature!" Ma nessuno, tranne le piante, era nei paraggi, e sono sempre goffe e lente come lumache. Gli venne un'idea brillante, si ricordò della sua scoperta del futuro. Poteva danzare e suonare più tardi—se ciò gli avesse permesso di trovare dei partner per danzare, il che avrebbe fatto la cosa molto più divertente. Il satiro danzò un poco per pregustarsi il divertimento e poi partì alla ricerca di buoni ballerini.

Come venne la notte, si avvicinò a un villaggio umano, e vide due viaggiatori sul sentiero—un giovane e una giovane. Un'ottima coppia con cui danzare! Pensò Charsys; cominciò a suonare la sua siringa, e le note in onde incantate raggiunsero la coppia inducendola ad avvicinarsi e danzare.

Danzarono per la foresta incontrando molte persone lungo la strada e portandosele al seguito. Charsys, tutto preso dalla musica, più suonava la siringa e cantava più veniva trasportato dalla musica lui stesso. A meno che non si intervenga dall'esterno, i ballerini danzeranno fino a che non potranno più muoversi per la stanchezza; letteralmente danzeranno fino alla morte.

L'Avventura

Questa è la scena che i personaggi si trovano ad affrontare. Il loro compito è di salvare i ballerini da loro stessi, nella maniera meno brutale possibile, e nello stesso tempo di evitare di venir trascinati nella danza!

Ogni round che i personaggi passano osservan-

do la danza, hanno una possibilità cumulativa del 5% (10% nel secondo round, ecc.) di sentire l'urgente bisogno di unirsi al corteo. Appena si manifesta l'urgenza, diventano suscettibili alla musica di Charsys; ogni round successivo devono tentare un Tiro Salvezza contro Incantesimi o cominceranno a danzare. Le modifiche al TS sono +2 al primo round, +1 al secondo, ecc. fino a -6 al quinto e successivi. (Questi numeri tengono già conto che la siringa è magica.) I personaggi che restano fuori dal raggio d'azione della musica non ne sono influenzati.

Si può fermare Charsys in molti modi; una volta fatto, l'incantesimo si spezza. I personaggi possono continuare a ballare, ma non sono più sostenuti dalla magia, così, probabilmente, senza musica si fermeranno.

Le seguenti sono le descrizioni degli otto danzatori e le note sul loro ruolo nello scenario:

Charsys, fauno: CA 7; DV 1; pf 4; N°ATT 1; F 1-4; THAC0 19; TS L1; ML 9; AM N. Charsys è alto 1,2 metri, con gambe e zoccoli di capra, senza coda, e con corna di ariete sulla testa. Se serve combattere, Charsys raccoglierà un ramo e lo userà come clava. Il bene più prezioso di Charsys è una siringa del panico, che suona per condurre la danza.

Se Charsys viene attaccato nel tentativo di farlo smettere di suonare, scapperà e cercherà vendetta sul gruppo in un secondo tempo. Lo farà molto probabilmente eccitando sentimenti di gelosia in quelli che saranno di guardia, sperando, per esempio, di indurli a attaccare i loro compagni.

Mara e Rurik, giovani umani: (Uomini comuni, pf 2) Quando la musica si ferma, collasseranno; hanno danzato senza sosta per 8 ore.

Amadriadi (2): CA 5; DV 2*; pf 9; N°ATT 0; TSE 4; ML 6; AM N; Abilità Speciali: charme. Una di queste driadi è dei dintorni; in ringraziamento per essere stata salvata non tenterà di charmare nessuno del gruppo. Comunque, un maschio con Carisma 16 o più, la spingerà a provare (50%) in ogni caso.

L'altra amadriade, invece, è a circa 600 metri dal suo albero-anima; morirà se non ritorna subito indietro, nell'euforia della danza era immemore di questo fatto. Era troppo distante già due round prima dell'arrivo dei personaggi; morirà entro un turno. Se i personaggi la salveranno riportandola al suo albero-anima in tempo, guadagneranno 25 PX, come se l'avessero sconfitta. Darà anche, come ricompensa per il suo salvataggio, un pezzo di gioielleria: un braccialetto d'argento e onice a forma di cinghiale, del valore di 45 mo.

Fauni (3): CA 7; DV 1; pf 4 ognuno; N°ATT 1; F 1-6; TS L1; ML 6; AM N. Questi inseguitori, che hanno con loro delle lance con la punta di pietra, stavano cacciando quando Charsys e la sua truppa è balzata fuori. Pensarono che un inseguimento di driadi sarebbe stato divertente, e danzare non fosse male, e quasi immediatamente si ritrovarono catturati dall'incantesimo. Quando viene spezzato, e vedono gli umani, spariranno come fulmini nella foresta, e scompariranno.

Quest'avventura è progettata per personaggi di 3°-5° livello. Lo scenario è adatto a molte classi e razze di PG e può essere facilmente inserito in un'avventura più estesa.

Il DM può piazzare il nido di hsiao abbandonato in qualsiasi foresta selvaggia della sua campagna.

Preparazione

Per portare i personaggi a questo nido si possono usare le tre seguenti soluzioni:

* Viaggiando in una foresta selvaggia, (forse la Terra del Sogno) i personaggi decidono di investigare su una curiosa costruzione in alto fra gli alberi.

* Un Draghetto Silvano ruba qualcosa di valore al gruppo; lo hanno inseguito fin qui.

* Un PG hsiao, o altre creature silvestri di allineamento Legale, sono state mandate fino al vecchio covo di hsiao in cerca di un oggetto che fu lasciato lì al momento dell'abbandono (il DM dovrebbe piazzare l'oggetto in luogo appropriato). Il PG e i suoi compagni non sanno che il covo ha ora dei nuovi inquilini.

Background per il DM

Solo due decenni fa, questo covo, in alto sopra il terreno, era il nido di circa una dozzina di hsiao; una volta erano di più, ma il loro numero è andato gradualmente diminuendo durante il secolo scorso, e continuava a diminuire ogni volta che una malattia colpiva, portando via le vite di diversi hsiao fra i più vecchi e deboli, e i più giovani partivano per formare altre coppie. Alla fine, circa una decade fa, gli ultimi quattro uccelli decisero che era meglio spostarsi altrove, unendosi alle più giovani e forti comunità.

Per lungo tempo vuoto, preda della decadenza e degli elementi, il nido fu scoperto da una giovane draghetta silvestre, Genevieve; decise di farne il suo nascondiglio, un luogo dove deporre i suoi tesori rubati. Poi, appena due mesi fa, anche una piccola fazione di una tribù di diavolverdi scoprì il nascondiglio e lo fece suo; trovato il tesoro di Genevieve, prese anche quello.

La draghetta silvestre non apprezzò il fatto; comunque, non sentendosi abbastanza forte per affrontare gli invasori da sola, ha stipulato invece un accordo: una parte del covo resta di suo uso, ma deve cooperare con i diavolverdi, sebbene involontariamente, per tenere lontani gli invasori. Sta attendendo il momento propizio per sbarazzarsi degli indesiderati ospiti.

L'Avventura

Sarà necessario levitare, volare o arrampicarsi sugli alberi per raggiungere il covo, che è a 12 metri dal suolo. Per arrampicarsi i ladri devono tentare un tiro per scalare pareti (con +8% per la facilità), e un altro tipo di personaggio deve fare un controllo sulla Destrezza a +1 (per la facilità). Si eseguono i controlli ogni 3m; se si fallisce, i piedi o le mani perdono la presa. Si esegue allora un controllo sulla Forza per verificare se il personaggio riesce ad evitare di cadere. Il danno è di 1d6 per ogni 3 metri

di caduta; per tenere conto della disposizione dei rami, comunque, dovrebbe essere permesso al personaggio un Tiro Salvezza contro Raggio della Morte ogni 3 metri; se si ha successo, si passano i tre metri senza danni.

I personaggi che assaltano il covo verranno certamente scoperti da 4 diavolverdi (pf 4 ciascuno) e le loro montature (pf 8 ognuna) che pattugliano i rami al di sotto di esso; attaccheranno con frecce avvelenate e, se falliscono nel cacciare i personaggi, si ritireranno nel covo per avvertire il resto della tribù. Sebbene Caotici, i diavolverdi cooperano per respingere gli invasori.

Il covo è costruito con ramoscelli e fango, e i rami degli alberi fanno da sostegno. Dalla partenza degli hsiao è in rovina: alcune parti del pavimento e del soffitto sono crollate, e altre sono deboli (ogni creatura di peso halfling o più ha una probabilità su 8 di cadere stando su un'area debole; i danni della caduta sono scritti sopra).

Nota sui diavolverdi: Tutti i diavolverdi di questa avventura hanno archi, frecce e spadoni a due mani (tutte in miniatura, naturalmente, ma adatti alla piccola razza. Le frecce infliggono 1-4 pd, la spada 1-6. Quando i diavolverdi cavalcano i ragni, possono impregnare le loro frecce con il veleno delle loro montature; per fare ciò occorre 1 round, e il proiettile avvelenato deve essere usato il round successivo o il veleno evapora.

Il veleno degli enormi ragni, direttamente dal morso del le ragno o da una freccia avvelenata, infligge 1-8 pd addizionali e rallenta la vittima per 2d4+2 round. Le vittime rallentate si muovono a velocità dimezzata e subiscono -2 al tiro iniziativa; la lentezza causata dal veleno non è cumulativa. Un Tiro Salvezza contro Veleno annulla gli effetti.

Quando nelle statistiche di una creatura non vengono dati i punteggi delle caratteristiche, assumete che siano di punteggio medio (9-12); se c'è bisogno, usate 1d4+8 per determinarle.

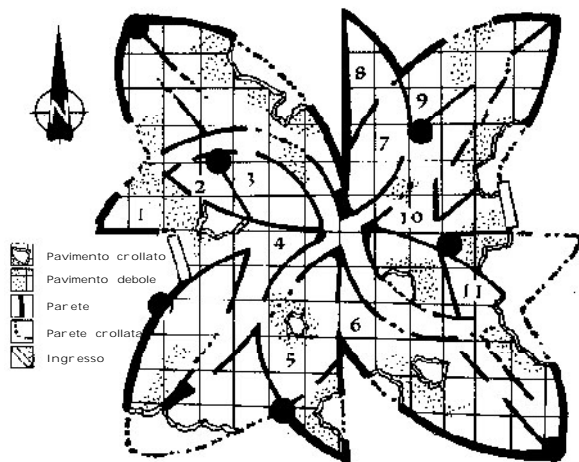
A causa del loro colore e della loro furtività, i diavolverdi guadagnano la sorpresa su 1-3 (1d6).

I diavolverdi che sono elencati sotto con solo i pf sono mostri comuni, e hanno le seguenti statistiche: CA 6; DV $3\frac{3}{4}$ *; N°ATT 1; F 1-4 o 1-6; THAC0 19; MV 27m (9m); TS MC; ML 7 o 9; AM C. Hanno il morale a 9 quando Halyk o Sherralil sono presenti, altrimenti a 7. Ognuno porta con sé 2-8 mo di valore totale.

Gli enormi ragni del bosco hanno tutti: CA 6; DV 1+3*; N°ATT 1 F 1-6+veleno; THAC0 18; MV 36m (12m); TS G1; ML 8; AM N.

Note finale: Una banda di 8 diavolverdi (pf 5 ciascuno) e i loro ragni (pf 8 ciascuno) sono fuori a caccia quando il gruppo invade il covo. Se il gruppo sta andando particolarmente bene, il DM può fare tornare al covo tutti o solo alcuni di loro. Altrimenti essi ritornano e trovano il covo come lo lascerà il gruppo andandosene; possono, in un secondo tempo, inseguire e tendere un'imboscata al gruppo come vendetta.

Il Covo fra gli Alberi



Scala: 1 quadrato = 3 metri

Chiave degli Incontri

1. Posto di Guardia. Due diavolverdi (pf 3, 4) montanti due ragni del bosco (pf 7,6) fanno da sentinelle.

2. Stanza Comune. Tre diavolverdi (pf 5, 2) sono qua ora.

3. Stanza del Capo. Il capo sta mangiando un pranzo crudo quando viene a conoscenza degli invasori.

Halyk, diavoletto della foresta maschio capo: LV 4°; CA 6; DV 4* (d6); pf 16; N°ATT 1; F 1-4 o 2-7; THAC0 15; MV 27m (9m); TS G4; ML 10; AM C; Fr 13, In 11, Sg 9, Ds 8, Co 9, Ca 10.

Halyk è relativamente ragionevole, come lo sono i diavolverdi. E' stato spinto da Sherralil a condurre una rottura con la vecchia tribù; ha paura dei suoi poteri e della sua statura. Malgrado lei disapprovi, Halyk ha stipulato l'accordo di cooperazione con Genevieve.

Tutto il tesoro comune della tribù, incluso ciò che è stato sottratto a Genevieve, è tenuto in una cassa di ferro chiusa a chiave. Consiste in 98 mr, 330 ma, 114 me, 286 mo, 16 mp, e una piccola ametista del valore di 30 mo.

4. Stanza Comune. Per ora è vuota.

5. Stanza dell'equipaggiamento dei ragni. In questa camera ci sono selle ed equipaggiamento per cavalcare i ragni, il custode andrà velocemente nella stanza 6, cercando aiuto dai ragni alleati.

6. "Stalla" dei ragni. Sopra e sotto il soffitto e il pavimento, i ragni del bosco hanno fatto i loro nidi simili a bozzoli, (ce ne sono 24 in totale.) Otto ragni del bosco (pf 8 ognuno) sono presenti nelle stanze. Non ci sono tesori.

7. Sala delle Riunioni. Questa stanza è l'accampamento dell'assistente di Sherralil, Cohruloch, che vive qui.

Cohruloch, diavoletto della foresta maschio sciamano: LV 1°/sciamano del 1°; CA 6; DV 1* (d6); pf 5; N°ATT 1; F 1-4 o 1-6; THAC0 19; MV 27m (9); TS G1; ML 8; (9 se Sherralil è presente e vivo); AM C; Fr 10, In 12, Sg 15, Ds 9, Co 14, Ca 11.

8. Camera Privata di Sherralil. La giovane sciamana della tribù è un'intrigante. ha usato Halyk

per dirigere la divisione con la vecchia tribù, che è costata molte vite; spera di deporre il capo e di, o prendere il suo posto o mettere il suo assistente Cohruloch. Non ha fiducia in Genevieve.

Sherralil, diavoletto della foresta femmina sciamana: LV 3°/sciamana del 3° livello; CA 6; DV 3** (d6); pf 11; N°ATT 1; F 1-4 o 1-5 (1d6-1) o incantesimi; THAC0 18; MV 27m (9m); TS G3; ML 9; AM C; Fr 7, In 13, Sg 15, Ds 9, Co 12, Ca 5; incantesimi memorizzati: cura ferite leggere, protezione dal male. I suoi tesori, che trasporta, sono 20 mp, una collana d'oro (85 mo), e un anello del controllo degli animali.

Un prigioniero, uno spiritello catturato in una spedizione di caccia è tenuto in una resistente gabbia di legno. Sherralil intende studiare un esperimento con il povero spiritello prima di utilizzarlo come sacrificio principale in una festa rituale della tribù.

Padraig, spiritello: LV 4°; CA 8; DV 2; (5d4); pf 11; N°ATT 1; F a seconda dell'arma (1 pd)—ora disarmato—o incantesimi; THAC0 18; MV 18m (6m)/volando 54m (18m); TS E5; ML 8; AM N; Fr 9, In 13, Sg 12, Ds 13, Co 11, Ca 12; AS: invisibilità ai mortali; incantesimi: individuazione dell'allineamento, ventriloquio. Prima di essere catturato, conosceva anche maledizione e dardo incantato, ma li ha usati contro i diavolverdi.

9. Stanza Comune. Tre diavolverdi (pf 6, 5, 2) e un solo ragno (pf 9) sono presenti qui.

10. Posto di Guardia. Come l'area 1, sopra.

11. Covo della Draghetta silvestre. La camera era il nido di uno hsiao, e ne ha ancora la lussureggiante accoglienza, seppure in rovina.

Come fata, Genevieve vede i diavolverdi come esseri inferiori; detesta quelli che sono qui e che hanno rubato il suo tesoro e la sua casa. Non si sente per niente legata a loro, e sta lavorando attivamente per portare i diavolverdi alla caduta; se viene usata la seconda opzione della Preparazione, si è lasciata deliberatamente seguire, sperando che il gruppo ripulisca il covo per lei.

Genevieve è astuta, bugiarda e imbrogliona. Sebbene non abbia raggiunto i pieni poteri di un Draghetto Silvano maturo, può usare la sua abilità di cambiaforma per raggirare il gruppo e guadagnare i loro favori.

Genevieve, Draghetto Silvano femmina immaturo (-4.000 PX): CA 2; DV 3**; pf 13; N°ATT 3; F 1-2/1-2/1-6; THAC0 17; MV 36m (12m)/volando 9m (3m); TSM6; ML 7; AM C; Fr 9, In 10, Sg 8, Ds 17, Co 9, Ca 14; abilità dei ladri (LV 3): SS 25%, ST 20%, RT 20%, SV 30%, MS 30%, SP 89%, NO 20%, SR 40%. Genevieve può cambiare forma in quella di halfling o di elfo a volontà; in queste forme, vengono usate le seguenti statistiche: CA 5 (7 senza armatura); N°ATT 1; F a seconda dell'arma; MV 36m (12m). Possiede attrezzi da scasso, fionda (con relative pietre), spadino, armatura di cuoio adatta a elfi o halfling, tre pozioni magiche (ESP, resistenza al fuoco, e guarigione) e 34 mo in tesori.

Questa avventura è adatta per un gruppo di personaggi di 6°-9° livello. Può essere usata per gruppi di creature silvestri o per le normali classi di personaggi, e può essere piazzata in qualsiasi luogo adatto di una campagna.

Background

Vicino a un villaggio per il quale i personaggi passano c'è "colle-fata", come gli abitanti lo chiamano o sith bruaich nell'antico dialetto delle fate locali. La sua leggendaria storia è ben viva nella mente dei paesani; quanto della leggenda sia vero rimane da scoprire.

Circa due secoli fa, sulla collina c'era un cottage la casa di un prospero fattore. La sua fortuna andò male nell'arco di un anno, finché, alla fine—o così credono gli ignoranti paesani—fu posseduto da uno spirito maligno, e assassinò la sua famiglia per poi uccidersi a sua volta, la casa, poi, si incendiò misteriosamente. La notte dopo furono scoperti i pallidi corpi senza vita. Ora, solo poche pietre rimangono delle fondamenta, e si possono vedere sulla collina.

La collina è ora "infestata dagli spettri", molti dicono dallo stesso spirito maligno che aveva posseduto il povero fattore. Quando persone cercavano di esplorare il sith bruaich, si sono ritrovate a schivare pietre che venivano scagliate contro di loro, ma non si riusciva a vedere nessuno che le lanciasse. Di notte, spesso si vedono luci e sono stati visti dei cani fantasma che alitano fiamme verdi. Gli stupidi e ignoranti viaggiatori occasiona-

li e chi "insegue i folletti" che si avvicinano alla collina, vengono invariabilmente trovati la mattina dopo senza vita.

Malgrado questo, la gente va alla collina occasionalmente, in quanto i racconti locali narrano di tesori sepolti.

Background per il DM

La collina è infestata sì, ma né da demoni né da non-morti. E' invece un caporosso, una fata cattiva, di nome Macnamha.

Macnamha è stato sempre un po' instabile di mente, consumato dalle delusioni. Il momento peggiore fu quando pensò a tutte le delusioni avute: quando si rese conto che, malgrado il meraviglioso guardiano che credeva di essere, la famiglia che proteggeva da 5 secoli non riconosceva il valore del suo lavoro, come accadeva invece agli altri brunelli che custodivano case. Questa realizzazione lo portò ad un'adeguata ribellione, nel quale si rivoltava ai suoi protetti e diventava negligente, perfino infido; ma il comportamento di Macnamha non era poi tanto diverso da quello precedente, e la "sfortuna" di adesso è la stessa "sfortuna" delle decadi precedenti. Alla fine, realizzando l'inutilità della sua ostinatezza, a malincuore interruppe le sue azioni maligne, e fece perfino alcune faccende domestiche.

La famiglia, sollevata per il ritorno del loro brownie (avevano paura di averlo offeso), gli fecero un piccolo cappellino di seta come regalo, in aggiunta alle solite creme e torte.



Questo errore involontario costò la vita alla famiglia. Macnamha lo prese come un insulto: svalutavano i cinque secoli di servizio alla famiglia e ai loro attendenti. "Tutto questo tempo," pensò, "e credevano che fossi un criminale che lavorava per pagare le sue malefatte! Era il mio lavoro così scarso che credevano fosse fatto per costrizione?" Spinto completamente oltre l'orlo della sanità mentale, Macnamha, non il fattore, assassinò la famiglia, macchiò di rosso il suo cappellino con il sangue e poi bruciò il cottage.

Tieni a mente il background quando interpreti Macnamha. È molto orgoglioso, e si enumera fra le fate più nobili; detesta il cottage, è convinto che un giorno una famiglia meritevole si stabilirà là e lui potrà diventare il suo protettore ottenendo così la riconoscenza e gli onori dovutigli. Comunque, egli uccide o fa scappare tutti i possibili e potenziali residenti.

L'Avventura

Non viene fornita la mappa di sith bruaich; il DM dovrebbe sentirsi libero di disegnarla, se può essergli d'aiuto.

La collina è piccola e verde, con rigogliosi spiazzoli d'erba; sporadici blocchi di pietra con in cima malta suggeriscono la presenza in passato di una struttura, il cottage del fattore.

I personaggi che si avvicinano alla collina si troveranno sotto una pioggia di pietre. Non faranno danni, ma servono molto bene allo scopo di tener lontano i trasgressori. Sono state lanciate dal caporosso, che si nasconde dietro le rovine e si è reso invisibile ai mortali.

Macnamha non è una creatura particolarmente coraggiosa. Intraprenderà un combattimento in mischia personalmente solo contro un gruppo che sa di essere in grado di sconfiggere (cioè uno con non più di due elementi, e che non sembri molto potente). Altrimenti continuerà a lanciare pietre. Se fallisce nell'allontanare gli invasori; manderà (50%) i suoi canini compagni fatati, i coin-sith, per intimidirli o perfino per attaccarli; oppure deciderà di lasciarli soli per il momento, sperando che se ne vadano o (meglio) che si accampino lì, così potrà attaccarli quando saranno più vulnerabili.

Macnamha, caporosso (brownie): LV 10°; CA 4; DV 10+2; pf 57; N°ATT 1; F 1d6+4; THAC0 6; MV 36m (12M); TS G10; ML 10; AM C; Fr 13, In 10, Sg 8, Ds 10, Co 15, Ca 6; AS: invisibilità ai mortali, uso di oggetti; corazza di maglia +1, picca +3.

Coin-sith (2): CA 3 DV 2+3; pf 19 ognuno; N°ATT 1; F 2-12; THAC0 17; MV 54m (18m) TS E3; ML 8; AM C. (vedi il riquadro per una completa descrizione di questi nuovi mostri.

Macnamha ordinerà ai suoi cani di interrompere l'attacco e di diventare invisibili di nuovo se vengono feriti dai personaggi.

Il tesoro del caporosso è in una cassa di bronzo chiusa a chiave, sotterrata sotto una grande pietra. Contiene: 1.342 mr, 1.214 ma, 423 me, 129 mo, 34

mp, e una spilla d'oro a forma di testa di lupo con due piccole pietre di granito come occhi (valore totale 85 mo).

La cassa è corrosa e sarà difficile da aprire, ma non ha trappole. Dando abbastanza tempo e gli attrezzi, un gruppo la può aprire. Il problema è che il caporosso recherà offesa a chiunque prenda il suo tesoro. Un gruppo che sta rimuovendo ed esaminando la cassa sarà sicuramente il bersaglio di Macnamha e dei suoi fedeli coin-sith.

In fine, Macnamha non perderà la vita per il suo tesoro; se i suoi pf si riducono a 5 o meno, ritornerà invisibile. Seguirà il gruppo e cercherà vendetta rendendogli la vita miserabile e piena di sfortune, se non la morte, per i PG e quelli a loro vicini.

Le creature fatate, in questo scenario, potrebbero avere situazioni di comportamento diverse. Hanno più opportunità di interagire con Macnamha, scoprendo la sua storia e la sua natura. Sebbene potrebbe essere difficile; forse Macnamha potrebbe essere portato alla corte di Oberone per un giudizio riguardo una possibile riabilitazione.

Creature giocanti meno altruiste, o quelle che cercano solamente il gusto del brivido (i folletti e gli spiritelli sono spesso così), possono avere semplicemente interesse nell'imbrogliare Macnamha così da potergli rubare il tesoro.

Coin-sith

Classe dell'armatura:	3
Dadi-vita:	2+3*
Movimento:	54 (18) metri
Attacchi:	1 morso
Ferite:	2-12
N° di mostri:	1-3 (1-6)
Tiro-salvezza:	Elfo 3°
Morale:	8
Tipo di tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	35

I coin-sith sono cani fatati, addestrati e usati dalle Sidhe nobili come compagni e cani da guardia. Come le fate, possono diventare invisibili ai mortali a volontà, e preferiscono esserlo. Quando visibili, appaiono come grandi cani neri e verdi; i loro occhi risplendono con un baluginio verdeggianti; e le loro lingue irradiano una luce verde. Questa insolita caratteristica viene erroneamente scambiata con fuoco, come i cani infernali; alcuni, comunque, dicono che c'è una certa relazione fra questi cani fatati e quelli infernali.

Come i cani normali, i coin-sith sono intelligenti e fedeli al loro padrone.



Questo scenario può essere usato per piccoli gruppi (due o tre personaggi) di 12°-16° livello. Umani comuni o semi-umani possono andare bene; umanoidi (vedi Gli Orchetti di Thar), centauri, driadi, satiri, o diavolverdi possono andare bene lo stesso.

Background

Loch Eadaigh è abitato da esseri magici e fantastici oltre che da fate; i più rinomati sono il pesce parlante e il mostro del lago. Il folklore degli uomini locali è pieno di queste storie, ma molte persone dubitano dell'esistenza. Si crede che il mostro del Loch Eadaigh sia uno solo e molto vecchio, ma in realtà c'è una piccola famiglia di queste creature.

Il Popolo delle Fate è in buoni rapporti con il pesce (che potrebbe essere un loro lontano parente), e tollera il mostro del lago; è stato perfino addestrato un mostro del lago come guardia per il palazzo della Regina Eilain.

Preparazione

* I personaggi stanno semplicemente viaggiando, facendo un po' di ferie o stanno svolgendo un'avventura nel sudovest di Alfheim (o nella vicina Darokin), e il Loch Eadaigh sembra un ottimo punto dove rilassarsi, fare il bagno e pescare.

* Voci che parlano di pesci favolosi e di mostri con la testa di cane nelle profondità del lago hanno attirato l'attenzione dei personaggi. Una donna saggia indigena gli vende un'esca che, secondo le supposizioni, sarebbe charmata per catturare uno dei pesci.

* Sotto imposizione, o per qualche altro scopo, è stato comandato a un personaggio di sconfiggere il mostro del Loch.

una lenza resistente e un agnello, o qual cos'altro di simile si dice sia un'esca adeguata. (E perché non fare anche un po' di pesca normale).

L'Avventura

Pescare nel Loch Eadaigh è un'attività popolare, fornisce cibo a tutti quelli che vivono sulle sue sponde e nei dintorni. Se i personaggi non hanno la loro canna da pesca, possono facilmente procurarsela nel villaggio umano a sud del Loch, o in qualche comunità elfica come Alberoscudo. Il prezzo di una canna da pesca varia fra le 3 e le 5 mo (l'ultima è progettata per la pesca in mare—pesci spada, squali, ecc.—o per la caccia al mostro; una canna migliore, per il mostro costa 50 mo). Zattere, canoe, barche a remi (vedi il Manuale delle Regole Expert per i dettagli) si possono comprare o possono costruirle i personaggi con appropriate abilità; o, con piccole modifiche agli eventi, i personaggi possono pescare dalla riva.

Le prime ore passano senza eventi particolari, il DM può eseguire alcuni lanci di dadi fittizi e descrivere qualche scena—una tirata qui, un pesce sembra che abbia abboccato, ma poi scappa (insieme con l'esca!). Possono venir pescati alcuni pesci sole, ma niente d'importante.

Finché la canna di qualcuno non si piega violentemente, e si comincia! Combattere con il pesce si rivela un lavoro difficile. Un personaggio può far

Una Tranquilla Giornata di Pesca

accostare il pesce, ma il modo in cui si svolge l'azione deve essere più come un combattimento: L'amo infligge 1 pd per round (modificato dalla Forza del personaggio); quando i "pf" del pesce si riducono a zero, vuol dire che il pesce è stato tirato a riva. Anche il pesce attacca, contro la canna da pesca (a seconda di quanto è stata pagata, la sua CA varia da 11 a 3, e i pf da 1 a 10). Il pesce normale ha 1-4 pf, attacca come un uomo comune e infligge 1 pd.

Più interessante dei pesci normali è certamente il pesce parlante del Loch. Questi sono estremamente rari e solitamente abbastanza furbi da evitare gli ami da pesca. Quando i pescatori indigeni ne pescano uno, lo rimettono subito in acqua reverentemente: hanno paura di offendere lo "spirito del lago" e non avere più giornate di pesca abbondante.

Bradán, pesce parlante: CA 5; DV 4**; pf 8; N°ATT 1; F 1-2 (morso) o incantesimo; THAC0 16; MV 3m (1m)/nuotando 54m (18m); TS G4; ML 6; AM N; incantesimi (lanciati come uno spiritello del 6° livello): respirare nell'aria (una variante del respirare sott'acqua) charme, levitazione, immagine speculare, autometamorfosi, ventriloquio. Nota: un pesce parlante non è in grado di lanciare incantesimi finché nella sua bocca c'è l'amo!

Vedendo che i pescatori non sono indigeni, Bradán sarà terrorizzato. Non ha nessuna voglia di essere il filetto di pesce per il pranzo di questi mostri! "Salve," inizierà, appena verrà tirato fuori dall'acqua, "probabilmente vorrete ributtarmi in acqua, giusto? La mia specie ha un pessimo sapore, e io sono un esemplare eccezionalmente malnutrito. Probabilmente velenoso per la vostra specie."

Questo dovrebbe sorprendere chi non è abituato a pesci parlanti; potrebbero sospettare che sia il divertimento di qualcuno con l'incantesimo ventriloquio.

Bradán farà del suo meglio per convincere i personaggi che è veramente un essere legittimamente senziente e intelligente. proverà di tutto—contrattare, mentire, mendicare—per riguadagnarsi la libertà. Farà in fretta qualsiasi promessa che vorranno i personaggi: di portare un pesce più grande, migliore e più delizioso di lui; di portare un tesoro (o dare le indicazioni per trovarne uno). Sa del palazzo delle fate sotto le onde, ma la sua fedeltà è tale che preferirebbe essere affettato vivo piuttosto di spifferare il loro segreto a orecchie mortali (a meno di non essere assolutamente certo di ingannare i personaggi nel processo).

Potrebbe raccontare di essere un uomo trasformato in pesce da uno spiritello o da un mago cattivo, o perfino di essere un mago o una fata lui stesso (specialmente se pensa che i personaggi stiano cercando pesci parlanti per scopi magici). Se riesce a farsi togliere l'amo dalla bocca, può lanciare incantesimi, come "prova" della sua natura (trasformandosi in una forma appropriata), per contrattare o per tentare la fuga. Il ventriloquio

potrebbe essere una sua manovra. O potrebbe levitare sopra la barca (portando con sé chiunque lo stia tenendo) e sperando che il vento lo sposti sull'acqua.

Bradán è un tipo aspro e sfacciato, ma cercherà di fermare la sua lingua, non sempre con successo, mentre è alla mercé dei personaggi.

Il mostro di Loch Eadaigh ("Eddy" come viene chiamata dagli indigeni) potrebbe apparire per ravvivare il pomeriggio, e ispirare migliori racconti quando il gruppo tornerà in una taverna locale. Il mostro apparirà per varie ragioni:

—Attratto dal movimento della barca.

—Potrebbe impigliarsi alla normale canna da pesca.

—Se i personaggi stanno specificatamente cercando di pescarlo, c'è 1 possibilità su 4 per ora che abocchi all'esca. (C'è inoltre 1 probabilità su 6 che qualche giocherellone subacqueo, una fata probabilmente, rimuova l'esca per scherzo, rimpiazzandola con alghe, una borsa di vecchie bottiglie, uno scarpone di gigante delle colline, o oggetti simili.) Se Eddy abocca all'esca, usate il sistema di pesca descritto sopra; la canna (che costa 50 mo) ha CA 0 e 25 pf, e l'uncino causa 2-8 pd più i modificatori della Forza, per round. Di questo danno, 1-2 punti sono reali. Perfino se Eddy non viene "catturata", sarà così arrabbiata che attaccherà la barca dei personaggi.

—Bradán (o suoi amici, prima o dopo la libertà di Bradán) potrebbe seccare il mostro e poi rivolgerla la sua furia sui personaggi come vendetta.

La bestia emerge dall'acqua: è un mostro anfibio dal pelo nero, il suo torso è ingombrante e piumato; il collo serpentino e la testa canina sono coperti di pelame ispido e rigato d'argento.

"Eddy", il Mostro del Loch Eadaigh: CA -4; DV 18 pf 81; N°ATT 1 morso/1 coda; F 4-32/3-18; THAC0 6; MV 9m (3m)/nuotando 36m (12m); TS G9; ML 10; AM C; In 2; AS: servono armi d'argento o magiche per ferirlo.

Questo è il mostro più vecchio della sua razza nel Loch; ha vissuto più di due secoli. Ci sono esemplari più piccoli nel lago. Se il gruppo ha bisogno di una sfida più ardua, uno di questi (statistiche differenti: CA 0; DV 14; pf 63; THAC0 8; G7) può aiutare la vecchia bestia, ma le creature sono normalmente molto solitarie.

Il Bestiame della Marca

Assumendo che i personaggi affrontino il problema creativamente, questa avventura può essere adatta per personaggi di qualsiasi livello. Personaggi che vorrebbero sconfiggere le fate in un combattimento, dovrebbero essere almeno nel range di livelli Companion.

Il dominio della Marchesa Rosalinda dovrebbe essere posizionato in un luogo appropriato nella campagna del DM, alterando il nome e il titolo, se necessario.

Una nota di preavviso: questo scenario non è completamente sviluppato; richiede del lavoro prima di poter essere usato.

Background

Le Marche dell'Est sono state governate per sei generazioni dal clan Rolkinn; le leggi di ogni marchese erano note per la loro saggezza, giustizia e moderazione, e quelle della Marchesa Rosalinda non fanno certo eccezione.

I Rolkinn sono famosi per il loro bestiame. Le loro mandrie grandi e prosperose sono carne per il palato più delicato del regno.

Ma ora, la notte scorsa, la mandria privata di Rosalinda, composta dai migliori tori e dalle migliori vacche di tutta la Marca si è ammalata. Ogni esemplare è malato, emaciato, come se non avesse mangiato da molto tempo. I tentativi di curare e di riportare la mandria in forma sono falliti miseramente; nessun esemplare è morto, ma nessuno mostra segni di recupero.

I Maghi di Corte hanno esaminato le bestie; è stata individuata un'aura magica, ma di natura sconosciuta. Alcuni pensano che sia colpa di una maledizione, ma i tentativi di scacciarla sono falliti.

Preparazione

Il modo in cui i personaggi vengono coinvolti nello scenario varierà in accordo con i loro livelli, background e stato sociale. Considera le seguenti possibilità:

* Avventurieri novizi; i personaggi sono ansiosi di provare loro stessi investigando e facendo finire la sventura della Marchesa.

* La Marchesa conosce gli avventurieri; che li abbia ingaggiati in passato o che abbia sentito le loro imprese, li sollecita ad aiutarla.

* La Marchesa è la signora di un PG di alto livello; possono essere guadagnati traguardi politici con l'adempimento di questo servizio.

* Un personaggio di alto livello con un rispettabile dominio sta corteggiando Rosalinda per sposarla. Il problema deve essere risolto per provare le inesauribili risorse del personaggio.

Le ultime due idee presuppongono personaggi umani; ma potrebbero venir coinvolti anche esseri silvestri, magari come alleati degli umani. Considera che potrebbe venire invitato a investigare sul curioso evento uno hsiao noto per la sua Saggezza, o un Draghetto Silvano potrebbe sospettare la colpevolezza della specie fatata.



Il Bestiame della Marca

L'Avventura

Tutti i dettagli dello scenario sono lasciati al DM; il seguente è solo una sinossi suggerita.

Il bestiame di Rolkinn, 70 capi, contrariamente all'evidenza, non è ammalato. Comunque, non sono neanche lì; sono infatti stati rubati. I ladri sono presenti sotto forma di buoi emaciati, che Rosalinda ha erroneamente scambiato per la sua mandria (come si voleva avvenisse).

I ladri sono un gruppo di fate del luogo (molte Sidhe, più diversi spiritelli). Ciò che hanno fatto con il bestiame non è diverso da ciò che fanno con i bambini umani: li portano nel loro reame e lasciano al loro posto un facsimile ammalato—fate sotto metamorfosi o cambiaforma. Dopo una settimana sembrerà che siano morti tutti. Le fate saranno allora libere, più ricche di 70 capi di bestiame mortale e orgogliose del loro scaltro piano, e i mortali non ne sapranno più di prima, pensando che sia stata la natura a prendersi la loro mandria.

Ci sono vari modi in cui i personaggi possono immaginare quanto fatto. Possono rendersene conto osservando i corpi delle bestie "morte" (che scompaiono sempre misteriosamente), e considerando le azioni di quelle vive. Discrete ricerche fra i locali esseri silvestri potrebbero rivelare tracce di ciò che sta accadendo.

Una volta che i personaggi hanno scoperto che il bestiame non è bestiame, comincia il divertimento. Possono decidere di attaccare i buoi, o usare la magia per portarli alla loro vera forma, ecc. Quando ciò avviene l'intera mandria si dà alla fuga con velocità innaturale, calpestando ogni cosa si trovi sul suo cammino; se i personaggi si aggrappassero saldamente ad un bestia, sarebbero trascinati via. Quando raggiungono un cairn, la facciata della collina si apre; là, entrano, e dietro di loro la terra si richiude.

L'interno del cairn si rivela uno splendido palazzo, ornato di gemme e ori, e il bestiame si vede ora nella sua vera forma di fate. Questo può essere un incontro da gioco di ruolo, se i PG mercanteggiano la riconsegna del bestiame. Alla fine le fate sono disposte a lasciarne andare molte—eccetto una, da tenere come mascotte e ricordo del loro scherzo, e un'altra, da mandare come regalo a Oberone, come prova dell'avventura.

Fate: Non serve specificare 70 fate; ponete che tutte sono almeno di livello adatto per lanciare un incantesimo di autometamorfosi. Il loro leader, Aminta (femmina Sidhe ladra del 20° livello; AM N), l'ideatrice del furto, si riconosce come duchessa di molte delle fate del luogo.

Prima di ripartire, sarà offerta a ogni personaggio la possibilità di scegliere un regalo: qualsiasi oggetto sia nella sala. All'apparenza sembra che le fate vogliano ingannare i PG; ma chi si dimostra onorevole, pieno di risorse, saggio e diplomatico, fuori dal palazzo, l'oggetto sarà di valore, possibilmente magico (in accordo ai livelli), i personaggi che invece non hanno impressionato le

fate si ritroveranno nelle mani oggetti di poco valore, o perfino senza valore; una borsa che sembra piena d'oro, si tramuta in comune legna secca.

Viene offerto un regalo anche per la Marchesa Rosalinda, con i ringraziamenti del Popolo Buono. E' un grazioso e contegnoso, piccolo cavallo striato. Malgrado le sue timidi apparenze, fa parte della specie dei coltpixi ed è in grado di venir cavalcato fino a 18 ore al giorno senza sosta. Nota: un personaggio potrebbe prendere tale destriero come regalo; comunque, si tramuterebbe in un vecchio asino, se le fate venissero offese. I personaggi verranno avvisati che se mai verrà usato per scopi diversi dal cavalcare, (come fargli portare carichi), perderebbe la sua forza eccezionale.

Poi viene preparata una piccola ma elegante festa, seguita da musica e danze. Alla fine, dopo circa 12 ore in tutto, i personaggi vengono invitati a restare; cadranno addormentati e si sveglieranno sull'erba del cairn, in un luminoso pomeriggio. Accanto a loro ci saranno tutti i regali del Popolo Buono, nella loro vera forma, e il cavallo per Rosalinda che bruca con calma.

Saranno più che sorpresi quando scopriranno che, da quando sono scomparsi con la mandria, nel mondo mortale sono passati più di tre mesi.

Rosalinda li riceverà con cortesia, servendo un ottimo banchetto, e vorrà sentire l'intera storia; l'intera Marca si è preoccupata per la loro scomparsa, e si credeva che non sarebbero più tornati. Li ringrazierà pubblicamente, e gli darà un piccolo presente. La loro curiosa avventura sarà sicuramente la storia più eccitante che si racconterà nelle locali taverne per mesi a venire, e non verrà dimenticata con facilità.

Variazioni allo Scenario

L'idea base di questa avventura appare in molte forme nei miti e nel folklore, e può essere usato nelle campagne di D&D® in numerosi modi diversi da quello suggerito qui. Tu e i tuoi giocatori potreste trovare molto interessante quando quest'idea ha rilevanza in un'intera campagna; per esempio, se invece della Marchesa Rosalinda, il bestiame era di un PG. Le fate potrebbero diventare un fattore a lungo termine nel governare il suo dominio. Il PG dovrebbe stare attento a non offenderle, e infatti, se fossero compiaciute della condotta del PG; i loro favori potrebbero rivelarsi molto preziosi.

Influsso Malefico sulla Foresta

Questa avventura è progettata per gruppi di personaggi di alto livello Companion o basso livello Master. Si preferisce che uno dei personaggi abbia un dominio che include un ampio tratto di terra silvestre. Il personaggio può essere umano, con un dominio politico; o una driade, druido, fata o treant che abbia preso la regione come suo protettorato; o un centauro che guida la sua tribù nell'area afflitta. Questo personaggio dovrebbe trovare amici (PG) e seguaci per formare un gruppo con un totale di 100 livelli (dipende da quanto difficile il DM fa l'avventura—vedi sotto).

Background

Un'ombra è venuta a stazionare sulla foresta. Il cinguettare degli uccelli è assente, e non si vedono più i gioiosi scoiattoli rincorrersi l'un l'altro. Una malattia di proporzioni disastrose ha preso gli alberi, non lasciandone intatto nessuno. Le driadi si sono ritirate nei loro alberi-anima, cercando di supportare la loro esangue forza vitale; alcune di quelle che sono in grado, nella disperazione, hanno incominciato il complicato e doloroso rituale della separazione, sperando di salvare sé stesse dall'inevitabile morte della robusta pianta.

L'origine del problema è misteriosa, ma molti sospettano qualcosa di senziente e malvagio. La foresta era stata sempre in salute, grazie alle infinite e amorevoli cure dei suoi abitanti; perfino gli umani del luogo, dei quali alcuni sono taglialegna, prestano attenzione a tagliare gli alberi, facendolo con moderazione e rimpiazzando quelli presi con nuove piante, e non prendendone troppi da una stessa area. Questa nuova malattia attacca tutti e non può essere d'aiuto a nessuno.

Una voce che circolava era che una tribù di diavolverdi indigena, emarginata dalla società silvestre fosse la causa della malattia. Una folla arrabbiata di satiri, ha lanciato un impulsivo (e disorganizzato) assalto contro i diavolverdi. Il risultato è stato un numero di morti senza motivo (molti satiri); i diavolverdi non hanno niente a che fare con la malattia, e infatti stanno tentando anche loro di contenere la piaga.

Man mano che l'influsso malefico cresce giornalmente, sembra sempre più che dietro tutto questo ci sia invece qualcosa di sinistro e potente . . .

Note per il DM

L'origine dell'influsso malefico sulla foresta è, sorprendentemente, un treant di nome Travestis. E' veramente unico e veramente malvagio fra la sua razza, una perversione vivente. Dopo aver vissuto a lungo e prosperosamente, diventando molto potente, cominciò a sentire la paura di riaddormentarsi e diventare un normale albero; si sentiva migliore, superiore, fondamentalmente differente. Alla fine, la sua filosofia cambiò così radicalmente che decise di perseguire l'Immortalità, un fine virtualmente senza valore per un treant. Oltre tutto, scelse di tentare di elevarsi alla Sfera dell'Entropia.

Come Testimonianza, parte del suo cammino verso l'Immortalità, Travestis deve svolgere un'incredibile impresa, incredibile perché è interamente contro la sua natura. I treant sono normalmente promotori della vita, i custodi dei boschi; per provare il suo valore all'Entropia e alla Morte, Travestis deve pervertire questa natura portando morte e decadenza a un'intera regione boschiva.

Per diversi secoli Travestis si è preparato e ha pianificato, concependo morte e il modo di diffonderla. Il segreto lavoro è stato condotto con attenzione; dalla sua rete di caverne nel sottosuolo della foresta, Travestis ha imbevuto le radici degli alberi con pozioni velenose rendendoli suscettibili alle infezioni e infestazioni. (Il DM può desiderare di lasciare qualche particolare di questi preliminari nella campagna per ricondursi a quest'avventura.) Le piante, pensa Travestis, sono di primaria importanza; sono la base della catena alimentare, sorgente e destinazione di tutta la vita della foresta. La sua speranza è di colpire celermente (nel corso di una decade); con sufficiente preparazione, la resistenza delle razze animali sarà, si aspetta, inutile. Una volta che la base dell'ecosistema sarà eliminata, tutto il resto morirà o fuggirà. E Travestis, avendo completato la Testimonianza, avrà solo il compito di separarlo dall'Immortalità.

L'Avventura

I Particolari dell'avventura sono lasciati al DM, ma sappia che affrontare un futuro Immortale non è un lavoro facile! Travestis potrebbe essere aiutato da alleati per irrobustire le difese del suo territorio. Questo territorio consiste di un'enorme ragnatela di tunnel umidi sotto il piano della foresta, non diversi dai buchi fatti dagli insetti parassiti nella corteccia degli alberi.

Sono raccomandate le seguenti statistiche per Travestis: Travestis, treant di 34° livello/druido del 10° livello: CA 2; DV 12+75; pf 141; N°ATT 2; F 2d6+3/2d6+3; THAC0 6; MV 18m (6m); TS G34; ML 11; AM C; Fo 18, In 13, Sg 14, Ds 13, Co 14, Ca 6; AS: subisce solo 1pd da attacchi basati sull'urto, sorpresa 1-3 su 1d6, animare alberi a volontà (albero animato: CA 2; DV 8; N°ATT 2; F 2-12/2-12; THAC0 12; MV 9m (3m); TS G8; ML 12; AM L); incantesimi: maledizione, evoca fulmini, infliggi malattie, incantesimo crea veleni, cura ferite leggere, tenebre persistenti, individuazione del pericolo, dissolvi magie, fuoco fatuo, blocca persone, oscurare, parlare con gli animali, torci legno.

(Nota che gli esseri silvestri, come i treant, hanno abilità druidiche perfino se non sono di allineamento Neutrale perché sono legati intimamente con la natura; gli umani, d'altra parte, devono essere assolutamente Neutrali per avere in sé la stessa armonia con tutti gli elementi.)

Questa malvagia creatura è enorme, antica e sfregiata; è devastata dalla putrefazione, dalle malattie e dai parassiti che si è preso nel corso del suo orribile operato, ma in verità egli è a suo agio proprio così.

Il Siniscalco Scomparso

“Il Siniscalco Scomparso” un’avventura designata per personaggi ai primi livelli—1°-3° livello. Sommando i livelli dei personaggi si dovrebbe avere un range di 7-10 (esempio, se ci sono due personaggi di 1° livello, uno di 2° e due di 3°, il livello del gruppo sarà 10).

Lo scenario è flessibile, permettendo personaggi giocanti o creature giocanti (esseri silvestri o altro). Quasi ogni incontro è di tipo esterno, così sarà possibile utilizzare qualsiasi classe di esseri silvestri come PG. Comunque è inappropriata per tali PG essere nativi di questa regione; i PG silvestri devono scoprire cosa sta accadendo, come dovrebbero fare qualsiasi altra razza.

Racconto per una Notte d’Inverno

E’ una fredda notte in Alleybrooke, una città che giace sulla via commerciale per Selenica, proprio com’era negli anni prima della Guerra contro i Nomadi del Deserto.

La quiete si ristabilisce fra i viaggiatori e i regolari clienti della Locanda & Taverna del Papero Smaltato, come le braci si spengono piano piano fra le ceneri del grande camino. Ogni viaggiatore sta pensando di ritirarsi per andare a dormire, e che forse domani il tempo sarà migliore; ma il giovane Puddy MacHugh, il giovinetto del retrobottega, dice forte.

“Triste vigilia, questa. Raccontace ‘nastoria, voj, Carrol?” cinguetta a un vecchio uomo seduto al bar.

“Nooo,” chiacchiera Carrol, ma la sua evasione è sommersa da un coro di “Dai, Carrol! Solo una! Una qualsiasi fra quelle che conosci, vecchio bardo!”

“Bene,” dice il vecchio, bevendo a gran sorsi il resto della sua birra bionda, “Nun so quale, ma ce ne so’ molte . . .”

“Er Siniscalco Scomparso,” grida Puddy, “raccontace der Siniscalco Scomparso!”

“Er Siniscalco Scomparso,” mormora l’anziano cantastorie, grattandosi la testa mentre il barista gli riempie di nuovo il bicchiere con la migliore—da queste parti, naturalmente. “Pensando ce posso acccontenta’ la richiesta der giovane MacHugh.” Il suo sottolineare le parole il parlare corretto imitando la voce nasale dei ricchi e pretenziosi mercanti di Darokin, portò a sorrisi di approvazione molti dei lì presenti popolani.

“Fu un po’ di tempofa,” comincia, “molti inverni fa, molto più lunghi e freddi di questo—ma fu buono per l’anima, mi capite—e molte estati fa, molto più fruttuose dell’ultima—le quali al corpo non fanno male. Sia gli Immortali che il Popolo Buono erano benevoli, e molte persone vivevano felici, in pace e prosperità.

“Eccetto che nel Dominio di Lontania, che di quelle cose aveva poco e niente. La sfortuna aveva afflitto la terra per due anni, portando siccità,

malattie e scarsi raccolti, mentre i territori vicini prosperavano. Più di un libero fattore vendette la sua terra ed emigrò, sperando in tempi migliori da qualche altra parte.

“Lord Brennan era un ottimo uomo, ma a volte un po’ toccato. Non si rendeva conto che a causa dei tempi duri, la gente aveva problemi a pagare le tasse. Così, Sir Lucan, il siniscalco, continuava a far pagare in pieno tutti, ed estorcendo sempre un po’ di più del dovuto, chiedendo delle false tasse che il Signore non aveva invero decretato. Certamente ciò non favoriva certo la popolarità del Signore, il Buon Brennan, che passava per un tiranno.

“Così, un giorno, Sir Lucan è fuori nella foresta a chiedere le tasse a un povero taglialegna e la sua famiglia. Diceva di non poter pagare; con quei tempi difficili, non c’erano abbastanza persone che potessero permettersi di comprare della legna, così, il taglialegna tagliava la legna solo per il suo camino. ‘Bene,’ dice, ‘è tempo di tasse, e tu devi pagare, a costo di dover vendere i tuoi bambini.’ ‘Non posso farlo!’ dice il taglialegna, non è onesto! Mi appellerò a Lord Brennan per un’aiuto.’ Il taglialegna non era molto istruito, ma sapeva che un uomo libero in Darokin aveva certi diritti.

“Il malvagio Lucan s’impaurì, pensava: il suo giro di estorsioni sarebbe andato all’aria se il taglialegna avesse parlato con Lord Brennan. Il siniscalco non voleva nemmeno immaginare quale sarebbe stato il suo destino se Brennan l’avesse scoperto! Così elaborò il suo piano.

“Tornato al Maniero, riferì a Lord Brennan che aveva avuto dei problemi con alcuni fuorilegge nella foresta che l’avevano quasi attaccato! Chiese una squadra di uomini armati per andare a risolvere il problema. Lord Brennan voleva conoscere tutti i dettagli; Sir Lucan lo convinse che c’era una certa fretta, bisognava agire prima che sorgesse una rivolta. Brennan si fidò della maggiore esperienza del siniscalco, e gli diede i soldati.

“Lucan prese solo i soldati di cui si fidava, sapeva che potevano essere corrotti. Il suo piano era di uccidere il taglialegna e bruciare il cottage, facendolo sembrare un raid di umanoidi. Certamente la verità poteva saltar fuori ma Lucan contava già di essere partito con tutto il denaro accumulato durante le sue estorsioni.

“Ma Lucan non tornò quella sera, e nemmeno il giorno dopo. Al pomeriggio, Brennan si preoccupò. Temendo il peggio, radunò molte delle sue guardie e si preparò ad affrontare la presunta ribellione.

“Ma non riuscì nemmeno a trovare il cottage che Lucan aveva visitato! Seguì il sentiero normale, ma si ritrovò di nuovo al Maniero. Così, rifece il cammino, e ancora accadde la stessa cosa. Alla fine Brennan rinunciò. Non gli giunsero più notizie neanche riguardo sommosse, ma il suo migliore consigliere e un’intera squadra di soldati era comunque scomparsa.

“Senza un siniscalco per organizzare le cose,



Brennan era sovraccarico di lavoro. Quando si accorse di non riuscire a trovare il tempo per cercare di ritrovare Sir Lucan, il quale, ad ogni modo, potrebbe anche essere stato un lavoro futile, decise di offrire una ricompensa di 200 mo in contanti per il ritrovamento del siniscalco—o, alla peggio—i suoi resti.

“E là, ci furono in città degli avventurieri di passaggio pronti a provare le loro abilità in questa sfida.”

Note per il DM

La narrazione qui sopra viene raccontata con la prospettiva di secoli dopo l'avventura, ma trasmette l'essenziale background della situazione. La stessa atmosfera della taverna potrebbe essere adatta per presentare il problema ai giocatori. L'eccezionale sfortuna di Lontania è conosciuta in tutta Darokin (anche se la prosperità del resto del paese è stata esagerata dal cantastorie), e ovunque vicino o nel dominio si può venire a conoscenza della scomparsa di Sir Lucan e del compenso offerto da Lord Brennan. Nessuno, se non lui stesso, conosce il piano di Lucan, naturalmente, ma i personaggi possono venire a conoscenza facilmente del fatto che il siniscalco non era ben voluto.

Ottenere un'udienza con il signore sarà facile, se i personaggi mettono subito in chiaro che sono interessati al ritrovamento di Lucan. Qualsiasi altra ragione li metterà in una lunga lista di attesa—lunga perché non c'è l'abilità amministrativa di Lucan a tenere le cose in ordine.

Lord Brennan fornirà successivamente tutti i

dettagli che conosce, gli darà una sanzione ufficiale e gli augurerà buona fortuna. Prima dirà di cercare la casa del taglialegna dove fu visto per l'ultima volta. Poi li informerà che ci potrà essere qualche sommossa lungo la strada nella foresta. Risponderà ad ogni breve domanda a cui può, senza prestarci molta attenzione! Per esempio, qualcuno potrebbe chiedere informazioni sulla reputazione Lucan; onestamente, la risposta verterà sul fatto che Brennan ha un'alta considerazione di lui, e sul perché. Allora, il signore si scuserà se l'udienza è stata così concisa, ma è estremamente occupato a causa dell'assenza del suo migliore ufficiale, e chiederà che le guardie accompagnino i personaggi all'uscio, così da poter cominciare a lavorare.

Lontania

Nel background, Lontania è situata da qualche parte nella Repubblica di Darokin (vedi ATL 11), in un'area boschiva (forse la Terra del Sogno). Se il DM desidera, può essere posizionata ovunque ci sia posto per un piccolo e insignificante dominio.

Lord Brennan è il terzo della generazione della sua famiglia che governa sul dominio di Lontania. Il Maniero di Lontania, dove vive e conduce gli affari giornalieri Brennan, è una grossa struttura costruita da suo nonno 75 anni fa. Lord Brennan era un avventuriero prima di ereditare il titolo 10 anni fa, con la morte del padre. Dato che aveva speso il suo tempo viaggiando e combattendo, conosceva pochissimo del mestiere dell'amministratore, così si è affidato molto ai suoi ministri—specialmente a Lucan, suo siniscalco e primo

Il Siniscalco Scomparso

consigliere. Lord Brennan è molto esperto in materie diplomatiche, nel trattare con i nobili e domini vicini e col Consiglio di Darokin. E' inoltre coinvolto in un piano a lunga scadenza che consentirebbe di portare maggiore commercio nelle sue terre. Spera di fare di Lontania un esportatore di legname, in quanto ha molti boschi. Il taglio degli alberi su larga scala venne iniziato un paio d'anni fa, ma venne interrotto a causa della depressione economica di Lontania.

Lord Brennan di Lontania: CA 0; G9; pf 41; N° ATT 1; F a seconda dell'arma +1; THAC0 15; TS G9; ML 10; AM L; Fo 14, In 11, Sg 12, De 13, Co 11, Ca 13. Cotta di maglia, scudo +1, spada, lancia da fante +2, arco lungo, tre frecce +1, anello respingi incantesimi (5 cariche); Quarantatreenne, Brennan è di media statura, con capelli color sabbia, occhi castani, proporzionato e atletico. Gli piace cavalcare e la falconeria, ma con gli ultimi avvenimenti ha pochissimo tempo per la ricreazione.

Attorno al Maniero di Lontania c'è un villaggio di 500 persone, inclusa una locanda, una taverna e altre strutture tipiche. Molto dell'equipaggiamento può venir trovato qui, ma a un prezzo superiore al normale del 41-60% (1d20+40).

Le Cause dei Problemi

Come avrete già sospettato; i problemi di Lontania sono collegati. Il disegno è un po' complicato, ma questi sono gli elementi base (in aggiunta ad alcune piccole sfortune):

* La corruzione di Sir Lucan. Soprattassando per suo profitto personale, ha colpito i liberi cittadini che sono la spina dorsale del dominio. E' stato inoltre corrotto negli affari amministrativi al maniero, sebbene Brennan sia all'oscuro di questo; e mentre Lucan ha tenuto a galla la barca dello stato per suo conto, questa sta imbarcando acqua da un po' di tempo senza che nessuno se ne accorga.

* Il carattere di Lucan. La sua crudeltà e l'impopolarità fra i sudditi ha portato una generale mancanza di motivazione e scontenti.

* Gli esseri silvestri locali erano scocciati dal taglio di alberi della foresta senza neanche il ripianto di nuovi. Una coppia di amadriadi vennero inintenzionalmente uccise nel processo, e innumerevoli animali rimasero senza casa. In retribuzione, gli esseri silvestri hanno ingaggiato una guerra segreta contro il Dominio di Lontania, evitando magicamente di far piovere, rovinando le messi e le scorte di cibo, e altre forme di sabotaggio. Gli effetti non sono stati buoni per il dominio, ma fu ottenuto lo scopo di fermare la distruzione della foresta, almeno per ora.

* Il Popolo Buono è stato offeso dalle abitudini malvagie di Lucan, specialmente a riguardo degli umani della foresta. Molti brunelli vivono e proteggono i cottage della foresta, e sono a conoscenza della corruzione di Lucan. La goccia che ha fatto traboccare il vaso è stato il piano di Lucan di uccidere il povero taglialegna; le fate hanno immobilizzato e catturato Lucan e i soldati.

Svolgimento dell'Avventura

Gli esseri silvestri non hanno intenzione di danneggiare il dominio; devono solo proteggere i propri interessi. Vorrebbero giungere a un compromesso, ma hanno paura di trattare con gli umani.

Il gruppo di personaggi farà da ponte; per questo motivo, può essere appropriato avere alcune creature silvestri giocanti. Sebbene non siano al corrente di tutta la faccenda, sarebbero in buoni rapporti sia con gli uni che con gli altri, e questa relazione potrebbe essere d'aiuto per convincere il popolo dei boschi a giungere a un accordo.

L'avventura progredisce in senso relativamente lineare. Questo è dovuto in parte all'influenza degli alleati degli esseri silvestri. Vogliono riconsegnare Lucan, ma vogliono essere sicuri di essere ricambiati con la giustizia che meritano. Molto di quello che i personaggi troveranno lungo il cammino consiste in prove sul loro coraggio, determinazione e carattere. Tieni conto di come i Personaggi si comporteranno, e tieni presente che ci sono occhi che li seguono ovunque vadano, che osservano le loro abitudini, il loro progredire e che agiscono subito (sebbene non ci saranno interferenze da parte del popolo dei boschi, eccetto per ciò che è descritto negli incontri).

L'avventura si divide in due parti: la prima sono gli eventi in Lontania. Non ci sono incontri casuali; gli eventi si susseguono in modo lineare, uno dopo l'altro. Alcuni offrono varie decisioni, ma ai personaggi dovrebbe essere chiaro come seguire il loro fine.

La seconda è in Boscofata, una terra incantata governata dalle fate, nel quale i personaggi sono trasportati attraverso un portale incantato. Alla fine è qui che verrà trovato Lucan, e che i personaggi potranno completare la loro cerca, se proveranno il loro valore.

Parte 1: Lontania

1. Il Mendicante. Questo primo incontro avviene poco prima che il gruppo raggiunge la periferia della città: un mendicante, un giovane uomo storpio con una gamba avvizzita e vestito di stracci. Al collo, su una collana d'argento annerita (valore 2 mo), c'è un medaglione di rame ammaccato e corroso.

Il mendicante, il cui nome è Louras, chiede elemosina ai personaggi. E' debole e affamato; di questi tempi c'è poco tempo per pensare a fare la carità, se uno è fortunato abbastanza da poter sfamare la famiglia e da avere i soldi per le tasse. Se uno dei personaggi da qualche moneta, anche solo una di rame, il mendicante cade ai suoi piedi con gratitudine, piangendo (quasi melodrammaticamente), "Oh, grazie, grazie! Possa 'a benedizione de li Immortali e der Popolo Bono esse' co' voi e co' la vostra famija, gentile signore!" (o signora, a seconda del caso).

Louras, mendicante: CA 11; UC; pf 2; N° ATT; F 1-4; THAC0 20; TS UC; ML 4; AM N; Fo 9, In 9, Sg 13,

Ds 5, Co 8, Ca 8. Se attaccato, Louras può tentare di difendersi usando il suo bastone come clava.

Alcuni personaggi potrebbero essere scettici sul fatto di questo mendicante che indossa una collana d'argento e un medaglione; perché non lo vende per procurarsi il cibo? Louras spiegherà che è un portafortuna; senza, è convinto, non sopravviverebbe a lungo. Dirà anche che glielo ha dato uno strano forestiero, dicendo, "Non ho denaro; ho solo questo. Ma se lo indossi, te lo prometto, ti porterà fortuna." La persona successiva a cui ha chiesto elemosina gli ha dato una moneta di platino, e da allora Louras ha sempre indossato il medaglione.

Il "medaglione" è in realtà una moneta di Blackmoor, conosciuta più di 4.000 anni fa. I dettagli che lo provano sono appena visibili, cancellati dalla corrosione. Lo straniero che diede a Louras il medaglione è in realtà una Sidhe; il medaglione, che irradia magia, non porta fortuna a Louras, ma benedice quelli che gli fanno un regalo sincero e sostanziale (in relazione al suo valore). Il giudizio è lasciato al DM; un personaggio senza monete, per esempio, può dare a Louras il suo mantello, e questo sarebbe un regalo prezioso.

La benedizione ha l'effetto di fornire un +1 ai tiri per colpire (ma non dei danni) e ai Tiri Salvezza per le prossime 24 ore. Nota che se i personaggi si rendono conto del potere del medaglione, non ne possono abusare, perché i doni non dati con sincerità sono ricompensati.

I personaggi che abusano di Louras saranno maledetti dall'amuleto; soffriranno di un -1 agli stessi tiri. Nota che la maledizione, come la benedizione, è applicata individualmente in accordo con le azioni di ognuno.

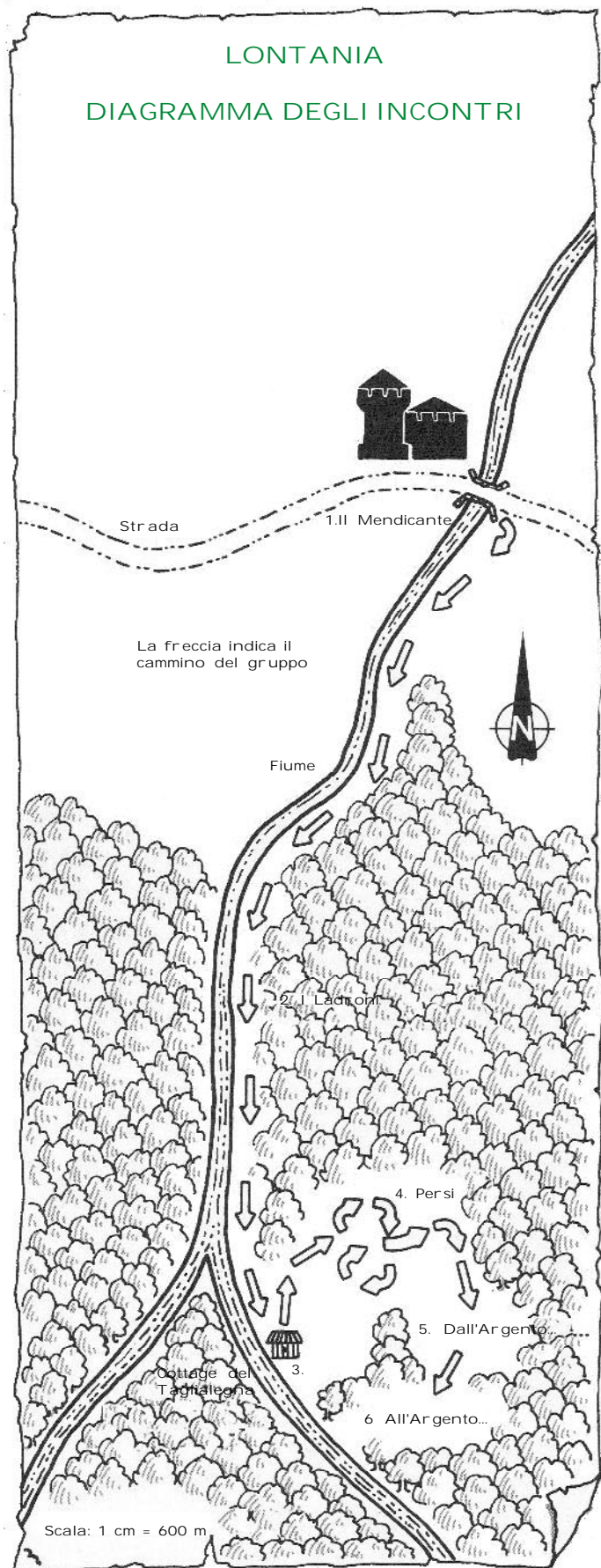
Se rubano o prendono con la forza il medaglione a Louras, perde la sua magia dopo aver lanciato un doppia maledizione sulla forza sull'intero gruppo (TS contro Incantesimi per una normale maledizione sulla forza).

Questo è naturalmente uno dei test delle fate sul carattere del gruppo.

2. I Ladroni. Mentre il gruppo continua per la sua strada, entrando nella foresta, verranno fermati da una piccola banda di ladroni. Da dietro un albero innanzi al gruppo viene fuori il capo, Churley MacTaerdie, tenendo in mano con noncuranza una balestra carica. Dietro il gruppo appaiono gli altri tre ladroni.

"Giorno, Signori. Io e miei uomini semo spiacenti de doverve chide' er denaro, ché li nostri poveri fiji nun possono mori de fame!" Naturalmente, questa è un'enorme bugia; nessuno di questi ladroni ha un bambino—o perlomeno, bambini del cui benessere si debbano preoccupare.

Ma a Churley piace il modo. Se il gruppo li avvisa che sono al servizio del signore, i ladroni rideranno con delizia. "Er signore," li canzona Churley, "Signor Brennan de Lontania in persona? Bene, in ogni caso nun è un piacere. Rendete ar



Il Siniscalco Scomparso

vecchio tonto li omaggi di Churley MacTaerdie; e per favore ditegli, sebbene so' modesto, che penso che la taglia di 50 angeli sulla capoccia mia sia 'n po' misera, perfino de 'sti tempi duri!"

"Ora, siate cooperativi e gettate a tera tutto ciò ch'avete. E' tempo pe' MacTaerdie de riscote la tassa! Se nun farete i difficili, vedrete che saremo più gentili der vecchio Lucan."

Churley MacTaerdie, il ladro: CA 5; L3; pf 8; N° ATT 1; F a seconda dell'arma +1; THAC0 19; MV 27m (9m); TS L3; ML 9; AM N; Fo 13, In 12, Sg 9, Ds 15, Co 11, Ca 9; Abilità dei Ladri: SS 25, TT 20, RT 20, ST 30, MS 30, SP 89, NO 20, SR 40; armatura di cuoio +1, spada, pugnale, balestra. Trasporta un borsello contenente 5 mp, 11 ma, e un piccolo granito (valore 80 mo).

Churley è una personalità locale ben conosciuta e, come ha detto, c'è una taglia di 50 mo sulla sua testa. Non ruba ai paesani e ai liberi fattori, specialmente durante i tempi duri, quando raramente hanno qualcosa per cui vale la pena correre rischi. Ha perfino aiutato quelli che gli hanno mostrato cortesia in passato, dando loro denaro per pagare le tasse. Sta aspettando l'opportunità di tendere un agguato a Sir Lucan. Nell'attuale clima di insoddisfazione, Churley sta diventando un eroe del popolo. Trattare con lui può essere, politicamente, un lavoro delicato.

Se la faccenda si fa dura per la banda, Churley tenterà di fuggire, esclusa questa, si arrenderà, in quanto pensa di avere buone possibilità di riuscire a fuggire dalla galera di Lord Brennan più tardi.

Ladroni (3): CA 6; DV 1; pf 5 ognuno; N° ATT; F 1-6; THAC0 19; MV 27m (9m); TS L1; ML 8; AM C; armatura di cuoio, scudo, spada corta, balestra. Ognuno ha con sé 2-16 mo.

Se Churley e i suoi banditi vengono lasciati andare via con la refurtiva, i personaggi, uno alla volta, verranno spogliati di tutto l'armamento e di tutti gli averi. Poi verranno legati individualmente a degli alberi, perquisiti di nuovo.

I ladroni prenderanno tutto; denaro, gioielli, oggetti che possono essere magici e armi. Alla fine la banda scompare nella foresta con il bottino.

Entro un'ora dalla partenza di Churley, lungo la strada arriverà un frate gentile, Padre Tam; sta facendo il giro settimanale delle famiglie. E' in grado di liberare i personaggi, se non sono capaci di farlo da soli.

Padre Tam: CA 8; C3; pf 13; N° ATT 1; F 1-6 o 2-12 (colpendo col bastone); THAC0 19; MV 27m (9m); TS C3; ML 7; AM L; Fo 9, In 10, Sg 14, Ds 8, Co 13, Ca 12; armatura di cuoio, bastone per colpire (9 cariche). Tam non sembra né armato né con armatura, ma indossa invece una protezione in cuoio sotto la tunica clericale, e il suo bastone da passeggio è una potente arma. Padre Tam è pacifico, e vuole apparire così, ma si rende conto del pericolo che corre viaggiando da solo per le foreste, ma è capace di difendersi. Porta con sé anche oggetti religiosi (simbolo e scritture sacre e acqua santa),

del cibo, e una borraccia d'acqua, ma non denaro. Tam è un uomo piccolo che parla dolcemente, un poco pignolo, piacevole e rosso di viso. Rispetta il Popolo Buono, avendo incontrato alcuni di essi durante il suo lavoro di ministro del culto, e pensa che Sir Lucan sia una canaglia. Lord Brennan sembra abbastanza buono, e credesia al di fuori dei problemi della sua gente.

Dopo essere stati liberati, i personaggi potrebbero voler inseguire i ladroni che li hanno umiliati; ma questo li porterebbe a deviare dal loro obiettivo. La vendetta può essere fatta più tardi. I personaggi dovrebbero semplicemente proseguire nel loro compito senza l'equipaggiamento rubato, o possono tornare indietro al Maniero di Lontania e chiederlo in prestito dal Signore (che non ne sarà compiaciuto, inutile dirlo).

3. Il Cottage del Taglialegna. Questa piccola struttura di legno sta in una radura. Accatastata, c'è una gran quantità di legna che Darick, il taglialegna, non riesce a vendere.

Dopo che i personaggi bussano alla porta per annunciarsi, Elaen, la moglie di Darick, viene alla porta e da loro il benvenuto, sebbene confessa che non ha niente da offrire tranne l'ospitalità di una porta aperta. Darick, spiega, è fuori nella foresta con il figlio più grande, Byln. gli altri quattro bambini, due ragazzi e due ragazze, sono nascosti timorosamente nel recesso del cottage monolocale, radunati intorno a Yssa, la più grande.

A un certo punto, i personaggi informeranno sicuramente Elaen che sono al servizio di Lord Brennan. Il suo viso si intristirà, quasi disperata;



“Oh, gentili signori, com’avemo già detto a Sir Lucan, nun semo ancora ‘n grado de paga’ le tasse. Sua Signoria (benedetto lui) nun ha misericordia. Sir Lucan ce disse che dovevamo vende i bambini.” Detto questo, il bambino più giovane comincia a piangere, e gli altri cercano di confortarlo. “Oh, per favore datece ‘n po’ de tempo! Mio marito sta a cercà ‘n modo pe’ vende er legname in altri domini, ma nun è facile . . .”

Prima che i personaggi siano in grado di spiegare che non sono esattori, la porta si spalanca e Byln irrompe nella stanza, senza fiato. Col respiro affannoso esclama: “Soldi, ‘ma! Soldi! Ho trovato ‘na borsa piena de monete in un tronco d’albero! Oro! Papà lo sta a portà.”

L’eccitazione dell’annuncio fa ritardare la spiegazione dei personaggi, mentre Elaen irrompe fuori per andare in contro a suo marito. Con andamento sicuro, eccolo, pochi minuti dopo l’arrivo del figlio, con un borsello con 18 monete d’oro.

Darick il taglialegna: CA 7; UC; pf 4; N°ATT 1; F 2-7; THAC0 20; MV 36m (12m); TS UC; ML 7 (12 quando difende la sua famiglia); AM L; Fo 13, In 7, Sg 9, Ds 10, Co 11, Ca 10; indossa un’armatura di cuoio e possiede una lancia.

La moglie di Darick (Elaen) e i bambini (Yssa, Byln, Darick, Marianna, e Ealic; età 33, 11, 10, 8, 4 e 2, rispettivamente); tutti CA 9; UC; pf 1-4; disarmati.

L’argomento della conversazione alla fine ritorna sui personaggi quando il taglialegna e sua moglie si apprestano a pagare le loro tasse. I personaggi onesti diranno a Darick che non hanno niente a che fare con le tasse; dovrebbe andare al Maniero di Lontania per pagare, e di far sapere a Lord Brennan cosa sta accadendo.

E cosa sta accadendo? Darick non ha nessun indizio, non sa niente riguardi a Sir Lucan. Lui e il suo scribe se ne sono andati poco dopo che Darick gli aveva detto che non potevano pagare; il taglialegna spiegherà che personaggio ripugnante sia Sir Lucan, e come non capisca il perché ci sono eccessive tasse così vergognose. I personaggi dovrebbero rendersi conto che Darick paga quasi il doppio di quanto si aspettavano; i personaggi che conoscono un po’ sulle tasse attuali del dominio (esempio, un personaggio indigeno) realizzerà che c’è qualcosa di losco nel lavoro di Sir Lucan.

Darick insiste che i personaggi restino per pranzo, per aiutarli a celebrare l’inaspettata fortuna. “Forse è un regalo der Popolo Bono!” dice la figlia più giovane, Marianna. I due bambini più vecchi corrono dal cottage vicino per comprare un po’ di cibo da preparare—in relazione a questi tempi è una vera festa. E’ la prima volta da oltre due mesi che tutti i membri della famiglia sono completamente sazi.

Come il tramonto si avvicina, i personaggi riusciranno finalmente a fare le loro scuse. Il taglialegna li inviterà a stare da loro per la notte, se gli fa piacere e se non gli dispiace dormire sul pavimento—non ha di meglio; o, naturalmente,

possono accamparsi nel giardino. I personaggi probabilmente accetteranno l’ospitalità, in quanto devono riposarsi prima di rifare il tragitto per tornare al Maniero di Lontania.

4. Persi. Dopo che i personaggi si sono preparati per la notte, leggi quanto segue:

La notte è pacifica—molto stranamente; e perfino chi è di guardia cade addormentato. Tutti sognate, un sogno fantastico di cerche passate e future, di indescrivibile gloria—sì, Immortalità—la si può raggiungere.

E sognate anche della cerca attuale: sognate di Lord Lucan, il siniscalco scomparso che state cercando—in qualche modo riconoscete in lui la figura del vostro sogno—tenuto prigioniero in qualche terra incredibile, verdeggiante e incantata. Sapete che è quello il luogo da cercare.

Ma cadete subito in disperazione e paura quando vi accorgete di quanto distante sia quel luogo magico, e non sapete neppure come raggiungerlo; e tutto intorno a voi vi opprime, vi soffoca, sono gli affanni e le paure del vostro mondo e della vostra mortalità. Vi svegliate tutti nello stesso istante, tremanti; l’ultima immagine del sogno, è impressa nelle vostre menti, come marchiata a fuoco, è un ramo d’argento—una chiave, sembrava; la vostra sola speranza.

Poi, completamente svegli, vi accorgete che una musica suona nell’aria notturna—una musica strana e invitante—sussurri spiritati e atonali di flauti e siringhe.

La fonte di questo sogno curioso era un pooka (vedi sotto), sono degli indizi per guidarli in Boscofata.

Se i personaggi sono rimasti a dormire nel cottage del taglialegna, Darick e la famiglia si addormenterà presto, incantati dalla magia delle fate; i personaggi non riusciranno a svegliarli.

Fuori o in una radura vicino al cottage, se non sono rimasti nel cottage di Darick e Elaen) si trova l’origine della musica. E’ una schiera di creature silvestri, che suonano strumenti e danzano: fauni, spiritelli e folletti. Un pooka solitario in forma di civetta, osserva da ciò che rimane di un ramo di un albero morto.

Quando i personaggi si avvicinano, la civetta li guarda e ciurla; le danze rallentano, e la musica cala di volume, lasciando spazio a una misteriosa cantilena:

Passa dall’argento all’argento
Passa il tempo alla roccia
In tempo attraverso la roccia
In Boscofata d’incanto
Passa dall’argento all’argento . . .

Il canto stesso si tramuta in risa, e le creature cominciano a correre, allontanandosi dai personaggi. Se il gruppo non li insegue, uno spiritello gli si avvicina e li incita, “Forza, venite, seguitemi, mortali! Perché v’attardate?” Per ultimo, dopo che

Il Siniscalco Scomparso

sono andati anche i personaggi, il pooka sotto forma di civetta prende il volo verso il cielo.

Fauni (7): CA 7; DV $1\frac{1}{2}$; pf 3 ognuno; N°ATT 1; F 1-6; THAC0 19; MV 45m (15m); TS L1; ML 6; AMC.

Folletti (4): CA 3; DV 1**; pf 5 ognuno; N°ATT 1; F 1-4; THAC0 18; MV 27m (9m)/volando 54m (18m); TS E1; ML 7; AM N; AS: invisibilità ai mortali.

Spiritelli (5): CA 7; DV $1\frac{1}{2}$ **; pf 3 ognuno; N°ATT 0; MV 18m (6m)/volando 54m (18m); TS E1; ML 7; AM N; AS: invisibilità ai mortali, maledizione.

Pooka (1): 10° livello, forma di civetta; CA 6; DV 8+2; pf 38; N°ATT 3; F 1-2/1-2/1-2; THAC0 11; MV 18m (6m7)/volando 33m (21m); TS L10; ML 9; AM N; AS invisibilità ai mortali, incubi, cambia forma (solo forme di animali normali, tre volte al giorno), invecchiare oggetti inanimati, autovelocità (24 ore al giorno), velocità/lentezza (tre volte al giorno), guarigione (20 pf al giorno), schivare (10 volte al giorno).

Se i personaggi sono così stupidi da attaccare questi esseri pacifici, molti scapperanno; gli spiritelli si leveranno in volo, fuori dalla portata delle armi, e malediranno i personaggi aggressivi. Il pooka cambierà forma tramutandosi in un orso nero e attaccherà il gruppo per tre round (statistiche della forma di orso: CA 6; N°ATT 3; F 1-3/1-3/1-6; se colpiscono tutti e due gli artigli, si aggiungono 2-16 pd; MV 36m (12m) poi si trasformerà in un'aquila e volerà via. Il pooka eviterà di uccidere un personaggio a meno che non vengano uccisi degli esseri silvestri.

Attaccando, i personaggi rovineranno probabilmente la loro possibilità di trovare il siniscalco, sebbene riuscissero a trovare il ramo d'argento e il portale per Boscofata. Le fate non saranno compiaciute del gruppo, e renderanno le cose più difficile di quanto sarebbero state.

5. Passa dall'Argento... I personaggi perdono di vista i fauni, gli spiritelli e i folletti, e così, seguendo le risa, si ritrovano a seguirli attraverso la foresta illuminata dalla luna finché anche gli ultimi echi si sono spenti. Restano soli, completamente soli. Si sente un suono simile a un pianto nelle vicinanze; più vicino ancora, un sibilo felino accompagnato da un'ombra che scivola fra gli alberi.

Si vede un cucciolo di cervo, un suo zoccolo in una buca nel terreno, tipo quelli scavati dai roditori. Geme e piange, sembra un bambino umano. Non riesce a tirar fuori la sua zampa, e sente l'avvicinarsi e degli umani e del puma che gli gira intorno sperando in una facile preda.

Il cervo è lo stesso pooka dell'incontro 4, che testa i personaggi. E' volato qui, dove le altre creature avrebbero condotto il gruppo, e ha cambiato forma. Un'aggiunta inaspettata e autentica alla scena programmata è il puma che gira intorno, molto affamato. Attaccherà i personaggi, sperando di allontanarli dal suo futuro pasto.

Puma (1): CA 6; DV 3+2; pf 16; N°ATT 3; F 1-3/1-3/1-6; THAC0 16; TS G2; ML 8; AM N.

Pooka (1): Come l'incontro 4, eccetto (forma di

cervo) CA 7; N°ATT 1; F 1-4; MV 72m (24m).

Se liberato, il "il cerbiatto" esita per un momento, annusando una cosa luccicante al suolo; poi saltella nel folto degli alberi. L'oggetto luccicante è un braccialetto d'argento con il sigillo di Lontania (valore 10 mo)—esattamente il tipo di oggetto che uno si aspetterebbe che indossasse un siniscalco di Lontania.

Qualsiasi personaggio con l'abilità di cercare tracce sarà in grado di seguire le impronte; gli altri personaggi hanno una probabilità di vedere le tracce uguale alla loro probabilità di scoprire porte segrete. Seguendo le tracce si arriva all'incontro 6, sotto.

6... All'Argento. Le tracce conducono a una gola che taglia la foresta. Un ruscello vivace scorre in essa, fino a una caverna naturale su un fianco della gola e da lì nelle profondità nascoste della terra. L'entrata della caverna è alta 60 centimetri, ma l'interno è spazioso. Questo posto, dove sul fondo c'è il portale per Boscofata, è stato preso come tana da un giovane basilisco; prima, era stato il covo di un trio di ladroni, le quali forme granitiche servono ora come decorazioni.

Basilisco (1), specie piccola, giovane: CA 7; DV 3+1; pf 13; N°ATT 2; F 1-10; pietrificazione; THAC0 16; TS G3; ML 9; AM N.

Rimane il tesoro dei ladroni: 69 mp, 429 me, una scatola di legno contenente un set di una dozzina di cucchiai (valore 12 mo ognuno), tutti straordinariamente lavorati ma molto sporchi. Aggiunto dalle fate a questo tesoro c'è ciò che sembra un ramo d'albero, ma fatto d'argento (e irradiante potente magia).

Sul fondo della caverna, dove il ruscello scompare nel terreno, c'è una curiosa formazione rocciosa. Appare arcuata, simile a una porta, e la facciata si presenta perfettamente liscia. Se il ramo d'argento viene a contatto con la superficie, appare un una serratura, e il ramo diventa una chiave d'argento; se infilata nella serratura e fatta scattare, sia la chiave che la serratura svaniscono. La porta brilla allora d'argento che diventa poi un vago luccichio. Rimarrà così per un turno, entro il quale i personaggi dovranno camminare attraverso di esso per venire trasportati in Boscofata. Se non ci camminano attraverso, il muro si ricostituirà dopo un turno, e i personaggi avranno perso la loro possibilità di trovare Sir Lucan (a meno che il DM sia generoso e immagini qualche altro modo per poter raggiungere Boscofata).

Boscofata

Passando attraverso il portale incantato, i personaggi emergeranno dal covo del basilisco in una radura assolata, all'area di incontro, come se fossero stati teletrasportati là.

Incontri Casuali

I quattro incontri seguenti sono casuali e opzionali. Possono essere usati dal DM per ritardare o ridirezionare il gruppo come crede, o come normali incontri con mostri erranti (controlla una volta ogni ora, 1 possibilità su 12). Nessuno dovrebbe essere usato più di una volta; e nessun mostro errante disturberà i personaggi quando sono fermi a ristorarsi nell'area di incontro 1 (Il Torneo).

1. Ragno Chelato (1-3): CA 7; DV 2*; pf 9 ognuno; N°ATT 1; F 1-8 + veleno; THAC0 18; MV 36m (12m); TS G1; ML 7; AM N; AS: Si mimetizza con l'ambiente, sorprende da 1-4 volte su 1d6; il veleno uccide in 1-4 turni a meno che non si effettui con successo un TS contro Veleno con un bonus di +2.

Questi aracnidi sono abitanti di Boscofata. Sono perlopiù cacciatori di piccoli animali.

2. Coboldi (6): CA 7; DV 1/2; pf 4, 3 (x3), 2, 1; N°ATT 1; F 1-5; THAC0 19; MV 27m (9m); TS UC; ML 6; AM C.

Questa banda di uomini-cane stava facendo un raid in Soderfjord, ma nella confusione della battaglia, quando incontrarono un gruppo di umani ben corazzati, vennero separati dai loro camerati. Vennero condotti fuori strada da uno spiritello birichino, e alla fine teletrasportati in Boscofata.

Sono molto confusi e frustrati, e affamati (ecco perché il loro morale è così basso). L'incontro con gli avventurieri genererà, nelle loro menti, una distinta visione di un pranzo.

Il loro capo si chiama Hrolfgurd Burnt-Ears.

Ogni coboldo porta da 3-24 pezzi di rame, conati in Casa di Roccia o del tipo delle terre del nord (Vestland, Ostland, o Soderfjord).

3. Ombra Spettrale (1): CA 7; DV 2+2*; N°ATT 1; F 1-4 + risucchio di forza; THAC0 17; MV 27m (9m); TS G2; ML 12; AM C.

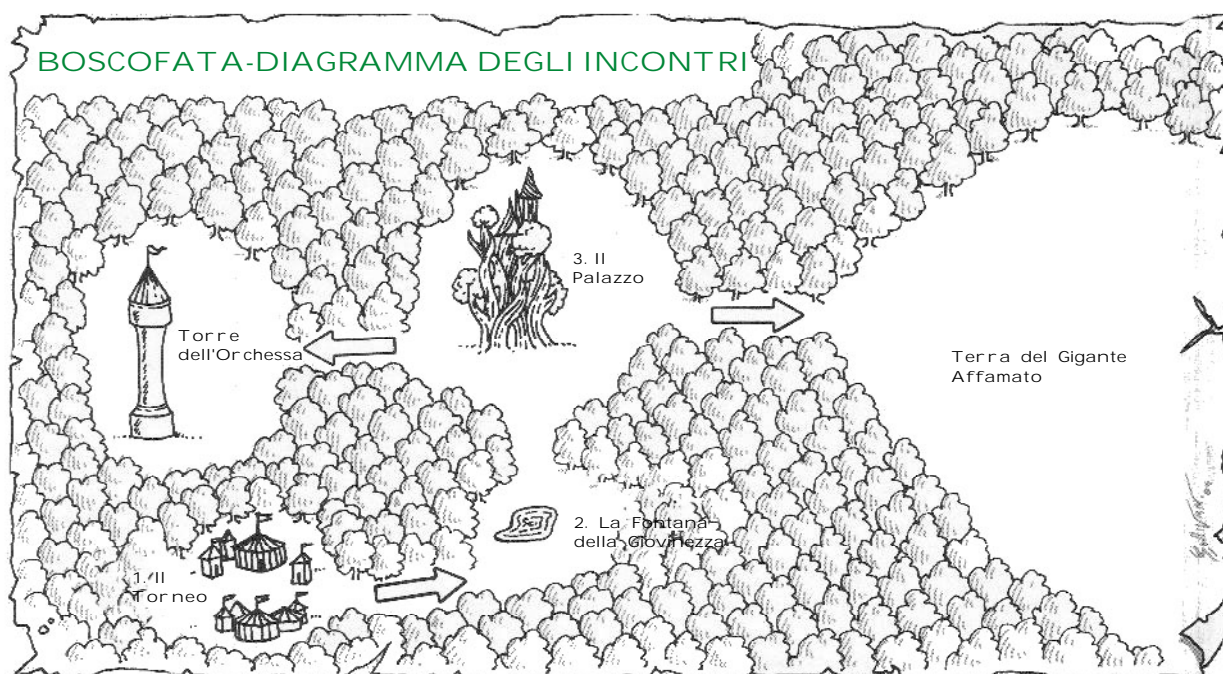
Questa creatura malvagia entrò in Boscofata con i coboldi, inosservata.

4. Uccelli Stigei (1-4): CA 7; DV 1*; pf 4 ognuno; N°ATT 1; F 1-3; THAC0 19; MV 9m (3m)/volando 54m (18m); TS G2; ML 9; AM N; AS +2 sul primo tiro per colpire, danno continuo.

Gli uccelli stigei vivono in Boscofata, predando qualsiasi cosa da cui siano in grado di succhiare sangue nutriente. Sono una piaga, ma le altre creature non si sono ancora organizzate per sterminarle tutti.

Chiave degli Incontri

1. Il Torneo. Quando tutti i personaggi sono arrivati in Boscofata, leggetegli la descrizione seguente:





Passando attraverso il portale magico, vi trovate in una radura assolata di una foresta. Era notte quando siete entrati nella tana del basilisco, ma qui sembra sia mezzogiorno; e la foresta intorno a voi è diversa—più lussureggiante, più florida, più fitta. Vi chiedete se la radura dove siete lotti contro questa vita in fiore per mantenersi tale, o se la assista qualche strano potere.

La radura è un tappeto di fitta erba verde e ordinata. Al centro, a qualche passo da voi, c'è un padiglione colorato; entrate e vedete delle brande—un numero uguale ai componenti del vostro gruppo! Al di là delle brande c'è un tavolo sul quale una è preparata quantità enorme di cibo e bevande, sembrano anche molto appetitose.

A questo punto non ci sono modi per uscire dalla radura; I densi muri di vegetazione sbarrano la strada ai personaggi. Il DM dovrebbe ricordare che i personaggi non hanno avuto un sonno decente quella notte, e sono molto stanchi dopo avere corso per la foresta durante la notte, inseguendo fauni e fate. E poi, non c'è veramente nient'altro da fare che aspettare.

Mangiando, bevendo, e riposando guariranno rapidamente dalle ferite subite; in più i lanciatori di incantesimi potranno riguadagnare i propri incantesimi.

Dopo otto ore di riposo (ed è ancora giorno), il muro est della foresta permette l'entrata di un grosso cavaliere su di un fiero stallone. Questo è infatti una Sidhe, i un'armatura di bronzo ricoperta d'argento, che cavalca un coltpixy. Questo cavaliere,

di nome Cait Milisleat, porta un'altra montatura, un destriero mortale (e una lancia), adatta per il più potente personaggio guerriero del gruppo, che ella sfiderà in una giostra amichevole.

Se il personaggio rifiuta, chiederà ad altri personaggi chi voglia usare la lancia; se nessuno accetta la sua sfida, da un'alzata di spalle e chiede, "Se siede dei codardi di tal specie, come vi aspettate di trovare Sir Lucan?" Lei e i cavalli si allontanano; si apre fra la vegetazione un altro varco per lasciarla passare, e poi si chiude di nuovo. L'apertura dal quale era entrata, però rimane aperta, cosicché i personaggi possano esplorare Boscofata.

Il modo di partecipare a una giostra nel gioco di D&D è spiegato nel Libro del Master del Set Companion, sotto "Contese," pagina 7. Questa discussione riguarda i personaggi a livello del titolo e più, che non è chiaramente il caso di questo incontro; ma se possiedi il manuale, ti aiuterà a capire questa sezione.

Cait e il suo avversario si fropnteggiano dai due lati opposti della radura, e poi caricano l'uno contro l'altro, tentando di disarcionare l'avversario con la lancia. Ci sono tre di tali "passaggi". Il vincitore sarà quello che ne vincerà due su tre.

Trattate ogni attacco come se fosse un normale combattimento, e non dimenticare il bonus della carica, che ricevono entrambe i contendenti. Diversamente da una giostra normale, il danno sarà finto; personaggi col livello per questa avventura non sarebbero i grado di sopravvivere a una giostra "reale" con Cait. Ogni volta che un colpo va a segno, il personaggio colpito deve tentare un TS contro Bacchette o sarà disarcionato. Se nessuno

dei due colpi va a segno, tutti e due devono tentare un TS. Se entrambe falliscono, il passaggio non conta e deve essere ripetuto. Se uno dei due cade, il passaggio è vinto dal contendente che sta ancora sulla sella.

Cait Milisleat: Sidhe guerriera del 7° livello; CA 2; DV 7; pf 32; N°ATT 1; F a seconda dell'arma +2; THAC0 13; MV 18m (6m); TS G7; ML 10; AM L; Fo 17, In 14, Sg 13, Ds 13, Co 12, Ca 14; Incantesimi: charme, individuazione dell'invisibile, velocità, blocca persone, autometamorfosi, sonno, ragnatela; Corazza di piastre di bronzo (rivestita d'argento), scudo di bronzo (vedi sotto), lancia, spada +3.

Coltpixy (1): CA 6; DV 3*; pf 14; N°ATT 2; F 2-8/2-8; THAC0 17; 270m (90m) (ma per la carica nella giostra corre come un cavallo normale); TS E3; ML 10; MA L.

Probabilmente sarà Cait a vincere la giostra; se invece viene sconfitta, sarà molto impressionata dall'abilità del suo avversario e gli offrirà, come premio, il suo scudo incantato. E' fatto di bronzo, laccato e con un albero stilizzato in rilievo sul frontale. Quando viene usato, lo scudo permette ai mortali di vedere le fate invisibili ai mortali, e offre un bonus di +2 ai TS contro la magia delle fate. (Questi sono gli unici poteri magici dello scudo; non da un bonus difensivo in combattimento.)

Se i personaggi dimostrano di essere sportivi, vittoriosi o no, il cavaliere li inviterà a rientrare nel padiglione, dove nel frattempo è stata preparata una sontuosa festa. Dice poco di sé, oltre che serve umilmente il signore di questa foresta; non dice neanche che è una fata. Se le viene chiesto dice al gruppo che, sì, Sir Lucan è qui, in Boscofata, ma non sa dove. Li avvisa che, se persevereranno e si dimostreranno valorosi, è certa che troveranno quel che cercano. Suggestisce che conviene trovare il palazzo del Principe di Boscofata, il suo signore, e chiedere consiglio.

Dopo il pasto, la Sidhe esce all'aperto, parla col coltpixy, che prontamente si rimpicciolisce diventando alto trenta centimetri e corre in mezzo agli alberi. La Sidhe stessa, allora, si gira per inchinarsi ai personaggi, prima di trasformarsi in un'aquila d'oro e volare via.

2. La Fontana della Giovinezza. La radura successiva in cui si ritrovano i personaggi ha nel centro una pozza d'acqua cristallina. Può sembrare strano che gli alberi non crescano nei pressi di questa pozza, specialmente una che appare così pulita e fresca. Un'ispezione ravvicinata rivela, infatti, che la vegetazione vicino alla pozza non è erba—ma giovani pianticelle. L'acqua emana una forte aura magica se qualcuno pronuncerà un incantesimo di identificazione appropriato.

La pozza d'acqua funziona come una pozione di longevità; chi vi si immerge ringiovanisce—1-10 anni alla volta. Comunque, gli anni ritornano velocemente (1-10 per turno finché non si ristabilisca l'età originale del personaggio); e i suoi effetti funzionano solo in Boscofata, e svaniscono quando

i personaggi se ne vanno altrove. Nota, naturalmente, che le fate e gli Immortali che non risentono dell'età, non vengono influenzati da quest'acqua (sebbene la trovino molto piacevole e rinfrescante).

Al di là di questo, l'acqua di questa pozza incantata sarà usata da un personaggio scaltro nell'incontro 3.

3. Il Palazzo. Il palazzo di Cumhnall, Principe di Boscofata, è fatto di una pletora di piante vive—alberi, viti, rampicanti, e altre ancora, tutte legate l'una con l'altra per formare muri, incantate per diventare forti come la pietra, e per natura molto più resistenti della pietra—i muri crescono e si riparano da soli! Il portone è una quercia viva, estensione del maggiordomo, un treant di nome Grandefoglia.

Grandefoglia, treant: CA 2; DV 8*; pf 36; N°ATT 2; F 2-12/2-12 (o far volare via; vedi sotto); THAC0 12; MV 18m (6m) (ma nota che non si muoverà mai dal suo posto se non assolutamente necessario, in quanto è sia guardia che portone del palazzo del principe); TS G8; ML 9; AM L.

Se i personaggi bussano alla porta, si noterà una faccia sullo "stipite" laterale—il tronco di Grandefoglia—appena i suoi occhi si aprono. "Sì?" chiede Grandefoglia, con la sua rude voce rimbombante. "Questo è il Palazzo del Principe Cumhnall; io sono Grandefoglia, il maggiordomo. Cosa posso fare per voi?"

I personaggi devono spiegare tutta la storia a Grandefoglia, cioè che hanno bisogno di un'udienza con il principe. Dopo aver sentito pazientemente la storia, Grandefoglia rivolge gli occhi al cielo per un momento, poi dice, "Sono spiacente, il principe è occupato; la vostra richiesta è rifiutata." Chiude gli occhi e agisce come se il gruppo non ci fosse.

Non ci sono altri modi per entrare nel palazzo, non serve scalare i muri, o volare sopra la struttura. Le piante sono impenetrabili dalle fiamme e ricrescono subito se qualcuno tenta di tagliarle. I personaggi devono riguadagnare l'attenzione di Grandefoglia per parlare con lui riguardo al privilegio di ottenere un'udienza con il Principe Cumhnall. E' necessario che i personaggi trovino il modo di ragionare o di giocare l'ent in modo che li lasci passare.

Si può tentare di corromperlo, ma poche cose sono valgono l'interesse dell'ent; probabilmente li gravemente, cercherà di scaraventare lontano gli aggressori: tiro per colpire, e, se ha successo, tirare per i danni. Se il danno è 6 o meno il personaggio subirà due pd, ma si mantiene in piedi. Un colpo di 7 o più pd significa che il personaggio subisce 2 pd e si ritrova disteso al suolo diversi metri indietro. Un personaggio scaraventato al suolo resterà stordito per 1-3 round. Se il gruppo non scherza, e sembra in grado di ferire Grandefoglia, combatterà sul serio.

Qualsiasi stratagemma andrà bene per allontanare Grandefoglia dal suo posto. Le piante del palazzo sono immuni al fuoco, ma le altre piante del regno no. Così, il gruppo potrebbe distrarre



Il Siniscalco Scomparso

Grandefoglia facendogli credere che una parte di Boscofata è in fiamme; o, potrebbero attizzare il fuoco loro stessi. (L'ultimo è molto pericoloso, in quanto Grandefoglia si arrabbierebbe molto, e il Principe Cumhnall sarebbe molto dispiaciuto.) L'istinto di Grandefoglia di difendere le piante soverchia il desiderio di allontanare gli avventurieri scocciatori.

Forse, il metodo migliore per incapacitare Grandefoglia è quello di usare l'acqua della Fontana della Giovinezza (incontro 2, sopra). Una dose abbondante di questo liquido ridurrà Grandefoglia a non poco più di un arboscello, e rimuoverà anche il portale! Gli effetti dell'acqua svaniranno in fretta, ma i personaggi avranno abbastanza tempo per correre dentro.

All'interno, Principe Cumhnall aspetta i personaggi. La stanza in cui i personaggi entrano è una grande sala; i rami e le viti si inarcano in alto sopra le loro teste, e vivaci fiori riempiono l'aria di un dolce profumo. Cumhnall è seduto su un palco di terra, su un trono, un albero di ciliege, curvato in modo strano ma piacevole a vedere, così da formare un sedile e uno schienale, e due rami come braccioli; altri rami offrono i frutti che il principe può comodamente scegliere a suo piacimento, mentre ancora altri si stendono verso il soffitto.

Principe Cumhnall e una alta fata, una Sidhe con capelli castano scuro che gli scendono lungo le spalle fin quasi ai fianchi. Il viso lungo e affilato, le orecchie appuntite. I suoi occhi sono delle pozze brune in cui navigano verdi iridi. Uno schiera di spiritelli volazza intorno a Cumhnall, servendolo o giocando gioiosi fra i rami del trono.

"Mortali," parla Cumhnall, "cercate Lucan, una volta siniscalco di Lontania. Quanto desiderate veramente trovarlo? Rischiereste le vostre vite mortali per amor di trovare quest'uomo? Questo potrebbe essere il prezzo da pagare. Se preferite abbandonare la ricerca ora, vi riporteremo a Lontania immediatamente; ma se vorrete proseguire, dovete affidarvi a voi stessi."

Uno spiritello offre a Cumhnall una manciata di ciliege, dal quale trae diletto mentre i personaggi decidono la risposta.

Se i personaggi decidono di abbandonare la ricerca, Cumhnall solleva la sua mano, e i personaggi si ritrovano nella tana del basilisco (Parte 1, incontro 6); non è passato neanche un secondo da quando sono partiti, e le circostanze sono esattamente le stesse di quando il gruppo è entrato in Boscofata—eccetto il ramo d'argento, che non c'è più, e non ci sono modi per rientrare.

Se, d'altra parte, i personaggi si impegnano per la ricerca (come si spera facciano), Principe Cumhnall li indirizza come segue:

"Abbiamo seguito il vostro progredire con interesse. Nostra Altezza Reale vi vuole aiutare; ma richiediamo di provare ulteriormente le vostre qualità, in una prova per mente, corpo e spirito. Se avrete successo, vi assicuriamo che Lucan vi verrà

riconsegnato sano e salvo. Non ci sono altri modi per riaverlo; e dato che avete dato il vostro impegno per la ricerca, se non vi sottoporrete a queste prove, avremo modo di dovervi punire come meritano i bugiardi e i codardi, prima di venir cacciati da Boscofata—un luogo non adatto agli stupidi mortali."

Presumibilmente, i personaggi saranno d'accordo nel sottoporsi alle prove—sebbene, nota, le parole di Cumhnall non esplicitano che saranno tre prove separate e non una per tutte e tre le cose. Quest'ambiguità si può usare per provare ulteriormente i personaggi; lasciateli, se volete, credere che sia un solo test, tre—o più!—prima che Cumhnall sia soddisfatto. Il principe potrebbe essere anche arrogante rispondendo alle impazienti domande dei personaggi; semplicemente egli gli spiegherà il compito di volta in volta.

Per ragioni di spazio, le descrizioni delle prove sono più corte di quello che in realtà dovrebbero essere; il DM dovrebbe sentirsi libero di completarle come crede giusto.

La Prima Prova

Leggi ad alta voce quanto segue; è il modo in cui Cumhnall indirizza i personaggi:

"Ecco qua, allora, la prova.

"Abbiamo governato su Boscofata per un migliaio d'anni; ma prima era diverso. Era quando era una novità per noi, la nostra attuale reincarnazione dico, e non ci eravamo ancora impraticati col potere appena scoperto. Durante i nostri viaggi aci eravamo guadagnati un meraviglioso regalo, un calderone incantato.

"Questo prezioso manufatto si riempie, a comando, di cibo; una carne da stufato talmente buona da poter abbellire perfino la tavola di una fata monarca; ma non bollirebbe mai la carne di un codardo.

"Non c'erano codardi fra noi, ma a quei tempi eravamo sconsiderati; non avevamo ancora la saggezza delle reincarnazioni precedenti. A causa di questo, ce ne dimenticammo e così il calderone ci venne rubato.

"Da allora non l'abbiamo più visto. Ora sappiamo che i ladri hanno incontrato la loro fine; furono divorati dal Gigante Affamato, il cui appetito non è mai sazio. Capimmo che il calderone l'ha servito molto bene per tutto lo scorso millennio, e lo serve ancora, nella sua terra al di là dei confini orientali.

"Là voi dovete viaggiare; riportateci il Calderone del Gigante Affamato con qualsiasi espediente desiderate."

Cumhnall presterà una bacchetta magica al gruppo. Se i personaggi tengono in mano la bacchetta e con questa toccano i muri del palazzo, si trasporteranno via pianta ai confini di Boscofata, vicino alla terra del Gigante Affamato. Per ritornare al palazzo,

sarà necessario tenere in mano la bacchetta e toccare, sempre con questa, un'altra pianta (viva).

Dopo aver usato la bacchetta, i personaggi si ritroveranno ai confini orientali di Boscofata. La foresta, densa come mai, improvvisamente si interrompe lasciando spazio a erba e dirupi: la terra dei Giganti Affamati.

Il Gigante Affamato vive in una terra arida e deserta, una terra di guglie di pietra e profonde gole, asciutta e interamente spoglia. Le leggende dicono che il Gigante, nella sua fame insaziabile, ha divorato tutto ciò che non era protetto dalla magia di Boscofata.

Il Gigante Affamato è una creatura enorme, alta 15 metri. La sua pallida pelle si è tinta di un rosso aragosta a causa del sole impietoso del deserto; la sua faccia è piena di acne; e il suo stomaco è sempre vuoto. Fortunatamente, si può dire lo stesso del suo cranio.

Il Gigante Affamato: CA 6; DV 20; pf 90. N°ATT 1; F 0 il primo round (afferra la vittima) poi 2-20 (morso) nei round successivi (tiro per colpire con +2 per ogni morso); THAC0 5; MV 72m (24m); TS G10; ML 8; AM C. Il Gigante attacca prima afferrando la vittima. Se ha successo, il round seguente da un bel morso alla carne fresca. Per ogni morso è richiesto un tiro per colpire con bonus di +2 in quanto la vittima è bloccata.

Questo è il test dell'ingegno. Semplicemente non c'è modo per un gruppo di personaggi principianti di sconfiggere questo brutto in un combattimento; devono invece usare la furbizia. Fortunata-

mente non è necessario uccidere il gigante; devono solo rubare il calderone.

Mentre gestisci lo svolgimento del piano dei personaggi, le seguenti informazioni sono di rilevanza:

- * Il gigante e il suo calderone sono quasi inseparabili. L'unico momento in cui il gigante lascia la sua piccola caverna sul fianco della collina (vedi mappa) è quando va a bere dell'acqua fresca giù al torrente; porta con sé il calderone come scodella.

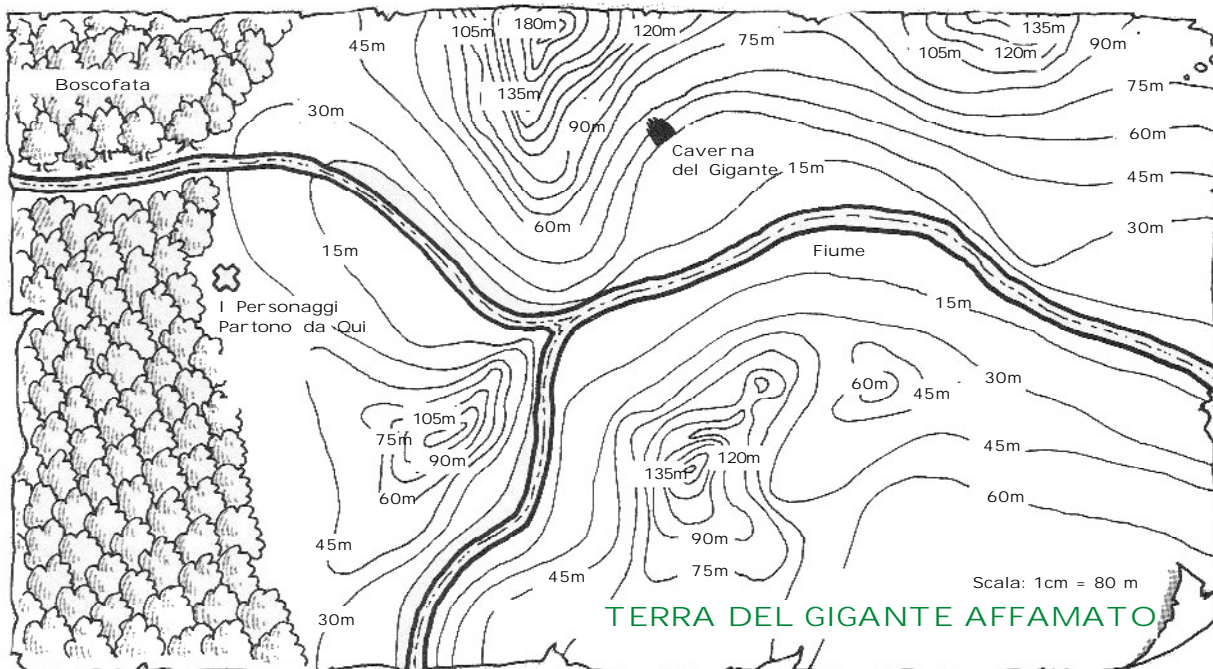
- * Una ragione per cui il gigante abbandonerebbe il suo prezioso calderone sarebbe per prendere un nuovo e più interessante pezzo di cibo (forse un'esca predisposta dal gruppo).

- * Il gigante non può vedere persone o oggetti che sono invisibili ai mortali.

- * Potrebbe essere possibile negoziare con il gigante ma ciò richiede un gioco di ruolo molto convincente; il primo impulso del gigante sarà sempre quello di afferrare e mordere. Il suo secondo impulso è di tenersi stretto il calderone, dato che in passato altri ladri hanno cercato di rubarglielo.

- * La bacchetta magica trasporterà i personaggi indietro quanto tocca una pianta viva; ciò vuol dire che i personaggi possono sradicare una pianta dal bosco di Boscofata e portarsela dietro in modo che il ritorno sia sempre a portata di mano.

- * Giocatori veramente diabolici potrebbero riuscire a trasportare i personaggi, il calderone, e il Gigante Affamato nel palazzo di Cumhnall. Questo può essere fatto, e sarebbe valido per la soluzione della prova (il principe ha detto di portargli il



Il Siniscalco Scomparso

calderone, ma non ha detto di non portare il proprietario); Cumhnall sarà bonariamente divertito, e teletrasporterà semplicemente indietro il gigante nella sua terra.

La Seconda Prova

Dopo il successo della prima prova, Cumhnall inviterà i personaggi a pranzare e a riposarsi a palazzo. Li convocherà poi nella sala del trono e li indirizzerà riguardo la seconda prova.

“Vi siete comportati bene, mortali, cimentandovi nella prova della mente e riportandomi il calderone; ma rimane ancora da verificare il corpo e lo spirito!

“Il vostro prossimo compito sarà di salvare il siniscalco, Lucan, che andate cercando. E’ tenuto in una torre a ovest di qui, prigioniero di un’orchessa che l’ha catturato. Aprirò un sentiero fatato per permettervi di arrivare fin lì.

“Quando sarete riusciti a strapparli dalle mani dell’orchessa, ritornate al palazzo con lui, e potremo discutere riguardo il rimandarvi tutti a Lontania.”

Una volta aperto il sentiero, la Torre dell’Orchessa è a quattro ore di viaggio a ovest del palazzo.

Lucan è tenuto in una torre tipica delle storie di fate, una di quelle con una finestra sul lato ovest, da dove può vedere il sole tramontare e lamentarsi del suo destino. La sua ospite siede a pianterreno, limandosi con gioia le unghie e i denti mentre sogna a occhi aperti, ruttando con soddisfazione, chiedendosi se mangiarsi anche quest’ultimo individuo, come ha fatto con i suoi compagni (i soldati



di Lontania); o se gli piacerebbe di più sposarlo, prima. La cosa più adorabile riguardo i mariti, pensa, è che quando sei stanca di loro, o quando i tempi si fanno magri, sono un ottimo pasto (sempre che tu li abbia tenuti belli grassocci). Sembra piuttosto irritabile e autosufficiente—cosa ottima, suppone; deve solo tenerlo sotto chiave al piano di sopra ogni volta che non può tenerlo d’occhio personalmente.

Orchessa: CA 5; DV 4+1; pf 19; N°ATT 1; F 1d6+2; THAC0 15; MV 27m (9m); TS G4; ML 10; AM C. Indossa una cotta di maglia e combatte con una mannaia da macellaio.

Lucan: CA 9; G2; pf 9; N°ATT 1; F a seconda dell’arma; THAC0 19; MV 36m (12m); TS G2; ML 6; AM C. Non ha né armi né armature.

I personaggi possono tentare di mercanteggiare con l’orchessa, ma falliranno. Si rifiuta assolutamente di separarsi dalla sua “dolcezza” (“Penso sia delizioso col miele,” riflette), indifferentemente che abbia intenzioni matrimoniali o culinarie. Se i personaggi lo vogliono veramente, dovranno passare sul suo corpo.

Lucan, piange di gioia al prospetto di un salvataggio, e inciterà i personaggi nella battaglia (ma il suo supporto alla fazione opposta farà affezionare ancora di più l’orchessa; “Non è ribelle?” sorride raggianti).

Sentire che verrà riportato a Lontania riempirà di gioia il siniscalco. Condividerà volentieri la sua “storia” con il gruppo: era fuori con un gruppo di soldati, “organizzandosi per sedare una piccola ribellione”; ma si persero misteriosamente, e si ritrovarono in questa malvagia foresta. Dopo una serie di sfortunati incontri, sono capitati nelle mani di quest’orchessa, tutti i suoi soldati hanno incontrato il loro destino. E ora, dopo tre mesi d’inferno, c’è alla fine una speranza! (I personaggi si meraviglieranno riguardo i tre mesi; ma Lucan ne è assolutamente certo, e la sua barba lo prova. Infatti, il tempo scorre in modo differente in Boscofata rispetto a Lontania, come i personaggi potranno scoprire più tardi.)

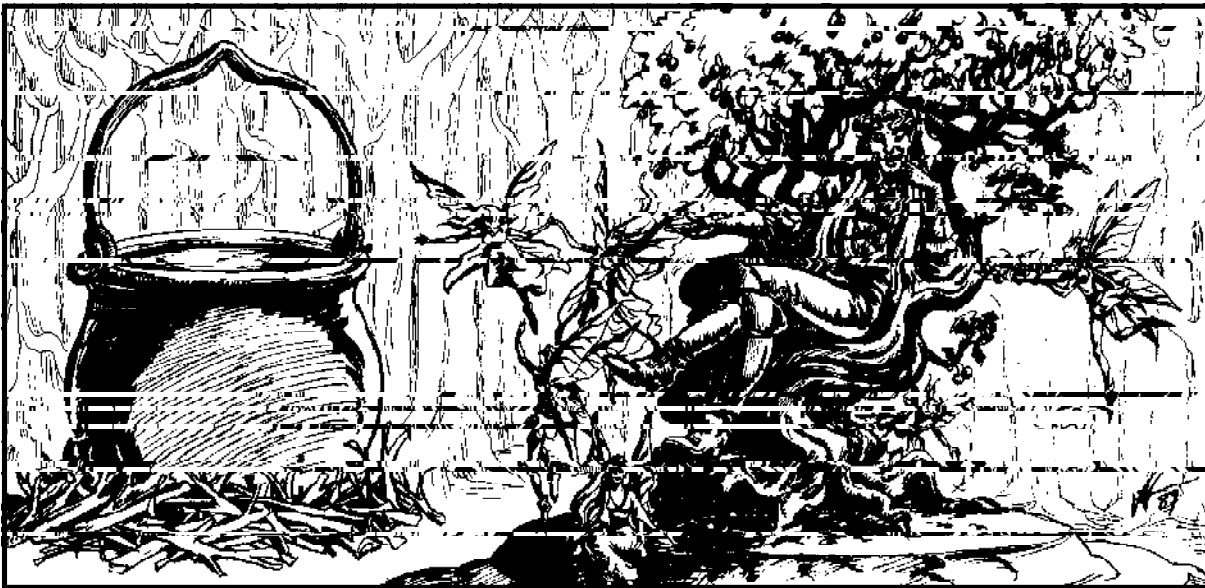
La Terza Prova

“Bene, bene, mortali!” dice il Principe Cumhnall. “Sembrirebbe che abbiate dimostrato la forza della vostra mente e del vostro corpo . . . ci rimane lo spirito. Come posso verificare il vostro spirito?”

“Ah, ho trovato! C’è una cosa che mi sono sempre chiesto . . . e ora che ho il calderone, posso avere una risposta!

“Vedete, di questo calderone si dice: ‘Non cuoce la carne dei codardi.’ Molte persona potrebbero prenderla alla lettera, cioè che, se tu sei un codardo e hai una zampa di agnello, questo calderone non la cucinerà.

“Ma un altro potrebbe prendere la stessa frase e interpretarla col significato che, questa grande pentola, non può cucinare una persona codarda. Intendo verificare la cosa.” Il principe sorride



malignamente.

“Lucan!” grida, e rami escono dal muro per bloccare e intrappolare il siniscalco. “Tu insignificante mortale; ti ho osservato a lungo, e ho visto la tua malvagità e, più di tutto, i tuoi modi da vigliacco. Renditi conto! Pianificare di uccidere un povero taglialegna e la sua famiglia, perché non erano in grado di pagare le tue false tasse, col quale ti riempivi le tasche a spese del dominio e del tuo signore. Tu, Lucan, so che sei un codardo! E non c’è nulla che odi di più della codardia.” Fa una pausa. “Mi piacerebbe sapere se questo calderone ti bollirebbe vivo.

“Ma . . . per sperimentarlo correttamente, ho bisogno di una contro prova. Ho bisogno di uno veramente coraggioso. E, cari avventurieri, è qui che entrate in gioco voi. Chi di voi è coraggioso?—abbastanza coraggioso da rischiare, anzi, di sacrificare la vita per completare la ricerca? Tutti avete detto che rischiereste la morte per la vostra cerca; ora potete farlo! Se nessuno di voi ne ha il coraggio, come potrò fare il mio esperimento? Ho paura che mi arrabbierò (in quanto io odio la codardia) e che vi bollirò tutti in calderoni i quali accetteranno la vostra vile carne, e manderò lo stufato al Gigante Affamato che difficilmente si lascerà scappare i responsabili del furto del calderone.

“Ma se uno di voi accetterà valorosamente la morte . . . lascerò andare i suoi compagni dalla volontà di burro che potranno portarsi via il perfido siniscalco. Adorerei torturarlo in innumerevoli modi in retribuzione per i suoi crimini; ma temo di doverlo lasciare alla giustizia mortale, che sarà sicuramente fatta—altrimenti Lontania continuerà a subire le ostilità del Popolo Buono.

“Chi fra voi ha del vero coraggio? Siete passati attraverso molte avventure insieme, nei giorni scorsi, vi siete conosciuti l’uno l’altro, avete affrontato la morte fianco a fianco. Ora andrete in contro a morte certa, in modo che gli altri possano vivere e prosperare?”

Non permettete né consultazioni né scambi di idee fra i personaggi dopo che la spiegazione della prova dello spirito sarà terminata; ognuno deve scrivere su un pezzo di carta il nome del personaggio, la scelta e passarlo al DM, che compilerà poi i risultati.

Se nessuno dei personaggi vorrà morire per i suoi compagni, il Principe Cumhnall dirà ciò che segue:

“Siete veramente deboli; e avevo tale sospetto! Nessuno ha voluto dare la sua vita per gli altri . . . Bene, ha ottenuto la morte per tutti.

“Ma avete mantenuto alcune promesse riuscendo nelle prove della mente e del corpo; e avete da fare ancora molta strada. Sarà dunque sospesa l’ultima sentenza.

“Non possiamo, comunque, consegnare nelle vostre mani quest’uomo malvagio, Lucan; mi sincererò io stesso che abbia una punizione appropriata. Direte al suo signore, Brennan di Lontania, delle sue malefatte e del meritato destino a cui è andato incontro.”

Se almeno uno (ma non tutti i personaggi) vorrà morire, Cumhnall dirà ciò che segue:

“C’è un valoroso fra voi; rallegrati, tu il cui nome non sarà svelato! Il tuo coraggio ha salvato non solo i tuoi camerati, ma anche te stesso! Per il tuo coraggio . . . sospendo il mio esperimento. Tale coraggio e onore sono troppo preziosi per distruggerli a causa di tali frivolezze.

“Vi lascio Lucan, ma con una raccomandazione; dovete fare in modo che giustizia sia fatta! Se non è abbastanza evidente, scoprirete facilmente da soli che razza di perfido sia. Raccontate a Lord Brennan delle azioni di Lucan, e sarà dalla vostra parte. Brennan è stato mal guidato, ma è un buon uomo.”

Il Siniscalco Scomparso

Come Cumhnall non rivela i personaggi che si sarebbero sacrificati, non dire il giocatore o i giocatori che avrebbero mandato incontro alla morte per salvare il resto del gruppo; deve restare un segreto. Segnatelo comunque, in quanto questo personaggio verrà ricompensato segretamente (vedi "Ricompense", la colonna a fianco).

In fine, se tutti i personaggi del gruppo vogliono sacrificare le loro vite, leggi ciò che segue ad alta voce:

"Straordinario! Sono impressionato; è raro e prezioso vedere un gruppo in cui ogni singolo membro è pronto a dare la vita per il resto! Per il vostro valore . . . sospendo il mio esperimento. Tale coraggio e onore sono troppo preziosi per distruggerli a causa di tali frivolezze.

"E consegno con fiducia nelle vostre mani questo malvagio siniscalco; so che vi assicurerete che riceva ciò che merita."

Se i personaggi hanno successo nella prova finale, gli verrà consegnato Lucan, legato con una catena di fiori indistruttibile; solo la spina di una rosa del giardino di Lord Brennan di Lontania sarà in grado di spezzarla.

Cumhnall inoltre regalerà al gruppo qualsiasi tesoro desiderino; aprirà un'enorme sala del palazzo, piena di ogni cosa di valore immaginabile. Ogni cosa che i personaggi vogliono, la possono prendere. (Ma vedi sotto.)

Alla fine, con un cenno della mano, il principe trasporta il gruppo (e il suo prigioniero, se l'hanno) alla tana del basilisco.

Sorprendentemente, è ancora notte—non è passato neanche un minuto da quando sono entrati in Boscofata, a giudicare dalla posizione della luna. Lucan, che è stato in Boscofata abbastanza a lungo perché gli crescesse la barba, si renderà conto di essere sparito dal resto del mondo solo per pochi giorni.

I personaggi vorranno esaminare i tesori che si sono portati via. Infatti, ognuno avrà solo un tesoro, anche se non sarà necessariamente ciò che aveva preso. Tirate 1d8 per determinare cos'è, usando la colonna 1 se il personaggio non voleva sacrificarsi per i suoi camerati, e la colonna 2 se voleva.

	Risultato	
Tiro	Colonna 1	Colonna 2
1	175 mo	250 mo
2	due perle (75 mo ognuna)	un grande granato (250 mo)
3	1 pozione di guarigione	2 pozioni di guarigione
4	pugnale +1	spada +1
5	mantello elfico	stivali elfici
6	tre cucchiari d'argento intarsiati (15 mo ognuno)	un candelabro d'oro (150 mo)
7	pozione di respirare sott'acqua	unguento della seconda vista (un'applicazione)*
8	un cumulo di foglie morte	7 foglie in argento ottimamente lavorate (20 mo ognuna)

*Opzionale—ripetere il tiro se pensi che il risultato sarà distruttivo per la tua campagna.

Ricompense

Prima di tutto, quei personaggi che nella prova dello spirito erano pronti a dare la propria vita guadagnano 250 Punti Esperienza extra.

Esperienza per altri successi dovrebbe essere data come segue (da aggiungere al totale per l'uccisione di mostri e per la scoperta di tesori, e diviso i membri del gruppo):

Aver giocato Grandefoglia: 750

Aver imbrogliato il Gigante Affamato: 1.000

Conclusione

Una volta che il gruppo ritorna da Boscofata, il viaggio dalla tana del basilisco fino al Maniero di Lontania è facile e senza incontri. Lord Brennan ascolterà la loro storia, e vedrà le condizioni di Lucan (e la catena di fiori che lo lega) come prova dell'influenza della fate. Lord Brennan ringrazierà i personaggi, assicurandoli che sarà fatta giustizia, e li ricompenserà con 200 mo da dividere fra loro.

Lucan viene processato; le prove comprovanti la sua corruzione sono schiaccianti. Lord Brennan confisca tutte le proprietà dell'ex siniscalco e le usa per beneficiare i popolani di ciò che gli era stato ingiustamente sottratto. Il siniscalco viene poi marchiato in pubblico come criminale e esiliato dal Dominio di Lontania; se verrà visto ancora entro i confini sarà per lui la morte. (Lucan può venir ripreso per altri scopi malvagi, e potrebbe infastidire in futuro i personaggi.)

Scheda per Creature Silvestri Giocanti

NOME DEL GIOCATORE: _____

DUNGEON MASTER: _____

NOME DEL PERSONAGGIO: _____

RAZZA/CLASSE: _____ Sesso: _____ All : _____

LIVELLO: _____ PX ACCUMULATI: _____

DADI VITA: _____ d ____ + _____ PUNTI FERITA: _____



Profilo o Simbolo
del Personaggio

ARMATURA: CA Naturale: _____ Lingue: _____

Tipo di Armatura o Descrizione _____

CARATTERISTICHE Modifiche

Fo _____

In _____

Sg _____

Ds _____

Co _____

Ca _____

ARMI: Attacchi Naturali & Danni: _____

Altre Armi: _____

INCANTESIMI: Tipo: ___ Fate ___ Druidi ___ Chierici ___ Maghi

Numero _____

Per Livello 1 2 3 4 5 6 7

Incantesimi Conosciuti: _____

TIRISALVEZZA

Veleno/ _____

Raggio della Morte _____

Bacchetta Magica _____

Paralisi _____

Soffio del Drago _____

Incantesimo/Basone _____

TS Note/Modifiche _____

Movimento Base: _____

Ing.: _____

Mod. Movimento: _____

USO DI OGGETTI (d%): Successo ___-___ Fallimento ___-___

Controeffetti: ___-___ Risultati Inaspettati: ___-___

EQUIPAGGIAMENTO & MAGIA

TESORI

DESCRIZIONE/STORIA

DEL PERSONAGGIO: _____

Scheda per Creature Silvestri Giocanti

NOME DEL GIOCATORE: _____

DUNGEON MASTER: _____

NOME DEL PERSONAGGIO: _____

RAZZA/CLASSE: _____ Sesso: _____ All : _____

LIVELLO: _____ PX ACCUMULATI: _____

DADI VITA: _____ d ____ + _____ PUNTI FERITA: _____



Profilo o Simbolo
del Personaggio

ARMATURA: CA Naturale: _____ Lingue: _____

Tipo di Armatura o Descrizione _____

CARATTERISTICHE Modifiche

Fo _____

In _____

Sg _____

Ds _____

Co _____

Ca _____

ARMI: Attacchi Naturali & Danni: _____

Altre Armi: _____

INCANTESIMI: Tipo: ___ Fate ___ Druidi ___ Chierici ___ Maghi
Numero _____

Per Livello	1	2	3	4	5	6	7
Incantesimi Conosciuti:	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

TIRI SALVEZZA

Veleno/ _____

Raggio della Morte _____

Bacchetta Magica _____

Paralisi _____

Soffio del Drago _____

Incantesimo/Basone _____

Abilità Speciali e Abilità _____

TS Note/Modifiche _____

Movimento Base: _____

Ing.: _____

Mod. Movimento: _____

USO DI OGGETTI (d%): Successo ___-___ Fallimento ___-___

Controeffetti: ___-___ Risultati Inaspettati: ___-___

EQUIPAGGIAMENTO & MAGIA

TESORI

DESCRIZIONE/STORIA

DEL PERSONAGGIO: _____

