

Dungeons & Dragons

EDIZIONE ITALIANA



Lascito di Famiglia

di Steve Perrin e Katharine Kerr

Traduzione: Stefano Mattioli



Lascito di Famiglia

Come Gestire Questa Avventura	1
Background per il Dungeon Master	2
Fenhold	2
Note per il Dungeon Maser	2
In Darokin	3
Il Nuovo Erede	
Cominciare l'Avventura	4
Viaggio Verso la Capitale	4
In Darokin	5
Informazioni per i Giocatori	5
Statistiche del Dominio	5
Stare a Darokin	6
Verso Fenhold	8
L'Arrivo a Fenhold	9
La Casa Padronale di Fenhold	11
Fenhold	
Note per i Giocatori	13
Note per il DM	13
Il Dominio	13
Avventure in Fenhold	
Note per il DM	21
I Fastidi	21
Il Drago	21
Il Rapimento	22
Il Festival degli Acquittrini	24
Nella Palude	
Trovare Barzan	26
Viaggiare Attraverso la Palude	26
Il Covo di Barzan	26
La Tattica di Barzan	29
Concludere L'Avventura	
Totalizzare il Punteggio	31
Ulteriori Avventure	31
Alfheim Instabile	31
La Città Sommersa	32
Bonificare la Palude	32
Nuovi Mostri	
Anguilla Gigante di Palude	33
Lumaca Gigante di Palude	33
Tartaruga Zannuta Gigante di Palude	34
Vampiro, Velya di Palude	35
Nuovi Oggetti Magici	36
Personaggi Pregenerati	39
Personaggi Non Giocanti	
PNG Amichevoli	41
Barzan e i Suoi Alleati	41

Lascito di famiglia è progettata per un gruppo di avventurieri, di 12°-14° livello, che ancora non posseggono un proprio dominio. Il gruppo dovrebbe avere una quantità di livelli combinata di almeno 72 e una buona scorta di oggetti magici. E' anche importante che nel gruppo ci sia un esperto di magia di alto livello. Il DM dovrebbe guardare alla sezione dei personaggi pregenerati ed usarla come guida per valutare la potenza del gruppo.

Questo modulo è esempio di come una piccola zona possa essere sviluppata nei dettagli per fornire molte opportunità di gioco. Lascito di Famiglia contiene una descrizione dettagliata di un dominio, completo dei PNG importanti, descrizioni dei luoghi e politica interna. Inoltre, il modulo comprende un mistero da risolvere per i personaggi.

E' particolarmente importante che il DM legga tutto l'interno modulo prima di cominciare a giocare. Devi conoscere bene i malvagi per poter interpretare i loro schemi propriamente.

Ogni capitolo presenta due tipi di materiale. Da una parte ci sono incontri chiave e aree d'incontro, con il testo scritto dei punti salienti dell'azione. (Come sempre, leggi ai tuoi giocatori solo il testo nei riquadri.) Dall'altra ci sono le descrizioni delle situazioni di base e i PNG. Non licenziare questo background come fosse solo un'aggiunta di colore. Può essere facilmente implementato con dettagli maggiori per fornirti molte drammatiche opportunità. Per esempio, il modulo dà solo uno schema della città di Darokin. Il DM può facilmente fare una mappa della città e aggiungere intrighi politici, incontri con i ladri, e altri pericoli.

Ci sono note e materiale di background per il DM all'inizio di ogni capitolo. Leggili sempre prima di cominciare a giocare tale capitolo. Prendi nota dei modi in cui potrai espandere il materiale e dagli vita aggiungendo piccoli problemi che i personaggi dovranno risolvere.

Sentiti libero di aggiungere colore al semplice schema delle tabelle. Se tiri per una fattore in una tabella degli incontri, dagli un tocco di personalità. Potrebbe continuare a parlare dei suoi malanni mentre i personaggi cercano di ricavarne informazioni, oppure potrebbe essere semplicemente un gran pettegolo. I suoi malanni o pettegolezzi possono essere vitali indizi per il mistero che i personaggi stanno risolvendo.

Sebbene Lascito di Famiglia sia ambientata nel mondo di Mystara, può essere adattata per essere usato in qualsiasi altra ambientazione. Piazza la palude in un luogo logicamente adatto al resto del mondo circostante, ma ricorda che, dato che la sua origine è magica, dovrebbe essere più grande di quanto la normale geografia permetterebbe. Secondo, nota che il governo attualmente in vigore nel dominio dell'avventura è una repubblica. Se preferisci che il dominio faccia parte di un sistema feudale, cambia i titoli ed i vari ufficiali e le persone importanti. In questo caso, i paesani saranno molto timidi rispetto ai contadini e pescatori liberi del modulo. In fine, alcuni dei malvagi sono ricercati dalla legge. Modifica il loro paese d'origine per adattarli al tuo mondo.

Crediti:

Editing: Heike Kubash
 Grafica di Copertina: Clyde Caldwell
 Grafica Interna: Eric A. Gehlin
 Cartografia: Stephanie Tabat, Sue Mayers, Gloria Habriga e Dave Sutherland

Grazie ai playtester:

Alan Cohn, Douglas Friedman, Dawn Friedman, Steve Henderson, Barbara Huguley, Howard Kerr, Heather Mace, Devin McKinney
 Mappe Originali di Jon Jacobson
 Traduzione: Stefano Mattioli

Background per il Dungeon Master

Nel corso degli anni, la Repubblica di Darokin si è espansa verso le terre dei suoi confini. Molti di questi nuovi domini sono disposti in un cerchio attorno alla nazione e foresta di Alfheim. Mediante trattati con i reclusivi elfi, Darokin può colonizzare questi domini e agire come cuscinetto tra Alfheim e le altre nazioni del continente.

Uno di questi domini cuscinetto, Fenhold, è sotto il governo di *Lord Rolph*, che ai suoi tempi era un famoso avventuriero. Buon regnante nonostante le sue eccentricità, Lord Rolph era ossessionato dal cercare di migliorare sempre più il suo dominio.

Fenhold prende il nome da un'acquitrino, che ne occupa la metà meridionale. Le origini della Palude sono occultate dal mistero, diversamente dalle paludi di Malfeggi, che occupa gran parte di Darokin meridionale. Lord Rolph era affascinato dall'idea di bonificare parte della palude e/o costruire una strada rialzata, per facilitare il commercio fra la capitale, Darokin e Selenica a est. Questo piano gli procurò l'odio della gente che viveva nella palude, oltre che prosciugare le sue finanze.

Lord Rolph non si sposò mai. Quindi, quando morì pochi mesi prima dell'inizio di questo modulo, non lasciò alcun erede diretto come successore per il suo dominio.

Nelle sue volontà, Rolph lasciava Fenhold a un distante cugino. Se i giocatori stanno usando i personaggi pregenerati del modulo, l'erede è *Lord Hugh di Terresosse*. Se i giocatori stanno usando i propri personaggi, il DM dovrebbe dare il dominio al guerriero di più alto livello che non abbia una sua terra. Il modulo quindi fornisce un personaggio di un dominio, ma il DM può stare sicuro che quest'eredità non è un facile dono. Mantenere Fenhold richiede tutte le risorse del personaggio e un grande aiuto da parte dei suoi amici.

I giocatori degli altri membri del gruppo si potrebbero chiedere perché i propri personaggi dovrebbero rischiare la vite le ossa per aiutare il nuovo erede. Grazie alla sua continua espansione, la repubblica necessita di personaggi amichevoli e potenti ai suoi confini. Se gli altri membri del gruppo agiranno bene, potrebbero essere ricompensati con della terra tutta per loro.

Fenhold

I tempi sono duri in Fenhold. Il progetto di Rolph ha consumato le riserve di cassa, e Fenhold è un dominio povero perfino nei tempi migliori. Secondo, il Livello di Consenso è molto basso. Non solo il progetto del signore ha fatto arrabbiare molti degli abitanti, ma dopo

la sua morte la gestione è passata temporaneamente nelle mani di *Lord Geriant*, un uomo fedele ma incompetente il quale cattivo giudizio ha demoralizzato tutti quanti.

Peggio che peggio, un folle mago malvagio brama il dominio. *Barzan della Mano Nera* fu impiegato per poco tempo da Lord Rolph per lanciare incantesimi per il progetto della palude (per di più *abbassare il livello delle acque e muro di pietra*). Mentre esplorava i bordi del Grande Acquitrino, scoprì un ampio *cancello* aperto sul Piano Elementale dell'Acqua reso permanente dal *desiderio* di un mago da tempo dimenticato, la cui roccaforte giace fra le rovine di un'antica città, ora sommersa dalle acque.

Barzan è convinto che possedendo il *cancello* sia il suo primo passo verso l'Immortalità, ed è determinato ad averlo per suo proprio uso. Ha organizzato una campagna di terrore per impaurire gli abitanti. Con il dominio nel caos, nessuno sarà in grado di ostacolare le sue ambizioni.

Se avrà successo, andrà al consiglio regnante di Darokin, denunciando l'attuale signore del dominio, offrendo il suo servizio per correggere il problema in cambio della proprietà del dominio. Naturalmente, i disturbi si fermeranno in breve tempo e Fenhold sarà suo per sempre.

Note per il DM

Livello di Consenso. All'inizio del gioco il Livello di Consenso di Fenhold è 225, Instabile. È compito dei giocatori aumentare il livello governando saggiamente ed eliminando Barzan. Durante il gioco, Barzan svolgerà certe azioni che abbasseranno il livello di un certo numero di punti. Spesso i personaggi non saranno in grado fermare queste azioni, sebbene possano intraprendere azioni per correggere la situazione riguadagnando punti. Inversamente, i giocatori avranno anche le opportunità per in-



traprendere misure che aumenteranno il livello di un certo numero di punti. Il DM deve prendere nota del totale corrente. Dopo la fine dell'ultima avventura della campagna viene fornita una lista dei punti che si possono guadagnare o perdere a seconda delle azioni intraprese o subite. Alla fine del gioco, questo totale diventa il nuovo Livello di Consenso del dominio. Se i personaggi lo innalzano almeno fino a 270, il governo di Darokin li ricompenserà.

Dato che le azioni di questo modulo considerano un tempo di svolgimento di un mese, il DM dovrebbe ignorare il normale Controllo del Consenso. Se il Livello di Consenso scende sotto i 200 punti, gli abitanti del dominio non si rivolteranno; ma piuttosto resteranno a guardare in attesa, dando al governante il tempo di rimettere le cose a posto. Se i personaggi permettono al Livello di Consenso di scendere sotto i 100 punti, allora Barzan avrà vinto. A questo punto andrà a Darokin per convincere il consiglio a porre il dominio nelle sue mani.

Il DM può inventare altre situazioni oltre a quelle date nel modulo per concedere ai personaggi la possibilità di guadagnare o perdere Punti Consenso. Per esempio, se il DM tira per un incontro con un halfling, l'halfling potrebbe essere vecchio o ammalato. Se i personaggi lo aiutano in qualche modo, potrebbero guadagnare due o tre punti, o perderne la stessa quantità se lo trattano in maniera rude. Ricorda che in una piccola comunità isolata, i pettegolezzi sono l'attività di ricreazione favorita; le notizie si diffondono velocemente.

In Darokin

Di seguito ci sono alcune informazioni che servono al DM per condurre gli incontri a Darokin.

Il Governo di Darokin. La Repubblica di Darokin è un'oligarchia qualche volta chiamata plutocrazia). Mentre tutti i cittadini sono liberi, poche famiglie benestanti detengono la maggior parte del potere politico. Queste famiglie sono principalmente case mercantili, sebbene nella cerchia regnante ci siano anche alcuni proprietari terrieri. Il paese è diviso in due aree, le Terre Centrali e le Terre di Confine.

Il governo è organizzato in un consiglio regnante. Tutti i cittadini delle Terre Centrali votano per eleggere i trentasette membri del Consiglio Esterno, ma questi candidati sono scelti da una lista presentata dal Consiglio uscente. La lista comprende solo candidati benestanti perché, dice il Consiglio, solo un uomo ricco ha il tempo per governare ottimamente. Non si sa però quanti cittadini credano a questa razionalizzazione.

Una volta eletto, il Consiglio Esterno sceglie un Consiglio Interno dei Sei, gli uomini che effettivamente svolgono i compiti giornalieri. Il Consiglio Esterno offre sugge-

rimenti e dibatte su argomenti importanti a spesso ha un voto decisivo.

L'attuale Consiglio governa giustamente e tratta bene la popolazione in un chiaro autointeresse. Una cittadinanza contenta e prosperosa compra i beni commerciati sul quale dipende il bene del Consiglio, mentre un cittadino accigliato accumula denaro e provoca rivolte che disturbano il fluire del commercio. Tutti i cittadini di Darokin hanno il diritto di appellarsi al Consiglio Interno se credono che i propri diritti legali siano stati infranti, e il Consiglio attuale ascolta l'appello perfino del più insignificante fattore. Naturalmente, una persona deve possedere della terra o dei beni per essere considerato un cittadino. In passato, alcuni Consiglieri corrotti domandavano mazzette per ascoltare gli appelli, o semplicemente non ascoltavano appelli che fossero contro il proprio interesse.

Ci sono due versioni leggermente diverse delle leggi di base. Una, la legge Centrale, è amministrata da ufficiali incaricati che rispondono direttamente al Consiglio Interno. L'altra, la legge di Confine, è amministrata da una speciale classe di governanti ereditari, i Magistrati di Confine. Equivalete ai baroni del sistema feudale, questi Magistrati posseggono domini ereditari ed hanno poteri più ampi della media dei giudici o conestabili di nomina. Sono sempre legati alle leggi di Darokin e non possono maltrattare gli abitanti del proprio dominio in modo rude o arbitrario.

Il personaggio che ha ereditato il dominio di Lord Ralf è appena diventato uno di questi Magistrati di Confine. Il DM dovrebbe spiegare nei dettagli che l'erede non è un signore feudale dai pieni poteri, ma il governatore e proprietario terriero di esseri liberi con diritti legali.

Sebbene il Magistrato vengono concessi i diritti e le tasse descritte nelle regole, l'ammontare delle tasse è imposto dalla legge di Darokin, e che il governatore le può aumentare solo in casi di reale emergenza. Se un Magistrato di Confine rifiuta ad acconsentire alle leggi, il Consiglio Interno ha l'autorità di confiscare le terre, con la forza se necessario, e donare il dominio ad un'altra famiglia.

Cominciare l'Avventura

Per prima cosa, l'erede deve ricevere al notizia della sua buona fortuna e viaggiare verso la capitale, Darokin, per reclamare la sua eredità.

Se i giocatori stanno usando i personaggi pregenerati di questo modulo, il DM può cominciare dal momento in cui Lord Hugh e i suoi compagni sono appena ritornati in città dopo alcuni mesi d'avventura al nord. Il gioco comincia nel momento in cui entrano in città e trovano una locanda.

Se i giocatori hanno i loro personaggi, allora un araldo inviato dal Consiglio Esterno li raggiunge nel luogo in cui si trovano. Il testo nel riquadro assume che il gruppo si trovi in una locanda. Se non è questo il caso, suggerisci che vadano in una locanda della zona per la notte o altrimenti modifica il testo per adattarlo alla situazione.

Se si usano personaggi propri, si deve cambiare il nome di Lord Hugh col nome del personaggio.

La stanza della taverna è mezza vuota e piuttosto silenziosa questa sera. Qualche mercante discute in un angolo sul prezzo attuale del grano; vicino alla porta, una coppia di uomini indistinti che potrebbero essere dei ladri stanno guardando l'equipaggiamento e i vestiti del vostro gruppo; vicino al camino un paio di nani ubriachi stanno cantando ad alta voce nella loro lingua. La porta si apre, ed un uomo alto dai capelli scuri si fa avanti.

Sebbene i suoi vestiti siano macchiati dal tempo e polverosi, ha l'aria di uno abituato al rispetto ed all'obbedienza. In una mano porta un bastone a spirale con nastri colorati, il simbolo universale di un araldo. Perfino i nani si azzittiscono mentre il taverniere si affretta a parlare con lui. Con voce profonda ed autoritaria, l'araldo dice, "Sto cercando un uomo di nome Lord Hugh di Terrerosse."

Una volta che l'erede si sarà identificato, l'araldo s'inginocchia ai suoi piedi e dicendo ciò che segue.

"Porto cattive notizie, mio signore. Lord Rolph di Fenhold è morto nominandoti erede del suo dominio."

L'erede dovrebbe fare una prova d'Intelligenza su 3d6. Se ah successo, si ricorda che Rolph era il cugino di secondo grado sua madre. Se no, l'araldo mantiene un'aria sdegnata mentre racconta la parentela. Poi dice:

"Se vuole reclamare questo dominio, mio signore, allora dovrà incontrare *Arnulf*, membro del consiglio alla capitale Darokin, per completare le formalità legali. Ho passato molti mesi in sua ricerca, quindi sarebbe meglio se partisse immediatamente."

A questo punto i giocatori vorranno probabilmente discutere il susseguirsi degli eventi. Cerca di dargli di interpretare i personaggi il più possibile. L'araldo, Wolfram, si unisce alla conversazione e può fornire informazioni generali riguardo gli affari in Darokin, i diritti legali di un possessore di un dominio di confine, e le probabili ricompense per gli altri personaggi se accompagneranno il loro amico. Non sa nulla degli attuali problemi di Fenhold se la posizione del dominio.

Viaggio Verso la Capitale

E' possibile che i personaggi debbano viaggiare parecchio per raggiungere Darokin quando l'araldo li raggiunge. Per rendere veloce il gioco, il DM può calcolare approssimativamente il tempo totale di viaggio e poi annunciare ai personaggi che sono arrivati, tipo, "Dopo tre lunghe settimane sulla strada, raggiungete il cancello principale di Darokin."

D'altra parte, se il DM desidera, o se ci sono altri eventi da sistemare in una campagna più ampia, il viaggio può essere giocato giorno per giorno. In entrambe i casi, Wolfram accompagna i personaggi, in quanto sta tornando verso casa. Quando raggiungono la città, Wolfram raccomanda una buona locanda e si offre di presentarli ad Arnulf, il membro del consiglio incaricato di trovare l'erede di Rolph e preparare al successione.

Con il livello tale di personaggi coinvolti in questo gioco è possibile che ci siano due o tre esperti di magia o altri, in possesso di un numero sufficiente di incantesimi di *teletrasporto* per condurre tutti a Darokin. Se discutono di questo di fronte a Wolfram, fa notare che la città di Darokin è protetta da un incantesimo che non permette il teletrasporto al di sopra delle mura cittadine. E' possibile usare un *teletrasporto* all'interno della città di Darokin, ma non uno che vada da dentro a fuori o viceversa. Infatti, molte città hanno questo tipo di protezione, che è in effetti una forma di *desiderio* scoperta dai amghi di Glantri e venduta alle città interessate.

I personaggi si possono *teletrasportare* in un luogo conosciuto vicino a Darokin, ma non possono entrare nella città in questo modo.

Se i personaggi decidono di usare il *teletrasporto* senza consultare Wolfram (e nessuno di loro è un personaggio di Darokin, e che ne sarebbe a conoscenza), lanciano l'incantesimo e hanno quella sensazione torcibudella, vengono scossi dalla visione perimetrale di una dimensione aliena, e poi si ritrovano a non essersi mossi di un centimetro. L'incantesimo è stato usato, comunque, e devono aspettare di ristorarsi o cercare un altro modo.

Similmente, i personaggi che cercassero di *volare* in Darokin si ritroveranno sotto il fuoco delle baliste. Darokin impiega anche elfi che vedono al buio e guardie con un *individuazione dell'invisibile* reso permanente per fermare

la gran quantità di ingressi illegali. Darokin non vuole persone che non entrino mediante i suoi cancelli, dove possono essere registrati dalle guardie cittadine. Ingressi illegali avvengono lo stesso, ma sono molto scoraggiati.

In Darokin

Arrivando, con o senza Wolfram, i personaggi possono richiedere un'udienza con Arnulf la quale verrà concessa entro un giorno. La richiesta di un'udienza significa che i personaggi verranno ritardati di almeno due giorni prima di ottenere la loro udienza. La corruzione del maggiordomo gli consentirà l'accesso ad Arnulf entro una manciata di minuti.

Informazioni per i Giocatori.

Arnulf è un uomo alto, grigio ed affabile con l'abbigliamento del clero della Chiesa di Darokin. Può far svolgere velocemente le formalità della successione del dominio a favore dell'ereditario. Sebbene l'erede possa avere pochi ricordi riguardo Rolph, suo cugino si era tenuto ben informato sui successi del suo inconscio erede. I Consigli, sia Interno che Esterno, sono ben compiaciuti della scelta.

Arnulf ha le seguenti informazioni sul dominio di Fenhold. Il DM dovrebbe fare in modo che i giocatori usino i personaggi per ottenere le informazioni invece di leggerle semplicemente. Ricorda, la repubblica vuole che l'erede si prenda carico dei suoi doveri; Arnulf minimizzerà le difficoltà.

Primo, il Livello di Consenso è Instabile. Rolph era piuttosto popolare, sebbene una minoranza obiettava la sua apolitica riguardo alla palude. Quelli che si aspettavano di vivere sotto la sua guida illuminata per anni a venire furono scossi gravemente dalla sua morte improvvisa. Vedranno l'erede con sospetto e lo confronteranno con i più alti standard di Rolph. Inoltre, nel dominio vivono sia umani che halfling le cui razze hanno lievi frizioni. In fine, l'incompetenza del Siniscalco *Lord Geraint* ha lasciato molta gente con lagnanze che devono essere calmate.

Arnulf ha avuto solo vaghi rapporti dei problemi che Barzan sta causando, sebbene sia all'oscuro di chi ne sia il colpevole. Ci sono voci di apparizioni di fantasmi, strane scomparse, raccolti rovinati e animali morti. Arnulf non sa se credere in queste lagnanze oppure no, ma preferisce pensare che siano solo le fantasie di paesani sempliciotti. Se dovesse ripeterle, arguirà che per avventurieri veterani come loro, tali sciocchezze non dovrebbero presentare un vero problema.

Terzo, Arnulf esprimerà la fretta generale del Consiglio di vedere qualcosa che incrementi il commercio e quindi le tasse provenienti dalla Terre di Confine. Anche se alcuni membri del Consiglio dubitano del piano di Rolph per la strada sopraelevata attraverso la palude, lo supportarono in principio e vorrebbero vederlo comple-

tato.

Lord Rolph ha speso l'equivalente di 1.500 mo al mese nel tentativo di costruire la strada rialzata e bonificare gli acquitrini circostanti. Se gli scambi prendono piede come ci si aspetta, gli ufficiali della repubblica stimano la strada rialzata frutterebbe al dominio circa 1.000 mo al mese, fra servizi e tasse.

Arnulf ha anche le statistiche del dominio, date di seguito, ma visto che non ha mai visitato Fenhold, non può fornire altri dettagli.

Statistiche del Dominio

Dominio di Fenhold

Dimensione: Esagono da 40 km

Fedeltà: Repubblica di Darokin

Tipo di Territorio: Terra di Confine

Tipo di Terreno: colline, palude, alcune radure

Popolazione: 700 famiglie⁽¹⁾

1. 50 umani fattori

2. 300 umani cacciatori di uccelli/pescatori

3. 350 halfling delle colline

Incremento della Popolazione: 1-5% al mese

Risorse: due animali e una vegetale

1. mandrie

2. pesci e anguille⁽²⁾

3. produzione di fattoria

Entrate:

Ordinarie: 7.000 mo/mese

Tasse: 700 mo/mese

Risorse: 2.800 mo/mese⁽³⁾

PE Mensili: 9.800

Tasse per Darokin: 2.100 mo/mese⁽⁴⁾

Tasse per la Teocrazia: 1.050 mo/mese⁽⁵⁾

- (1) Oltre agli ufficialmente registrati ci sono circa 100 individui, disertori o altri esseri che cercano di sopravvivere nella palude.
- (2) Le anguille in salamoia sono oggetto d'esportazione.
- (3) Questo è meno delle normali entrate dovute a quella risorsa in quanto il pesce e le anguille producono meno di quanto farebbe una risorsa animale.
- (4) Può essere denaro liquido, beni o truppe militari
- (5) Pagabile in denaro liquido, beni o cibo

Lo Stato del Possedimento

Arnulf sa che la sede del Magistrato è un vecchio maniero, completo di mura difensive, sebbene non abbia informazioni specifiche sulla condizione attuale. Ha le piante della torre originale costruita sul luogo, ma sa che è stata abbattuta un secolo fa a favore di una tenuta con più stanze. Comunque, nessuno ha fornito il Consiglio con le nuove piante.

Stare a Darokin

I personaggi potrebbero voler passare qualche giorno a Darokin prima di dirigersi verso Fenhold. Ci sono molte cose di cui ha bisogno un Magistrato e un avventuriero, e la popolazione di Fenhold sono lontani dall'averne i beni richiesti.

Ai fini dell'acquisto di beni e assoldare seguaci, assumi che i prezzi di Darokin sino quelli descritti nel Manuale del Giocatore. Darokin è una vasta città con molti interessi mercantili. Tutto quello che si può trovare in tutta la tua campagna si può trovare anche a Darokin al prezzo indicato nei manuali. Tutti sanno che i prezzi della merce nelle zone di confine come Fenhold possono essere più alti fino al 300%.

Il costo di vita giornaliero per l'erede è paragonabile a quello di un Barone.

Stato della Città

Darokin sta a cavallo del fiume Streel dove cominciano le Paludi di Malpheggi e poi il mare. Gran parte della città sta sulla riva est; quella ovest è più commerciale e malfamata.

La riva est è prosperosa, con strade ciottolate e cittadini ben vestiti, con poca occasionale gentaglia. Sulla riva ovest, le strade sono sporche o fangose, a seconda della stagione, e la percentuale di gentaglia è molto più alta di quella di cittadini ben vestiti.

Piuttosto che fornire una mappa della città, viene fornito un diagramma di flusso che mostra i distretti principali e le distanze fra loro. Se viene svolto un inseguimento attraverso Darokin (vedi **Il Ladro**, più avanti) queste distanze dovrebbero essere tutto quello che ti serve, assieme ad un'immaginazione attiva ed esperta, per determinare quale tipo di strade e costruzioni stanno attraversando i personaggi e in quale sorta di rischi potrebbero incorrere

Le Armi in Città. Chiunque entri in città attraverso il cancello principale verrà fermato dalla guardia, che darà con piacere raccomandazioni sulle locande appropriate e introdurrà brevemente i personaggi alle regole della città.

Per le strade della città non possono essere indossate armature evidenti e armi di grossa dimensione senza il permesso del

Consiglio. In particolare questo vuol dire che un personaggio può indossare un'armatura sotto i vestiti, virtualmente impossibile per tutte se non quelle di cuoio, di maglia e a bande, e può portare un'arma ad una mano come spada o accetta. Lance, alabarde, archi, balestre, ecc. non sono permesse, sebbene possano essere acquistate per essere usate altrove.

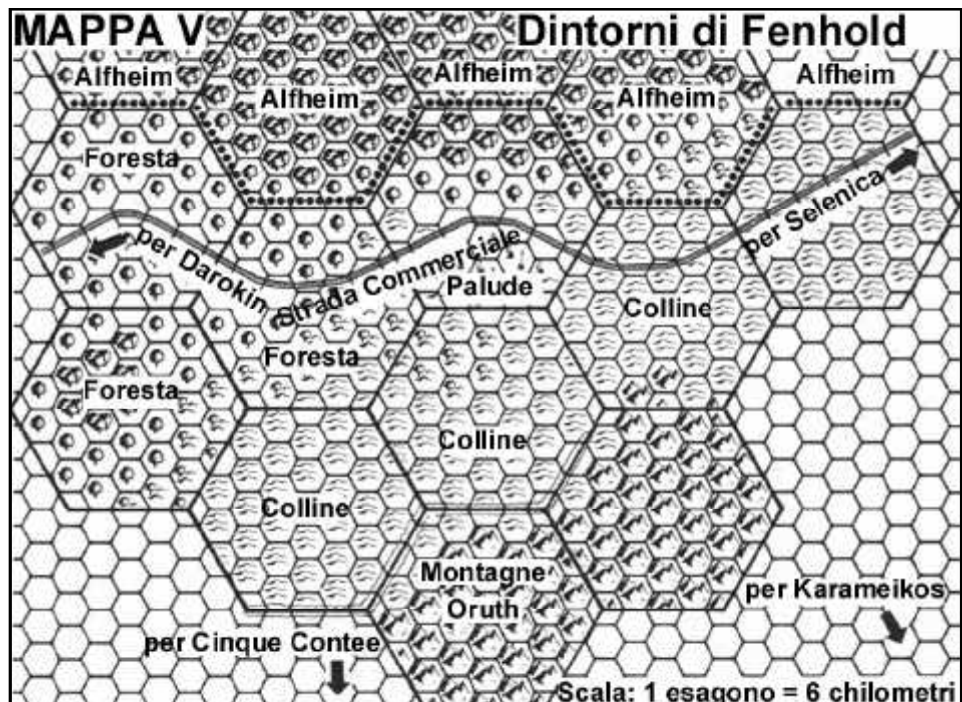
Il Ladro

Entro un giorno dal loro arrivo, gli agenti di Barzan in città vengono a sapere dei personaggi. Barzan si trova in città, in attesa del loro arrivo, ma non prenderà parte direttamente agli eventi.

Invece, Barzan lavora attraverso la Gilda dei Ladri per assoldare il ladro, *Jocko l'astuto* (vedi la sezione PNG), per seguire i personaggi e fare ciò che può per disturbare i loro piani.

Jocko tenta di far trovare addosso ai personaggi cose rubate da lui, di rubare oggetti magici ai personaggi, e di dissuadere i seguaci dei personaggi dall'accettare il lavoro. Seguirà anche qualsiasi personaggio sembri vulnerabile, e cercherà di attaccarlo se sembra che si presenti la situazione, sebbene solo se pensa veramente di poter vincere. Non attaccherà un guerriero pronto in armatura completa ed armato.

Jocko tenterà anche di sovvertire un personaggio qualsiasi, tipo un altro ladro, che pensa possa essere persuaso a tradire l'erede. I suoi agenti prima osserveranno il potenziale traditore attentamente, per assicurarsi che la esista una possibilità di defezione e poi cerca di arrangiare



un incontro tra il personaggio e Jocko. Jocko appare mascherato e con una via di fuga sempre pronta in caso il personaggio cerchi di attaccarlo. Fai in modo di ricompensare il giocatore che pensi alla possibilità di infiltrare una agente che faccia il doppio gioco.

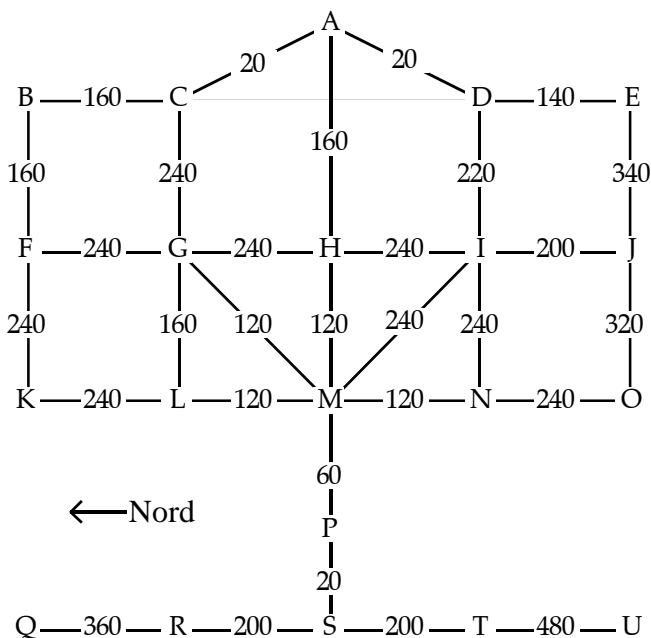
Se inseguito, Jocko fa qualsiasi cosa per scoraggiare l'inseguimento, saltando sopra carri di venditori ambulanti, impaurendo cavalli, ecc. Ricorda che Darokin è una città medioevale, e che le strade sono strette ed affollate. Ci sono molti posti per nascondersi.

Ai personaggi dovrebbe essere detto di questo inseguimento la prima volta che questo fallisce una prova per Nascondersi nelle Ombre. Dovrebbe essere descritto come uno dei tanti avvistamenti per le strade, insieme al mendicante senza gambe, il bardo itinerante, la donna col cappello incredibile, il palanchino con la tenda che nasconde chissà che, ecc.

La seconda volta che Jocko fallisce il tiro, dovrebbe essere permessa una prova in Intelligenza per capire che si tratta della stessa persona. Ora possono diventare sospettosi e intraprendere le azioni che desiderano.

Se catturato, Jocko non sa nulla di Barzan. E' stato incaricato dal Capo della Gilda per svolgere questo lavoro. Cercare di interrogare il Capo della Gilda è difficile per chiunque non sia un ladro di livello sufficientemente alto lui stesso.

DIAGRAMMA DELLA CITTA'



I numeri indicano la distanza in metri tra un distretto e l'altro. Il diagramma non è in scala.

Descrizione del Diagramma di Darokin

- A. Cancelli della Città
- B. Tessitori, Tintori, Sarti (V)
- C. Taverna, Locande (V)
- D. Carpentieri, Vasai, Muratori
- E. Commercianti di Cavallo/Mulo
- F. Armaioli, Fabbri d'archi, Armieri (V)
- G. Camera della Gilda, Uffici Legali (V)
- H. Mercato Alimentare all'Aperto, Artisti di Strava (P) (V)
- I. Esperti di Magia, Alchimisti, Erbalisti (V)
- J. Fabbri, Stallieri (V)
- K. Quartiere del Tempio
- L. Quartier Generale delle Guardie della Città
- M. Camera del Consiglio, Uffici Legali, Riscossori di Tasse
- N. Gioiellieri, Lavoratori del Metallo
- O. Residenze Benestanti, negozi di lusso
- P. Ponte sul fiume (P)
- Q. Locande e Taverna economiche, Quartier Generale della Gilda dei Ladri (P)
- R. Fabbri (P)
- S. Mercato del Pesce, Banchine, Magazzini (P)
- T. Catapecchie (P)
- U. Saponieri, Conciatori, Fabbri di Candele (P)

Tutte le aree segnate con (P) sono zone dove i ladri e i muggers abbondano, pronti ad afferrare un borsello incustodito o a colpire qualcuno alla testa di sera per alleggerirlo indisturbato.

Se i personaggi si fermano in ognuno di questi luoghi, in particolare se sono inseguiti da qualcuno o stanno cercando un amico, sceglierne uno e eseguite un tiro per Svuotare Tasche, assumendo che il tentativo venga eseguito da un ladro di 10° livello. Se il ladro viene catturato, il personaggio può farne ciò che vuole, sebbene il DM potrebbe trovare interessante mettere in gioco a questo punto un bambino di 13 anni, magari dai grandi occhi marroni supplichevoli. Non perdere mai l'occasione di confrontare un personaggio in caso di una decisione di questione morale.

Le aree segnate con (V) sono zone in cui i personaggi possono reclutare seguaci o acquistare provviste.

Note per il DM

Questa sezione dell'avventura può essere espansa a tua volontà. Basta impostare alcune taverne o negozi e aggiungere qualche PNG. Le possibilità comprendono altri Consiglieri, tavernieri ostili o utili (qualcuno potrebbe avere delle idee oppure aver sentito voci in qualche modo utili), e incontri con pedoni, maghi malati di mente, cavalli imbizzarriti, ufficiali ubriachi, ecc.

Nel lato Occidentale della città, i personaggi possono ve-

nir coinvolti in risse di strada, venir derubati, essere assillati da ubriachi amichevoli o ostili, o qualcuno (il povero stupido) potrebbe voler provare ad assalirli.

Verso Fenhold

Barzan non intraprende apertamente azioni contro i personaggi in Darokin. Parte poco dopo aver dato le sue istruzioni al Capo della Gilda dei Ladri, e si dirige verso Fenhold, con l'intenzione di offrire al nuovo erede il benvenuto appropriato.

Barzan ha svolto diversi preparativi in attesa dell'arrivo del nuovo erede. Uno di questi è stato aumentare le tensioni tra Fenhold e il suo vicino settentrionale, Alfheim.

Gli elfi di Alfheim hanno sempre avuto con Darokin relazioni amichevoli ma guardinghe. Ufficialmente acconsentono all'induzione di Darokin delle terre attorno alla loro foresta, ma sono meno entusiasti riguardo al progetto di Darokin di trasformare queste terre di confine in parti civilizzate di Darokin. Temono, probabilmente con ragione, il momento in cui Darokin deciderà di indurre Alfheim in Darokin.

Agendo sotto le mentite spoglie del misterioso essere chiamato "Il Signore delle Acqua" Barzan ha incitato il clan vicino a Fenhold alle ostilità. Lungo la sua via del ritorno a Fenhold si è fermato alla roccaforte del Clan dicendo che il nuovo erede sta semplicemente usando Fenhold come base per un'eventuale invasione di Alfheim. Dopo tutto, perché mai Darokin avrebbe mandato a Fenhold un guerriero così esperto se non per usare le sue abilità contro gli elfi?

La maggioranza degli elfi non sono stati impressionati da questi discorsi, ma alcuni del clan sì. Cinque membri del clan, tutti veterani ex avventurieri, decidono di tentare a forzare il nuovo erede a tornarsene a Darokin, o almeno di dimostrare che gli elfi sanno dire la propria.

Iriel Nuovafoglia, Elfo (G10/M10): CA 1; FM 9; DV 9+4; pf 48; THAC0 10 (arma); N° ATT. 3/2 o 1; Danni 1d10+2 (For+arma) o incantesimi; AS nessuno; DS 90% resistenza a *sonno* e *charme*; RM nessuna; Taglia M (alto 1,6 m); ML 13 (Elite); AL CN; PE 2.000. For 16, Des 16, Int 15.

Specializzazione di Stile: a due mani.

Equipaggiamento: *corazza di maglia elfica +2, spadone a 2 mani +1, anello respingi incantesimi, medaglione dell'ESP (27 m), mantello elfico, stivali elfici.*

Libro Incantesimi:

Primo Livello (4): *charme, dardo incantato, individuazione del magico, lettura del magico, movimenti da ragno, sonno.*

Secondo Livello (4): *creazione spettrale potenziata, ESP, immagini illusorie, individuazione dell'invisibile, ragnatela.*

Terzo Livello (3): *blocca persona, fulmine, palla di fuoco, volare.*

Quarto Livello (3): *confusione, crescita vegetale, scudo di fuoco, terreno illusorio.*

Quinto Livello (2): *muro di ferro, nube assassina, teletrasporto.*

Dylan Ramolungo, Elfo (G8/M8): CA 0 (mantello); FM 12; DV 8; pf 35; THAC0 13 (base); N° ATT. 2 o 1; Danni 1d6+3 (arma) o incantesimo; AS nessuno; DS 90% resistenza a *sonno* e *charme*; RM nessuna; Taglia M (alto 1,6 m); ML 12 (Risoluto); AL CN; PE 1.400. For 15, Des 17, Int 14.

Specializzazione di Stile: con armi da lancio.

Equipaggiamento: *corazza di maglia elfica, arco lungo +2, 15 frecce leggere +1, mantello distorcente.*

Libro Incantesimi:

Primo Livello (4): *dardo incantato, individuazione del magico, lettura del magico, movimenti da ragno, scossa elettrica, ventriloquio.*

Secondo Livello (3): *ESP, invisibilità, levitazione, ragnatela.*

Terzo Livello (3): *chiaroveggenza, dissolvi magie, intermittenza, velocità.*

Quarto Livello (2): *porta dimensionale, scaccia maledizioni, tempesta di ghiaccio.*

Avran Passoverde, Elfo (G7): CA 0; FM 9; DV 7; pf 48; THAC0 10 (arma+For+spec.); N° ATT. 2; Danni 1d8+6 (arma+For+spec.); AS nessuno; DS 90% resistenza a *sonno* e *charme*; RM nessuna; Taglia M (alto 1,6 m); ML 13 (Elite); AL NM; PE 420. For 18, Cos 15.

Specializzazione di Stile: con arma e scudo.

Specializzazione dell'arma: ascia da battaglia.

Equipaggiamento: *corazza di piastre +2, scudo +1, ascia da battaglia +2, anello salva vita (2 cariche).*

Myriel Altavista, Elfa (M6 Incantatrice): CA 4; FM 12; DV 6; pf 16; THAC0 17 (bastone) o 19 (pugnale); N° ATT. 1 o 2; Danni 1d6+2 (arma) o 1d4 (pugnale) o incantesimi; AS nessuno; DS 90% resistenza a *sonno* e *charme*; RM nessuna Taglia M (alto 1,6); ML 15 (Campione); AL CM; PE 420. Des 15, Cos 15, Int 17, Car 16.

Specializzazione di Stile: a due mani.

Equipaggiamento: *anello di protezione +3, bastone del potere (21 cariche), bacchetta del gelo (12 cariche), anello di rigenerazione, pugnale.*

Libro Incantesimi:

Primo Livello (4+1): *autometamorfosi, charme, individuazione del magico, ipnotismo, lettura del magico, scossa elettrica.*

Secondo Livello (2+1): *buio nel raggio di 4,5 m, localizzare un oggetto, oblio, raggio che indebolisce.*

Terzo Livello (2+1): *blocca persona, forma spirituale, muro di vento, suggestione.*

Telvon, Elfo (G5/M5): CA 2; FM 9; DV 5; pf 21; THAC0 14 (arma+For); N° ATT. 1; Danni 1d8+2 (arma+For) o incantesimo; AS nessuno; DS 90% resistenza a *sonno* e *charme*; RM nessuna Taglia M (alto 1,6); ML 10 (Normale); AL CN; PE 420. For 17, Des 15, Int 15.

Specializzazione di Stile: con un'arma (-1 CA).

Equipaggiamento: *corazza di maglia elfica, spada lunga +1, anello di protezione +1, mantello elfico, bacchetta dei fulmini (9 cariche).*

Libro Incantesimi:

Primo Livello (4): *dardo incantato, charme, lettura dei linguaggi, lettura del magico, spauracchio, unto.*

Secondo Livello (2): *assordamento, invisibilità, sfera infuocata.*

Terzo Livello (1): *attirare mostri, blocca persona, dissolvi magie.*

Gli elfi osserveranno il gruppo per un paio di giorni, per poi sistemarsi in una posizione d'imboscata che gli permetterà di attaccare poco dopo la sosta per il pranzo. Si nascondono fra gli alberi lungo la strada, attaccando prima da lontano con gli incantesimi e le frecce. Poi, gli elfi di più alto livello ingaggeranno il gruppo, mentre quelli di livello più basso continuano ad usare le armi con gittata. Il loro scopo è quello di impaurire i seguaci e gli animali da soma e di distruggere i membri del gruppo.

Una volta sconfitti, qualsiasi elfo lasciato in vita racconterà come essi abbiano ottenuto le informazioni dal Signore delle Acque, il solo nome col quale conoscono Barzan. Possono identificare Barzan dai suoi oggetti magici, se non dal suo viso, se i personaggi vogliono tenerli prigionieri per questo scopo.

La notizia di questo attacco abbassa il livello di Consenso di 10 punti. La popolazione di Fenhold non vuole che gli elfi si arrabbino con loro. Se il gruppo riesce a non uccidere tutti gli elfi e convince i sopravvissuti delle loro buone intenzioni e li rimanda indietro in Alfheim, il Livello di Consenso scende di soli 5 punti.

Forza Soverchianta

Se i personaggi hanno assoldato un gruppo di mercenari affinché lavorino per loro, il DM può gestire la situazione in uno dei seguenti modi:

- Se ci sono elfi fra i personaggi, i cinque elfi si intrufoleranno nell'accampamento di notte durante il turno di guardia dell'elfo e confronteranno con lui le informazioni ottenute dal "Signore delle Acque".

Dato che i personaggi hanno elfi nel gruppo, gli Alheimiani sono più propensi ad osservare piuttosto che attaccare. Potrebbero farlo addirittura se i personaggi non assoldano mercenari.

- Il DM può raccogliere elfi fino ad un gruppo di 30 e gestire la situazione con il Regolamento di Guerra. Questo renderebbe la situazione interessante rispetto alle solite battaglie corpo a corpo.
- Gli elfi potrebbero semplicemente assaltare il gruppo, usando le loro superiori abilità ambientali per prendere di sorpresa le sentinelle e togliere di mezzo quelli che vagano per l'accampamento. Possono perfino scagliare frecce con messaggi all'interno dell'accampamento. Qualche messaggio del tipo "Tornatene a Darokin, guerrafondaio" dovrebbero lasciare i personaggi piuttosto confusi.

L'Arrivo a Fenhold

Leggi ciò che segue ai giocatori.

Mentre percorrete le ultime miglia verso la casa padronale, venite circondati dalla nebbia. Siete ancora cinque miglia più a nord della palude, ma vedete sollevarsi la grigia massa fluttuante, per poi circondarvi come un calmo animale imponente. Mentre vortica attorno a voi, il mondo diventa umido, freddo e stranamente silenzioso. Perfino il suono degli zoccoli dei vostri cavalli è attutito. Vi sentite come se il gelo provenisse dalle profondità della terra stessa.

Se i personaggi vogliono usare *individuazione del magico* qui, lasciateglielo fare, ma questa nebbia sono le normali condizioni atmosferiche di Fenhold.

Gli agricoltori stanno lavorando nei campi lungo la strada, ma nessuno si volta a guardarvi mentre passate. Si tengono vicini a parlano fra di loro a voce molto bassa.

Se i personaggi chiamano uno degli agricoltori, tira sulla **Tabella 1**, Incontri Casuali per le Terre Coltivate. Ricorda di tirare sulla **Tabella 2**, Dicerie da qui in poi durante gli incontri.

Finalmente la casa padronale esce dalla nebbia. Il muro grigio pallido, ora reso viscido dall'aria umida, si erge per 6 metri in altezza con una torre quadrata ad ogni angolo del complesso rettangolare. Ci sono altre due torri ai lati del cancello principale, dove saracinesche arrugginite, inclinate e semisollevate, permettono giusto il passaggio di un cavaliere sulla sua montatura. Un ponte levatoio conduce ai cancelli passando sopra ad un fossato ora asciutto. Fra l'erba alta del fossato

passano pigramente delle oche bianche, ma non si vede niente e nessun altro.

Le saracinesche non sono una trappola, semplicemente sono così ben incastrate che non possono più andare né su e né giù. Se i personaggi chiamano a voce alta se c'è qualcuno, esce *Niall*. Se entrano, leggi ciò che segue.

Il padiglione interno è mezzo ciottoli e mezzo fango. Non ci sono altre costruzioni, solo l'enorme casa padronale di pietra. Alta tre piani, porta delle torrette sui tetti grigio ardesia. Il piano terra serve da stalla, il calore corporeo degli animali aiuta a scaldare al casa. Dai cancelli rivestiti in ferro esce un giovane uomo. Alto e biondo, indossa una tunica di lino, calzoni di cuoio e un mantello. Porta un'enorme spada a mo' di bandoliera. Si inchina di fronte a voi dicendo, "Saluti, miei signori. Siete il nuovo erede e i suoi compagni? Sono *Niall*, il capitano delle guardie."

Sebbene sia un buon guerriero, *Niall* è troppo giovane per questo incarico importante e odia prendere decisioni. Eseguirà con sollievo gli ordini del nuovo erede. Se il gruppo non chiede del siniscalco, *Niall* espone volontariamente ciò che segue.

"Sono sorpreso che Lord Gereint non sia qui a ricevervi, mio signore. E' uscito per la sua abituale cavalcata pomeridiana un paio di ore fa. Sua signoria è molto vecchio, vedete, e molto posato nei suoi modi. Probabilmente è smontato e si è seduto per riposare, e poi si sarà addormentato. E' già accaduto in precedenza. Bene, mio signore, venga nella sua nuova casa. Farò in modo che i servitori si prendano cura dei vostri cavalli e bagagli. Abbiamo preparato una festa in vostro onore."

Quando *Niall* batte le mani, nessuno risponde. Prova di nuovo, senza risultati migliori. In fine torna dentro al casa padronale e poi esce di nuovo dietro a due servitori, che facendo un cenno nella vostra direzione, prendono quanti pochi bagagli possano per portarli all'interno dei cancelli.

I personaggi all'erta, dovrebbero sentire puzza di guai a questo punto e vorranno cercare Lord Gereint. Se così è il caso, passate alla sezione successiva, La Ricerca. Se partono immediatamente, saranno in grado di trovare un importante indizio sul corpo di Gereint che indica che l'apparente incidente sia stato progettato da qualcuno che usa la magia.

Se i personaggi restano nella casa padronale (o, naturalmente, quando ritornano se partono immediatamente) dai loro la mappa della Casa Padronale di Fenhold. Mentre si muovono all'interno della casa, leggi le descrizioni delle

stanze. Nota che ci sono degli oggetti che si possono trovare solo se si cerca specificatamente. Ci vorranno diverse ore di gioco per esplorare la casa padronale.

Se i personaggi non pensano di andare a cercare gereint, *Niall* arriverà da loro dicendo di essere preoccupato per l'anziano signore. Attenderà che l'erede suggerisca una ricerca.

La Ricerca

Quando il gruppo si muove per andare in cerca di Gereint, trovano l'anziano a quasi due chilometri lungo la strada principale. Il suo cavallo è lì vicino con una gamba anteriore rotta. Apparentemente il cavallo s'è impaurito disarcionando Gereint e uccidendolo nella caduta.

Lanciare incantesimo *resurrezione* non avrà effetto. Egli ha 102 anni, e il suo corpo non può reggere una resurrezione. Se viene usato un incantesimo *parlare con i morti*, sa poco, in quanto stava sonnecchiando sulla sella quando è avvenuto l'incidente.

Barzan ha assassinato l'anziano signore. Ha scagliato una piccola *palla di fuoco* sulla strada direttamente di fronte al cavallo che, impaurito, è corso via disarcionando Gereint e cadendo dopo una breve galoppata. Se i personaggi seguono all'indietro le tracce del cavallo fino alla strada dove hanno trovato il corpo, possono scoprire chiare i resti bruciacchiati dell'esplosione. Se attendono prima di andare a cercare Gereint, le tracce svaniscono a causa dell'umidità dell'aria.

Se i personaggi cominciano le investigazioni sulla morte di Gereint immediatamente, dategli 5 Punti di Consenso, ma se ritardano, no ci sono penalità.

Caos nella Casa Padronale

Senza Gereint, la casa padronale è nel completo disordine. Come menzionato in precedenza, *Niall* è l'unico seguace rimasto della casa, ma i servi non gli obbediscono a causa della sua giovane età. I personaggi dovranno urlare agli stallieri e andare a caccia del personale di servizio.

Ricorda che questi servitori non sono schiavi. Obbediscono ai personaggi, grugnendo, e si offendono a qualsiasi tentativo di tirannia. Molti di loro preferirebbero perfino essere sollevati dal servizio al Magistrato e tornare alle loro famiglie piuttosto che tenersi il proprio lavoro. D'altra parte, modo gentili ma decisi faranno guadagnare rispetto. Aumenta il Livello di Consenso di 5 punti se i servitori vengono trattati bene, e diminuiscilo di 5 in caso contrario.

La Casa Padronale di Fenhold

Descrizione Generale

La casa padronale è vecchia e triste e necessita di riparazioni. Ci sono assi del pavimento crepate, finestre rotte, scalini consumati delle scale e chiazze di muffa ovunque sui muri di pietra. La mobilia è nelle stese condizioni; una volta lussuosi, sono ora consumati e rotti. Grazie alla sua inusuale conformazione, il primo piano odora spesso di cavallo, ma le stalle sono sotto la costruzione principale per un buon motivo. Il calore corporeo degli animali sale e aiuta a riscaldare i due piano sovrastanti.

Molte delle stanze nella pianta hanno lo stesso numero. Ognuna di queste stanze è identica alle altre con lo stesso numero. Per esempio, le stanze col numero 6 sono gli alloggi dei servitori, luoghi disordinati e stipati di cucette e nient'altro.

Come molti altri luoghi, la casa padronale non ha tubature idrauliche. L'acqua proviene da un pozzo nel cortile. Lungo il muro ovest ci sono una serie di rimesse i quali pozzi neri si suppone vengano puliti ogni due mesi. Ciò non viene fatto da parecchi mesi.

1. Stalle

Sono fatte di legno con mangiatoie di metallo. Al momento la casa padronale ospita solo tre cavalli, senza contare la montatura di Gereint, lasciando ampio spazio per le montature dei personaggi. La stalla più a nord ha una scala a pioli che conduce in cucina e una botola che nasconde una scala che conduce in basso nelle cantine.

2. Magazzini

Queste stanze sono stipate di fieno e sacchi di avena. Diversi gatti prosperano qui cercando di topi.

3. Rimesse

Sul muro nord ci sono alti scaffali con sei selle, di cui tre in buono stato; Sei briglie pendono da dei ganci lì vicino. Sugli altri muri ci sono altri scaffali, vuoti se non per la polvere.

4. Posto di Guardia

Ognuna ha una panca e un piccolo tavolo.

5. Alloggi degli Stallieri

Sebbene ci siano tre cucette per ogni stanza, solo uno stalliere vive nella casa. Ha tenuto per sé la stanza più orientale.

6. Alloggi dei Servitori

Ognuna contiene quattro cucette, ma vi vivono solo due servitori per stanza.

7. Sala del Giudizio

Questo è la stanza più importante della casa padronale, e la ragione stessa della sua esistenza. Qui, il Magistrato tiene

la corte legale e le prove criminali. La mobilia è in buono stato rispetto che altrove. Sulla piattaforma c'è la sedia del Magistrato, un piccolo trono fatto di quercia scura con cuscini verde scuro. Vicino, ci sono due piccoli tavoli dove gli scrivani ufficiali siedono durante gli atti. Tutti i presenti assistono ai procedimenti stando sul lato orientale della sala. Sul muro occidentale proprio dietro alla piattaforma sono appesi i vessilli della Repubblica di Darokin.

8. Cella di Detenzione

Una stanza vuota dove le persone incriminate vengono trattenute prima del processo. Le porte non possono essere aperte dall'interno.

9. Armeria

In file ordinate sugli scaffali ci sono spade, scudi, elmi per 20 uomini.

10. Caserme

I quattro uomini rimasti della guardia personale di Lord Rolph dormono qui.

11. La Sala Grande

Questa stanza è l'altro centro vitale del maniero. Sulla piattaforma ci sono tre tavoli di legno per la famiglia del Magistrato e gli ospiti e un camino posto in modo che le persone più importanti traggano il massimo beneficio dal calore. Sul pavimento ci sono dodici tavoli lunghi 3 metri e panche. Uno di questi è inclinato a causa di una gamba rotta. Il pavimento è intarsiato con piastrelle colorate in un disegno labirintico, ma alcune delle piastrelle sono mancanti e altre sono crepate.

12. Magazzini

Barili di birra e sacchi di farina e grano sono disposti lungo i muri. Cinque enormi prosciutti e grandi trecce di cipolle e rape pendono dal soffitto.

13. La Cucina

Altre provviste di cibo riempiono i muri. Nel mezzo della stanza ci sono due lunghi tavoli da lavoro. Vicino al camino c'è un forno di terracotta per il pane.

14. Passaggio

Questa stanza è vuota eccetto per la scaletta che porta giù in cantina.

15. Stanza da letto di Lord Gereint

C'è un grande letto con pesanti drappaggi, un baule di legno per i vestiti e un piccolo tavolo con una brocca per l'acqua sul muro sud. Al centro della stanza ci sono un tavolo e quattro sgabelli. Sul muro nord c'è un altro tavolo pieno di rotoli e pergamene, le registrazioni delle tasse e delle entrate del dominio dell'ultimo anno.

16. Stanza da letto del Magistrato

Proprio dietro il muro c'è una piccola stanza da ricevimento, lasciata fuori dal resto della stanza una tenda drapp-

peggiata in verde e argento, scolorita e spiegazzata. C'è un letto enorme sul muro sud proprio dietro le tende e un tavolo di fronte al camino. Sul muro nord c'è un guardaroba, e una serie di scaffali vuoti sul muro est. Il guardaroba ha ancora diversi vestiti appartenuti a Lord Rolph, ma sono tutti sgualciti e scadenti. Tutti i suoi vestiti migliori sono stati distribuiti alle persone del dominio come espresso nel testamento di Lord Rolph. La stanza è illuminata da un incantesimo *luce perenne* lanciato su un lampadario di ottone.

17. Ufficio privato del Magistrato

I servi hanno tenuto questa stanza esattamente come lasciata da Lord Rolph il giorno della sua morte. Sul tavolo al centro della stanza c'è una lettera incompleta indirizzata ad Arnulf di Darokin. Accanto giace una penna d'oca e una boccetta di inchiostro, sebbene tutto l'inchiostro sia ormai secco. Il mantello di Rolph è ancora appeso allo schienale della sedia accanto al tavolo, e il suo temperino per la penna giace ancora sul pavimento dov'è stato lasciato cadere. A parte il tavolo e la sedia, la sola mobilia è una serie di scaffali contenenti centinaia di trattati sulle leggi di Darokin. Un incantesimo di *luce perenne* illumina la stanza da un set di lampade di bronzo appese al soffitto.

Le lettera dice: "Sono lieto che tu approvi la mia scelta dell'erede, in quanto so che il mio momento è vicino. Ti imploro ancora di evitare qualsiasi tentativo di resurrezione. Viene il momento, nella vita di un uomo, in cui questi desidera, anzi, brama di morire, e quel giorno è per me arrivato. Ancora, il mio cuore è in ansia, avendo paura che i miei fedeli cittadini finiscano per farsi del male senza un condottiero forte a guidarli.

Scrivo anche di un incidente preoccupante. L'altro giorno, *Davvi* dei Paludani è venuto da me per dirmi che..." E qui termina.

Se chiedo, Niall dice che tutti sanno della lettera. Gereint, dopo averla letta, ha dato istruzioni affinché venisse lasciata così com'era per l'erede e di aver espresso i pensieri di Lord Rolph a Darokin nel suo rapporto riguardo la morte del Magistrato.

Se il nuovo Magistrato chiede perché nessuna abbia chiesto a Davvi cosa avesse detto al Magistrato, se ne sono dimenticati. Gereint pensava che non valesse la pena chiedere, sebbene Niall sente che sarebbe stato meglio farlo.

Infatti, la nipote di Davvi vide un gruppo di ovvi avventurieri dirigersi verso l'area dove sa trovarsi la città sprofondata. Gli avventurieri erano furtivi, e nessun'altro sa della loro esistenza.

18. Scala Segreta

Questo passaggio segreto serve al Magistrato per raggiungere il piano terra senza passare per le aree pubbliche. Un incantesimo di *luce perenne* illumina la stanza e le scale.

19. Cappella

Questo luogo di devozione è stato costruito per essere usato dal chierico di Darokin. Non ce n'è uno nella residenza da venti anni, oramai, da quando morì il chierico precedente, un vecchio avventuriero compagno di Rolph. Il sacerdote del villaggio di Fenhold tiene occasionalmente servizio nella cappella.

20. Quartieri clericali

Questi sono i quartieri residenziali del chierico qui residente. *Anselm*, il sacerdote del villaggio di Fenhold, usa a volte queste stanze quando deve trattenersi al maniero, così, non ci sono più tracce del chierico che era stato il compagno di Rolph.

21. Stanze degli Ospiti

Queste stanze sono adibite agli ospiti. Ognuna ha un letto, un tavolo, una sedia e un guardaroba.

22. Salotto

Questa è la stanza di ricevimento per un mago in visita o residente.

23. Stanze da letto

Questa è la stanza da letto della suite del mago di corte.

24. Salotto grande

Questa è un grande salotto per visitatori di alto rango.

25. Stanza da letto grande

Questa stanza è usata da chiunque usi il salotto grande.

26. Caserme

Si suppone che il capitano della guardia e le sue guardie scelte vivano qui. Ora, Niall è il solo occupante.

27. Scala e Magazzino

Il muro ovest ha molti scaffali contenenti biancheria e altri accessori. La stanza contiene anche la scala che porta alla Sala del Giudizio.

28. Cantina del vino

Questa stanza può contenere diverse centinaia di bottiglie di vino, ma la scorta si è stata considerabilmente esaurita nel corso degli ultimi anni e non è mai stata rifornita a causa della politica di Gereint.

29. Cantina per radici e carne

Quest'area è ben rifornita.

30. Aree di Raduno per ritirata segreta

Queste aree sotterranee non sono mai state usate. Il piano è quello di usarle nel caso il maniero venga preso d'assedio; i difensori possono radunarsi qui ed organizzare qualche tipo di copertura per una ritirata in segreto lungo i tunnel che conducono in alcune botole a centinaia di metri a nord ed a ovest della casa padronale.

Note per i Giocatori

A questo punto il DM dovrebbe ricordare ai giocatori lo scopo principale di un gioco basato su un dominio: il guadagno di Punti Consenso. I Punti Esperienza adesso non sono più importanti. Ciò di cui il giocatore ha bisogno per il suo personaggio sono i Punti Consenso.

I Punti Consenso vengono guadagnati governando bene e reagendo in modo corretto di fronte alle crisi. Riflettono il consenso sia dei cittadini del dominio che dei superiori (il Consiglio di Darokin, in questo caso). I Punti Consenso vengono sommati alla fine del gioco per determinare il Livello di Consenso del dominio. Un alto Livello di Consenso significa che il dominio sta andando bene e che il Consiglio di Darokin è compiaciuto. Un basso Livello di Consenso significa che Darokin darà il dominio in mano a qualcun altro.

Note per il DM

Questo capitolo descrive il dominio in modo tale che i personaggi possano esplorarlo ed incontrare i suoi abitanti. Il DM dovrebbe usare le Tabelle di incontro appropriate per ogni tipo di terreno. Nota che nella parte asciutta del dominio non ci sono mostri erranti come tali. I contadini hanno scacciato le bestie selvatiche dalle loro terre tempo fa. Se il risultato di un incontro è "speciale", il personaggio ha la possibilità di scoprire un indizio. Tira sulla **Tabella 6, Indizi**, segnati la locazione dell'indizio, cancellalo dalla tabella. Nessun indizio è mai trovato due volte.

Il Dominio

Politica

Un dominio ben governato è relativamente calmo, con pochi problemi politici di rilievo. Il Magistrato è più concentrato a proteggere i propri confini e ad aiutare i cittadini a fronteggiare le catastrofi naturali.

Questo non è il caso di Fenhold. Il Siniscalco, Lord Gereint, fu molto severo e pasticcione. Svolgeva un ottimo ruolo esecutivo sotto la guida di Rolph, ma è stato un disastro come amministratore.

Si rifiutò di ascoltare i consigli dei sindaci e degli sceriffi (a volte per buona causa, come vedrai) e è ignorò molti problemi del dominio a favore del completamento della strada che Lord Rolph voleva costruire.

Gli sforzi per completare la strada fallirono. Gli operai si rifiutavano di andare al lavoro, e gli ingegneri lasciarono il lavoro a metà a causa del suo trattamento severo, e la palude erose costantemente il lavoro fino ad allora eseguito. Mentre diventava sempre più frustrato, Gereint divenne anche più rude con i suoi sottoposti, che lasciarono il servizio, e con i cittadini, che evitarono la sua

compagnia.

Forse fu influenzato nella sua intransigenza da Barzan. Qualunque sia la causa, i personaggi ereditano un dominio che possiede poco rispetto per la precedente amministrazione e una convinzione che un semplice cambio di personale non porterà alcun bene.

Geografia

Ci sono tre tipi di terreno in Fenhold, ognuno col suo specifico tipo di abitanti. Sotto il governo di Lord Rolph, i tre gruppi andavano d'accordo, ma ora stanno bisticciando fra loro. Se i personaggi non governano il dominio con successo, dovranno calmare i sentimenti feriti dei vari soggetti. Il DM dovrebbe stare all'erta sulle opportunità che si possano presentare durante il gioco per improvvisare degli incontri dove i personaggi possano mediare su divergenze fra PNG e risolvere i loro problemi. Ogni soluzione meritevole vale dei Punti Consenso, il numero esatto dipende dalla situazione.

Terre Coltivate

Quest'area relativamente pianeggiante tra la palude e le alte colline comprende anche una frangia di colline tondeggianti a nord e a est. Qui vivono gli agricoltori umani, che allevano anche qualche capo di bestiame sulle colline. Ci sono due villaggi, Fenhold, a circa 1,5 chilometri dalla casa padronale, e Cavalcata Est, dodici chilometri più lontano. Sebbene la maggioranza degli agricoltori vivano in questi villaggi e percorrono faticosamente la strada verso i loro campi ogni giorno, ci sono due cascate isolate nelle colline a sudovest. Barzan ha in mente di dare a questa gente parecchia spiacevole attenzione.

Le fattorie sono sempre state prosperose grazie al suolo ricco e ben irrigato. Grazie all'atmosfera di paura e superstizione, comunque, qualcuna sta andando in declino. I genitori non lasciano più i propri figli andare da soli a badare ai greggi di pecore e capre; i frutteti lontani dai villaggi non sono stati sfrondatai in primavera; la gente sta cominciando a risparmiare per crearsi un gruzzolo in caso se ne debbano abbandonare le loro case per spostarsi da un'altra parte. Gli agricoltori che possedevano le fattorie vicino alle colline sono sdegnati per gli halfling, che li accusano di usare i loro pascoli per i propri animali. Tutti gli agricoltori sono sdegnati per i Paludani, che li vedono come pigrone buoni a nulla che probabilmente rubano ogni volta che capiti l'occasione.

Anche se gran parte degli umani siano umani di livello 0, alcuni di loro hanno servito in gioventù nell'esercito di Darokin. Ogni villaggio è in grado di mettere insieme 1d4+1 guerrieri di 2° livello e 1d6 di 1° livello in qualsiasi momento. In caso di vera emergenza, tutti i guerrieri si radunano raggiungendo un numero di dieci guerrieri di

2° livello e dodici di 1° livello, ma questi uomini non hanno armi proprie e deve essergli fornito tutto l'equipaggiamento.

PNG Importanti delle Terre Coltivate

Will Duchamp, Sindaco di Fenhold. Will Duchamp è un contadino di mezza età che ha vissuto sempre a Fenhold. È un umano di livello 0 con alcune fattorie nella zona circostante. Il suo atteggiamento verso il nuovo erede è stato inquinato dalle costanti discussioni con Lord Gereint. Non ha fede nell'abilità di un guerriero di amministrare un dominio a modo. Per dire la verità, considera sé stesso molto più qualificato, sebbene non abbia la minima idea di come fare petizione al Consiglio di Darokin per ottenere il lavoro.

Tratterà il nuovo Magistrato nello stesso modo di come ha trattato Lord Gereint. Dirà al magistrato cosa fare, piuttosto che suggerirlo.

Il programma principale di Duchamp è di bonificare la palude per trasformarla in terra coltivabile. Se i Paludani non capiscono che sarebbero migliori come contadini, vuole cacciarli fuori o ucciderli. Chiunque non capisca la logica di questo programma è uno stupido e non deve essere badato. Sa che tutte le altre persone giuste di Fenhold, gli altri contadini, lo supportano.

Hilda Kosseauf, Sindaco di Cavalcata Est. Il sindaco di Cavalcata Est è un esperto di magia del 5° livello proveniente da Karameikos che sposò un avventuriero e si stabilì a Cavalcata Est per diventare negoziante. Fu eletta sindaco e suo marito divenne il Giudice locale, una carica che comprende sia il giudice che lo sceriffo locale. Suo marito è morto di recente mentre investigava sugli strani avvistamenti vicino alla Palude.

Hilda pensa che molti dei problemi del dominio abbiano una fonte comune. La sua pratica della magia le conferisce una migliore intuizione su cosa si possa fare con le illusioni e le evocazioni rispetto agli altri contadini. Comunque, ha difficoltà a convincere l'agente che i problemi non sono gli effetti di una maledizione da parte dei Paludani.

Hilda è piuttosto giovane, ha 43 anni, ed è affascinante, piuttosto che bella. Ha un forte senso del dovere verso la propria gente ed è ansiosa di rimuovere la sorgente del malessere sceso sul dominio. Hilda comprende che, da sola, non le ha possibilità di intraprendere qualcosa di efficace contro tale potere, e non è stata in grado di convincere Gereint dell'esistenza di questa sorgente.

Anselm, Sacerdote di Darokin. Questo chierico di 6° livello vive e predica in Fenhold. Dalla morte dell'ultimo cappellano, è andato al maniero per condurre lì il proprio sacerdozio. Anselm ha visto molti inverni, e sta mistificando gli eventi che coinvolgono il dominio. Passa gran parte del suo tempo a rievocare lo spirito "dei vecchi tempi, quando tutte le persone della nostra povera terra vive-

vano insieme in armonia." Ha cercato di usare uno *scaccia maledizioni* sul territorio e sui problemi specifici, ma senza risultati, e ha conseguentemente cominciato a dubitare di sé stesso e del suo dio.

Anselm è un uomo perduto che vive di giorno in giorno, svolgendo i rituali di cui ha perso fiducia. Se il gruppo arriva con un sacerdote al livello del Titolo, si porrà interamente agli ordini di questo chierico, sebbene brontoli o trovi da ridire riguardo l'inutilità di qualsiasi azione intrapresa per fronteggiare tale malevolenza.

Forse le giuste azioni possono rinnovare la fede e le capacità di quest'uomo, ma sarà una lunga e faticosa scalata. Se il nuovo Magistrato ha successo nel riportare Anselm al suo vigore spirituale precedente, ottiene 20 Punti Consenso, in quanto Anselm è ben voluto in Fenhold e qualsiasi cosa che lo faccia uscire dall'attuale timore è ben apprezzato. Licenziare o scartare Anselm farà perdere 20 Punti Consenso.

Altre sciagure possono capitare ad Anselm sia prima sia dopo che i personaggi lo possano incontrare. Vedi la sezione **Fastidi**.

Xavier, Sacerdote di Darokin. Questo fiero giovane prete è un predicatore errante, praticando il suo servizio in tutto il dominio, compresa Cavalcata Est, che non ha una chiesa. Xavier è un chierico di solo 4° livello, ma è convinto qualcosa possa essere fatto riguardo all'attuale maledizione che li affligge. Seguirà di buon grado qualsiasi leader che abbia una soluzione al problema. Se l'erede fallisce e Barzan prende il potere, Xavier lo seguirà, e lo elogerà ad alta voce quando la maledizione sarà eliminata.

Herek Vomere, contadino. Herek è stato un contadino per tutta la vita, ora è di mezza età. La sua fattoria fu una delle più grandi nell'area di Cavalcata Est, ma ora i suoi campi più lontani giacciono incolti perché i suoi operai non si avventurano più così lontano. È molto afferrato in campo di raccolto e suolo. Qualsiasi altro argomento è per lui un mistero, ed si è così ubriacato a causa degli eventi recenti che passa tutto il tempo alla taverna di Cavalcata Est, ricordando i vecchi tempi d'oro.

Feriel Piumagrigia, elfo, contadino. Questo ex avventuriero è stato corrotto dagli umani agli occhi degli altri elfi. L'idea della crescita controllata e dei raccolti ha cominciato a piacergli nel corso delle sue avventure fra gli umani. Quando decise di ritirarsi come guerriero del 7° livello, le foreste selvagge della sua terra natale non lo attiravano più.

Feriel comprò un frutteto in Fenhold e vi si stabilì coltivando agrumi. Ha vissuto in Fenhold per oltre un secolo, e trae piacere dalla compagnia degli altri contadini e agricoltori. Il malessere generale sta risvegliando di nuovo il suo spirito avventuriero, sebbene non stia facendo ancora nulla riguardo la situazione. Ha ancora il suo equipaggiamento: una *corazza di maglia* +2, una *spada* +1, un

anello del volare, un arco lungo e 13 frecce +1.

Johannes Solcolungo, contadino. Johannes è un contadino di Fenhold che ora passa gran parte del suo tempo alle taverne Aratro e Bue, raccontando a tutti che l'attuale stato delle cose è dovuto alla negligenza del governo centrale di Darokin. Se solo il governo mandasse un condottiero forte che bonificasse completamente la palude e facesse fuggire il Popolo della Palude, invadesse Alfheim, mettesse il collare da schiavo agli Halfling, e sostituisse il Sindaco Duchamp con un vero uomo (di nome Johannes), tutto si sistemerebbe. Se così non fosse, gli dei di Darokin devono punirli per la loro negligenza.

Meredith Raschiacorno, cascinaro. Meredith è stato uno di quelli colpiti più duramente dalle sciagure correnti. Il suo toro più prezioso è impazzito e ha dovuto ucciderlo, qualcuno ha lasciato liberi i suoi capi per il suo giardino, alcune delle sue vacche sono morte misteriosamente di una malattia sconosciuta, tempeste anomale hanno reso il suolo così bagnato da far marcire le zampe dei capi di bestiame, e un mostro incredibile è uscito dalla terra mangiandosi tre delle sue vacche.

Meredith è un ex avventuriero, un guerriero di 6° livello. Ha visto del mondo e conosce come funziona la magia più dei suoi colleghi, e può vedere come tutte queste cose possano essere parti di un disegno malvagio. Comunque, ha scartato questa teoria perché non vede chi possa volere qualcosa da Fenhold.

Delbert Cercavalle, eccentrico locale. Delbert pretende di essere un ex avventuriero impazzito in qualche modo a causa delle sue avventure. Qualche volta parla di quale grandioso guerriero fosse, poi parla di come sappia usare la magia, e qualche altra volta di come s'intrufolava di nascosto come un ladro o di come curava con pratiche clericali. In effetti è un ladro di 6° livello al servizio di Barzan, lasciato nel dominio in funzione di spia.

Tabella 1

INCONTRI NELLE TERRE COLTIVATE

1d6	Incontro	1d6	Reazione
1	Contadino	1	Casuale
2	Contadino	2	Ostile
3	Paludano	3	Amichevole
4	Mercante	4	Ha un procedimento legale
5	Halfling	5	Ha una diceria
6	Speciale	6	Ha una lamentela

Tira una volta su **Incontro** e, se il risultato è tra 1 e 5, tira una volta sulle **Reazione**. Se il Risultato è 6, tira sulla **Tabella 6, Indizi**.

Alcune reazioni, come una lamentela da un mercante possono essere ignorate (tira di nuovo) o deve essere considerata come una sfida alle capacità del DM.

Spiegazione delle Reazioni

Casuale. La/e persona/e incontrata/e non ha alcun rilievo ed ha poco da dire. "Buon giorno", e "un caldo piacevole per questo periodo dell'anno" sono gli argomenti per queste conversazioni.

Ostile. La/e persona/e incontrata/e può/possono o no avere qualcosa da dire, ma sarà palesemente ostile verso i personaggi. Se ne ha abbastanza della stupidità di Gereint, e niente che non sia una nuova amministrazione persuaderà del fatto che i personaggi possano apportare migliorie.

Amichevole. Alcune persone sono solo naturalmente amichevoli, altre sono determinate ad essere amichevoli verso coloro che stanno cercando di sistemare i pasticci di Gereint.

Ha un procedimento legale. La persona incontrata desidera che il Magistrato agisca come giudice per una causa che la persona sta avendo contro un'altra persona del dominio. In questi tempi di tensione, i vicini si sospettano a vicenda, e il più piccolo commento o la più innocente azione può risolversi in una disputa. In altre terre, questo può essere sedato con ola spada, ma il popolo di Darokin è essenzialmente pacifico, e sentono ancora di poter ottenere soddisfazione dalla corte di un Magistrato. Una cosa su Gereint: quando sedeva alla corte era scrupolosamente onesto. Sembrava come se avesse sempre il tempo per ascoltare i suoi cittadini.

Ha una diceria. Tira sulla **Tabella 5** descritta più avanti. Sentiti libero di aggiungere qualsiasi altro tipo di diceria tu senta appropriata. Tira ancora 1d3 e confrontala con le **Reazioni** per vedere quale sorta di persona ha la diceria. Un incontro Casuale lo dice passando, uno Ostile domanda cosa il Magistrato abbia intenzione di fare riguardo l'argomento e una Amichevole lo dice come qualcosa a cui il Magistrato dovrebbe prestare attenzione.

Ha una lamentela. Si tratta di qualcuno al primo stadio di un possibile procedimento legale. Se il Magistrato è in grado di gestire la lamentela in modo onesto in modo che questo non diventi una causa legale, aggiungi 5 Punti Consenso. Se il Magistrato si rifiuta di ascoltare la lamentela, abbassa il Livello di Consenso di 5 punti.

Colline degli Halfling

A parte le fattorie di umani descritte prima, le colline sono principalmente il territorio della popolazione halfling del dominio. Gli halfling mantengono piccole fattorie autosufficienti e pascoli per capre e pecore. I contadini umani si lamentano che le capre e le pecore distruggono la pastura delle loro vacche da latte.

Ci sono due villaggi di halfling, Barnaba-Sotto-il-Pruno e Agrifogliobasso; ognuno di circa 150 persone. Come gli umani, gli halfling lasciano i loro villaggi durante il gior-

no per accudire i greggi, ritornando alla sera. Gli halfling sono soliti passare alcune notti fra le colline con i greggi, ma ultimamente hanno cominciato a tornare nei villaggi ogni notte.

Il resto degli halfling vive in fattorie isolate sparse fra le colline. Come la gente dei villaggi, passano le sere e le notti al sicuro nelle loro tane.

Questi halfling fanno tutti parte del Clan Baccadirovo delle Cinque Contee, e viaggiano attraverso le montagne verso la fortezza del clan per le funzioni del clan, un'altra abitudine che li separa dal resto degli abitanti umani.

Seguendo le abitudini standard degli halfling, i villaggi non hanno un sindaco. Il governo è lasciato ai loro sceriffi, che fungono sia da amministratori che da autorità legale. Al seguito di ogni sceriffo c'è un Guardiafuoco, un piccolo gruppo di volontari che si danno il cambio la cui funzione è quella di vigilare sugli incendi, ma possono anche agire da rappresentanti dello sceriffo.

Se chiamato alle armi, ogni villaggio può fornire immediatamente 1d6 halfling guerrieri di 1° livello; i Guardiafuoco del momento. Avendo a disposizione più tempo, gli halfling possono fornire 16 guerrieri di 1° livello, 8 di 2° livello e 5 di 3° livello. Ognuno è equipaggiato di corazza di cuoio, pugnale, un arco corto e 20 frecce. Qualsiasi altra arma o armatura deve essere fornita dal magistrato.

PNG Halfling Importanti

Fogliadiquercia Verde, Sceriffo di Agrifogliobasso. Fogliadiquercia è un halfling presuntuoso e particolarmente alto (105 centimetri) che fa lo Sceriffo per esercitare la sua autorità con notevole acume politico, il che è bene, dato che non vale nulla come guerriero.

La sua prima risposta a qualsiasi problema è "lasciamo che se ne occupi il Popolo Grande." Dato che Darokin insiste nell'investire l'autorità ad un Magistrato, Fogliadiquercia scaricherà qualsiasi compito verso il Magistrato e, se non viene fatto nulla, userà il Magistrato come capro espiatorio per spiegare il motivo per il quale non sono state intraprese azioni al riguardo.

A questo punto, la stima di Agrifogliobasso per Fogliadiquercia è molto bassa, in quanto Lord Gereint gli ha costantemente detto, e qualsiasi abitante di Agrifogliobasso lo sa, che avrebbe dovuto badare a sé stesso fino all'arrivo del nuovo erede. Piuttosto di prendere la venuta del nuovo erede come un sollievo ai suoi problemi, accusa dei problemi il nuovo erede per il fatto di non essere arrivato prima.

Filibar Pruno, Sceriffo di Barnaba-Sotto-il-Pruno. Filibar è un ex avventuriero che prese il posto di sceriffo quando il precedente morì misteriosamente. La sua famiglia è la più prestigiosa del villaggio, e ha preso il proprio lavoro come un dovere in quanto leader della comunità.

Filibar è un guerriero di 6° livello senza il tempo per le quisquiglie. I suoi modi bruschi lo hanno alienato dai vicini, ma tutti hanno un alto rispetto della sua integrità morale e saggezza. I suoi rapporti col nuovo erede saranno estremamente corretti, va non farà nulla volontariamente finché il Magistrato non si sarà guadagnato il rispetto necessario.

Filibar ha incontrato Barzan in precedenza, quando entrambe erano avventurieri, e lo conosce come una persona caotica e malvagia. Non lo ha mai visto in Fenhold e non sa di nulla che possa collegare Barzan al misterioso Signore delle Acque. Comunque, è abbastanza scaltro da essere sospettoso se mai vedesse Barzan o se ne udisse il nome connesso a qualcosa di malvagio.

Dulcet Dolcecanto, pastore. Si dice che Dulcet si sia data il nome da sola. Per le orecchie umane il suo canto, col quale irrompe ad ogni scusa, assomiglia allo stridire delle unghie sulla lavagna.

La vocazione di Dulcet è un pettegolezzo di paese, del quale si diletta con indifferenza per la verità o per le conseguenze. Il suo migliore amico è il Vecchio Ferdi, vedi sotto, col quale scambia storie. Se chiesto, ella giura che il Vecchio Ferdi è un'anima onesta.

Brogo Pruno, pastore. Brogo è a guardia del suo gregge da anni e, diversamente dei suoi contemporanei, non ha intenzione di "nascondersi in un buco solamente per qualche storiella da brividi per bambini." Non ha inoltre tempo per gli umani, è dovrà essere notevolmente compiaciuto delle azioni intraprese dal Magistrato prima di parlare della affidabilità di Ferdibor Alesworthy, che una volta lavorava per lui. Come ti potrai aspettare, Brogo trova Ferdi totalmente inaffidabile. Brogo ha un'opinione simile anche di Dulcet, e una riluttanza simile a parlare con gli umani.

Ferdibor Birraillustre, pastore. Ferdibor, detto "Vecchio Ferdi", è un pastore itinerante che ha lavorato per tutte le famiglie di Bassoagrifoglio prima o dopo. E' una fonte inesauribile di storie e suggerimenti, tutti che traggono in inganno. E' in effetti un avventuriero più o meno in pensione, un guerriero/ladro di 5°/5° livello, assoldato da Barzan per confondere le acque all'investigazione e per riferire le azioni del Magistrato che coinvolgono gli halfling.

Non ha idea di cosa stia tramando Barzan, ma gli fa comodo il guadagno extra e la possibilità di essere coinvolto in questo tipo di lavoro segreto.

Tabella 2

INCONTRI NELLE COLLINE DEGLI HALFLING			
1d6	Incontro	1d6	Reazione
1	Halfling	1	Casuale
2	Halfling	2	Ostile
3	Contadino	3	Amichevole
4	Mercante	4	Ha un procedimento legale
5	Bestiame	5	Ha una diceria
6	Speciale	6	Ha una lamentela

Tira una volta su **Incontro** e, se il risultato è tra 1 e 4, tira una volta su **Reazione**. Se il Risultato è 5, vai a **Incontri col Bestiame**, più avanti. Se il risultato è 6, tira sulla **Tabella 6, Indizi**.

Alcune reazioni, come una lamentela da un mercante possono essere ignorate (tira di nuovo) o deve essere considerata come una sfida alle capacità del DM.

Reazione. Per la descrizione delle reazioni vedi la **Tabella 1**.

Incontri col Bestiame

Nelle colline vivono diverse mandrie di bestiame, greggi di pecore. Anche se i personaggi incontreranno parecchio bestiame pascolare pacificamente ai lati della strada, ci sono situazioni in cui dovranno interagire con gli animali. Vedi al **Tabella 3**.

Tabella 3

INCONTRI CON IL BESTIAME	
1d6	Incontro
1	Ariete Impazzito
2	Toro Impazzito
3	Strada Bloccata
4	Fuga Precipitosa
5	Attacco di Lupi
6	Gregge o Mandria Abbandonata

Ariete Impazzito. L'ariete di un gregge vicino è impazzito all'improvviso (colpa di Barzan). Il problema qui non è tanto come uccidere l'ariete, ma come catturarlo per poterlo salvare.

Ariete impazzito: CA 7; DV 2; pf 9; FM 24; N° ATT. 1; Danni 1d4.

Toro Impazzito. Il toro da una mandria vicina ha rotto il recinto e sta creando parecchia distruzione in giro. Sembra essere impazzito, proprio come per l'ariete (e per la stessa ragione).

Toro: CA 7; DV 3; pf 14; FM 24; N° ATT. 1; Danni 1d6.

Strada Bloccata.

Una mandria di animali sta bloccando il vostro passaggio. Sembra proprio che vi vorrà un'ora prima che la strada si liberi. Se volete, probabilmente riuscireste ad aprirvi la strada a forza.

Se il gruppo si apre a forza la strada, sottrai 5 al Livello di Consenso. Se il gruppo attende pazientemente, non ci sono conseguenze. Offrire aiuto al passaggio della mandria aggiunge 5 punti.

Fuga Precipitosa.

C'è una nuvola di polvere ad un lato della strada, e vi accorgete immediatamente di udire il rumore battente di centinaia di zoccoli. Lungo la prossima linea di visuale arriva il muggito degli animali in prima fila di una mandria di bestiame in fuga forsennata.

Barzan ha colpito ancora. I suoi incantesimi hanno chiamato ogni bestia nel raggio di chilometri ed ora stanno dirigendosi verso il gruppo. Se il gruppo gira i suoi cavalli e cavalca con la mandria, dagli 350 PE ognuno.

Se il gruppo uccide il bestiame nel tentativo di fermarlo, diminuisci il Livello di Consenso di 5 punti. Sicuro, non è colpa loro, ma ai pastori non piace questo tipo di soluzione al problema.

Se il gruppo riesce a fermare la fuga senza un'eccessiva perdita di capi (non più di due) aumenta il Livello di Consenso di 5 punti.

Mandria di Animali: CA 7; DV 2; pf 8; FM 15; N° ATT. 1; Danni 1d20 (travolge); THAC0 17; AS Nessun tiro per colpire; ML 4; Taglia G; Int Semi (2-4); AL N.

Attacco di Lupi.

Vedete un giovane bambino halfling correre a rotta di collo verso di voi, urlando "Lupi, lupi!" Quando vi raggiunge, indica lo stretto sentiero dal quale è venuto e affannosamente riprende, "Per favore, aiutatemi, signori! I lupi attaccano le mie pecore!"

Ripercorrendo il sentiero, il gruppo trova una mandria di circa 40 pecore mentre vengono massacrate da tre lupi. Vedendo il gruppo, uno dei lupi ulula, e gli altri rispondono, e attaccano il gruppo. Rapidamente diventa ovvio che si tratta di lupi mannari.

Lupo Mannaro (3): CA 5; DV 4+3; pf 26,27,28; FM 15; N° ATT. 1; Danni 2d4 (morso); THAC0 15; ML 12; Taglia M; Int Normale (8-10); PE 420 (ognuno).



Non dovrebbero esserci problemi a trattare con questi licanthropi, sebbene il DM possa volere una battaglia più numerosa. Il punto è di far vedere che in queste colline sono in gioco anche mostri non naturali.

Gregge o Mandria Abbandonata.

I personaggi incontrano un gregge o una mandria senza alcun pastore a custodirla. Gli animali stanno vagando in giro.

Risalendo le tracce si scopre il pastore assassinato. Se il pastore è umano, è stato ucciso da una freccia halfling, e viceversa se il pastore è un halfling.

E' di nuovo colpa di Barzan. Il proprietario degli animali chiederà vendetta. Se i personaggi riescono ad evitare un linciaggio, aumenta di 5 punti il Livello di Consenso.

Se ignorano la situazione, semplicemente riportando indietro il bestiame, verranno a sapere di un'impiccagione in grande scala di umani o halfling, in base a chi non possiede gli animali.

Abbassa il Livello di Consenso di 5 punti e, se non considerano ulteriormente la situazione, abbassalo di altri 5 punti.

La Palude

Ci sono due tipi di palude, le frange, conosciute come Acquittrini, e la palude interna, conosciuta come Palude Profonda. Tutti sanno che, la Palude Profonda è un territorio selvaggio pieno di mostri giganti, sabbie mobili e sciame di insetti. (L'ultimo capitolo di questo modulo descrive la Palude Profonda con maggiori dettagli.) Gli indigeni entrano raramente la Palude Profonda.

Gli Acquittrini, comunque, sono un'altra cosa. Sono più o meno come la Palude di Okehenokee nel Delta del Fiume Mississippi del mondo reale; una vasta fascia di territorio che è metà terra e metà acqua. Piccoli fiumiciattoli si

snodano fra isole di terra per spegnersi piano piano in pantano. Qui e là ci sono fiumiciattoli più grandi abbastanza profondi da permettere il passaggio di barche più grandi, o laghetti poco profondi costellati da gruppi di alberi che sorgono direttamente dall'acqua. Alcuni di questi alberi sono diventati delle vere isole; i detriti e il limo giacciono attorno alle radici massicce, sorgendo fuori dall'acqua e fornendo luoghi per nidificare a uccelli e lontre.

Nonostante questo, inospitale come sembra, gli Acquittrini hanno il loro popolo, i Paludani, esseri umani che vivono in famiglie isolate sparse lungo i confini della Palude Profonda. Nessuno sa da dove essi vengono. Quando Darokin estese il suo controllo verso est attorno ad Alfheim, gli esploratori li trovarono già lì, parlavano uno strano dialetto thyatiano appena comprensibile. (Ora la maggioranza dei Paludani parlano il thyatiano oltre al loro dialetto.) I Paludani eludono qualsiasi domanda riguardo le loro origini con una scrollata di spalle; per tutti loro, la palude li ha allevati come fa con uccelli e rane.

I Pauldani costruiscono capanne e giardini botanici sulle isole più grandi, va vivono principalmente sulle loro barche, tonde barche di vimini costruite con assi di legno ricoperte da frasche. Perfino i bambini sanno condurre queste imbarcazioni, e tutti i Paludani sono ottimi nuotatori. Vivono pescando, raccogliendo le piante commestibili e catturando le anguille che vivono in grande numero negli Acquittrini. Dato che l'anguilla affumicata è una vera delicatezza per Darokin, pagano le loro tasse al Magistrato in anguille, pesci e uccelli acquatici. Barattano inoltre le anguille con i contadini e gli halfling in cambio di attrezzi di metallo, vestiti, e vari altri oggetti che non possono costruire o trovare per conto loro.

I piccoli gruppi di famiglie sono di solito associati ad una o due isole, ma i Paludani sono spesso in movimento a caccia di uccelli acquatici, di anguille, oppure in cerca di canne acquatiche e piante commestibili. Le persone più

anziane conoscono i mutamenti costanti degli acquitrini così come il Consiglio di Darokin conosce la città. Ci sono anche alcune isole permanenti che servono ai Paludani come luoghi per il pascolo di vacche da latte e altri animali, o come mercato, dove la gente si raccoglie per barattare o scambiare notizie, e, in generale, passare del tempo in compagnia. In questi raduni la gente si scambia le notizie riguardo l'attuale livello delle acque e la vita delle isole sempre in trasformazione.

Se i personaggi stanno seguendo Barzan fin nel suo covo nella Palude Profonda, dovranno ottenere la collaborazione e il benessere dei Paludani. Sfortunatamente, sono generalmente sospettosi del Magistrato e di questo nuovo erede in particolare. Nei tempi precedenti il Magistrato locale aveva sempre cercato di civilizzare i Paludani e di forzarli a stabilire una dimora fissa come contadini (sebbene, naturalmente, continuando a cacciare le anguille). Ogni tanto, qualcuno parlava di bonificare la palude e/o della costruzione di una strada per permettere un commercio più agevole e veloce, usando incantesimi e badile. Perfino il più popolare Lord Rolph desiderava costruire la strada, sebbene cercasse di lasciare i Pauldani il più possibile al loro stile di vita. I Paludani hanno sentito che il nuovo erede ha avuto ordini dal Consiglio di costruire la strada e bonificare la palude.

Oltre ai Paludani fuggiti da un giudizio o da un altro, vive un piccolo gruppo di banditi vicino al confine fra gli Acquitrini e la Palude Profonda. I Paludani li tengono d'occhio, ma la loro inclinazione è del tipo vivi e lascia vivere. Solo se uno di questi fuggitivi cercasse di rubare o di far del male ai Paludani, questi verrebbe ucciso o (raramente) catturato e portato al Magistrato. Alcuni di questi fuorilegge hanno dato prova ai Paludani di aver imparato lo stile di vita degli Acquitrini e, in verità, alcuni di loro sono stati pure accusati ingiustamente. Se i personaggi ottengono il rispetto dei Paludani, suggeriranno che ai loro amici venga offerta un'amnistia. Se così fanno, aumenta il Livello di Consenso di 10 punti.

PNG Paludani

Vecchio Davvi. Umano di livello 0. Dalla barba bianca e fragile, Davvi ora passa molto del suo tempo seduto di fronte alla sua capanna e riparando reti da pesca; quando era giovane, era conosciuto in tutti gli Acquitrini come la persona che osava arrivare al punto limite fra coraggio e stupidità. E' la sola persona vivente che sia entrato nella Palude Profonda e ne sia uscito vivo.

Lui ed i suoi compagni, che furono uccisi, raggiunsero il confine della città affondata e videro le costruzioni sotto l'acqua immobile. Vide anche il velya, che uccise i suoi compagni. Dopo tutti questi anni è un po' vago sulla distanza, ma la sua storia non combacia con quella di qualsiasi uomo di Barzan catturato che si riesca a far par-

lare. Ricorda la torre che si erge dall'acqua che è ora il covo di Barzan.

Goldar il Saggio, Capo degli Acquitrini. Goldar è solo uno dei Capi, ma è il più propenso a parlare con gli stranieri. In precedenza era un cittadino di Darokin accusato di appropriazione indebita di fondi del Consiglio Interno. E' sicuro della sua innocenza. Comunque, chiederà agli stranieri riguardo all'attuale situazione del ministero e se "hanno mai ritrovato il denaro che dicono io abbia preso." Difficilmente i personaggi hanno notizie a questo riguardo, e Goldar non ha certamente intenzione di andarsene via dagli Acquitrini.

Dina Removeloce. Questa focosa piccola ragazza è l'attuale generazione equivalente a quella del Vecchio Davvi. Il fatto che è sua nipote ha probabilmente a che fare con le simili attitudini dei due. Sebbene non addestrata, Dina è l'equivalente di un ladro di 3° livello. E' il Paludano più propenso ad avere contatti con i personaggi, in quanto gli piace avventurarsi fuori dagli Acquitrini per vedere il resto del mondo, sebbene condivida il disprezzo dei Paludani per i "mangiapolvere".

Dina pende dalle labbra del Vecchio Davvi per ogni parola che il nonno dica riguardo alla città subacquea e la torre. Da anni Dina vuole esplorare questa città, ma non vuole andarci senza del buon aiuto, e nessuno dei Paludani suoi amici hanno la benché minima intenzione di "inseguire i sogni del Vecchio Davvi." Unendo le storie di Davvi e la sua conoscenza dei confini della Palude Profonda, Dina sarebbe probabilmente in grado di condurre il gruppo direttamente nel covo di Barzan.

Tabella 4

INCONTRI NELLA PALUDE

1d6 Incontro

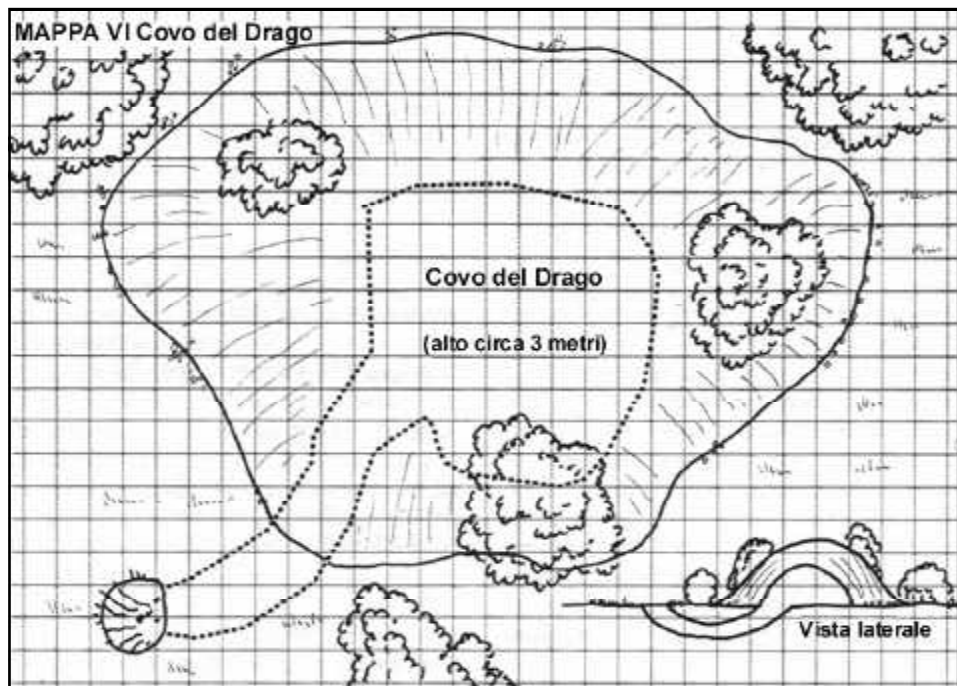
- | | |
|---|---|
| 1 | Paludano |
| 2 | Pattuglia di Barzan (vedi "Nella Palude") |
| 3 | Sanguisuga Gigante (Vedi "Nuovi Mostri") |
| 4 | Mercante |
| 5 | Anguilla Gigante (Vedi "Nuovi Mostri") |
| 6 | Speciale |

Dicerie e Leggende

Se nelle Terre Coltivate o nelle Colline degli Halfling, tira 1d8 e usa la **tabella 5**. Se nella Palude, tira 1d8+4.

Tabella 5	
DICERIE E LEGGENDE	
Tiro	Diceria
1	La palude sta diventando più grande. (Vero)
2	Gli elfi vogliono espandere i propri confini fino ai bordi della palude. (Falso)
3	I Pauldani hanno fatto una maledizione sulle terre coltivate. (Falso)
4	I Paludani sono qui da sempre (non proprio)
5	Ci sono tartarughe nella palude capaci di ingoiare un uomo intero. (Vero)
6	Gli uccelli Danzatori Blu arrivano ogni anno nello stesso periodo. (Vero)
7	C'è un drago nella palude che mangia il bestiame e le pecore. (Vero)
8	Il vecchio Anselm ha avuto una visione pochi mesi fa e da allora non è stato più lo stesso. (Falso)
9	Quel mago dell'acqua sta ancora gironzolandoci qui in giro. (Vero)
10	Il Vecchio Davvi dice che c'è una città affondata nella palude. (Vero)
11	I contadini stanno maledicendo i Paludani. (Falso)
12	I contadini vogliono prosciugare completamente la palude. (Alcuni sì)

Tabella 6	
INDIZI	
1d6	Indizio
1	i Cacciatori hanno trovato un accampamento fra le colline con i resti dell'anguilla gigante mangiata dagli accampati.
2	Una misteriosa onda anomala ha rovesciato un'imbarcazione dei Paludani.
3	Di recente, al mercato di Cavalcata Est, c'è stato un uomo che assomigliava all'esperto di magia che Lord Rolph aveva assunto tre anni fa.
4	Il piccolo Jo Danberry ha visto il fantasma di sua nonna la settimana scorsa, ma scomparve quando questi gli scagliò contro una pietra.
5	Il Vecchio Davvi ogni tanto spende soldi tanti quanti nessuno nei dintorni abbia mai visto in vita sua.
6	Lo Sceriffo Filibar di Barnaba-Sotto-il-Pruno ha catturato un ladro di pecore poco dopo il quale è risultato essere un bandito ricercato nel Norwold. Fa parte di una banda guidata da un guerriero di nome <i>Rork del Nord</i> . Il ladro è stato impiccato.



Note per il DM

Il nuovo erede non avrà vita facile in Fenhold. Barzan intende esserne sicuro. Oltre a Barzan, altri problemi vengono posti di fronte alla meta per testare la tempra del nuovo erede e dei suoi compagni.

Ora, è tempo di chiedere ai giocatori quali siano i loro piani. Il loro scopo principale è quello di far diventare Fenhold un dominio produttivo. Il modo per farlo in termini di gioco è quello di guadagnare Punti Consenso. Come possono portare a termine questo compito?

Il dominio è in uno stato di caos distinto; non c'è un'autorità centrale. Il solo ufficiale a livello di comando ancora in servizio è Niall, il Capitano delle Guardie, ed è un buon combattente ma uno scarso leader, specialmente con i civili. Molte delle cariche più comuni del dominio sono vacanti. Dai un'occhiata al Manuale del DM di AD&D a pagina 112 per un elenco di queste cariche. Di solito vengono incaricati dei PNG, ma in una situazione come questa, si assume che i membri del gruppo si occupino di alcune delle cariche per aiutare il proprio compagno.

Che fare della strada sopraelevata? Ci sono ingegneri nel gruppo? Forse il gruppo vorrà consultarsi con gli elfi e i druidi di Alfheim riguardo il modo migliore per costruirla in armonia con la natura? Avranno fatto arrabbiare Alfheim col precedente incontro lungo la strada?

I personaggi useranno probabilmente diversi di questi metodi simultaneamente per adempiere ai loro compiti, e stai pronto a complicarli tutti il più possibile.

Se i personaggi continuano a perdere Punti Consenso senza guadagnarne, usa alcuni astuti indizi, come commenti fra la folla, suggerimenti da uno dei sindaci, o in fine, metti le parole in bocca ai personaggi giocanti (se non funziona nient'altro) per dire ai personaggi che stanno perdendo il distruggendo dei cittadini.

Mentre i personaggi si stabiliscono, usa qualcuno dei fastidi per evitare che diventino troppo compiaciuti. In alcuni casi, c'è perfino la perdita automatica di Punti Consenso senza la possibilità di recuperarli. Questa è la vita e la politica. Tutto quello che possono fare è intraprendere altre azioni per rinvigorire il morale del popolo.

Per giocare tutto il materiale qui descritto ci possono volere anche quattro settimane di gioco. Quando l'avventura è finita, controlla la tabella 00 per vedere come se la stanno cavando i personaggi.

I Fastidi

Il Nobile Zombi

Poco dopo la sepoltura di Lord Gereint, dei cittadini impauriti diranno che egli è di nuovo vivo, e cammina per il paese. Seguendo le tracce della storia, i personaggi scopriranno che Gereint è stato trasformato in uno zombi. Barzan ha usato un incantesimo *animare i morti* per creare scompigli.

Ad un esame ravvicinato, i personaggi scopriranno che la tomba di Gereint, nel camposanto del maniero fuori dalle mura, è stata rotta. Il danno è stato nascosto con intelligenza, e solo un maestro ladro (*Murr*, per essere precisi) potrebbe averlo fatto. Il Magistrato perde 5 Punti Consenso per aver lasciato che questo accadesse.

Se il personaggio ha fatto cremare Gereint questo evento non potrà accadere.

Gli Acquitrini in Tumulto

I Paludani si lamentano che le loro barche sono state rovesciate durante giornate di calma estremamente placida. Barzan ha evocato un *elementale dell'acqua* e usato un incantesimo *permanenza* per tenerlo costretto nella palude. Gli ha ordinato di rovesciare le barche secondo uno schema che i personaggi potranno individuare dopo una serie di resoconti. Il Magistrato riceve 25 Punti Consenso se elimina la minaccia, e -5 Punti Consenso per ogni giorno dopo il primo rapporto fino all'eliminazione.

Il Chierico Maledetto

In una visita ad Anselm, il chierico del villaggio, sotto le mentite spoglie di un parrochiano, *Enzo maledice* il povero uomo riducendogli l'Intelligenza di 1 punto. Poi Enzo ritorna e ripete la maledizione ogni due giorni. Alla fine, Anselm sarà appena in grado di ricordare le preghiere e i sermoni e i nomi dei suoi parrochiani. Il Magistrato perde 10 Punti Consenso per aver permesso che ciò capitasse, ma ottiene 25 Punti Consenso se riesce a curarlo.

La Serpe in Seno

Oleena cerca di ottenere un lavoro come parte dello staff del magistrato (commessa in negozio se questo è tutto quello che riesce ad ottenere), poi userà un incantesimo *dio charme* per ottenere informazioni preziose dagli altri lavoratori o perfino dai personaggi. Usa anche l'incantesimo per fare in modo che altri compiano azione che possano imbarazzare il Magistrato, ordinandogli di dimenticare di aver ricevuto l'ordine nel processo.

Se catturata, potrebbe prendere quest'occasione per rivoltarsi contro Barzan, per il quale è già incline (vedi la descrizione del PNG).

Il Drago

Zannasporgente, un grande drago nero, sta appollaiato nella palude vicino alle colline dove vivono gli halfling di Barnaba-Sotto-il-Pruno. *Zannasporgente* è la causa della perdita di alcune delle pecore degli halfling e delle vacche dei contadini, ed è stato visto in lontananza un paio di volte. Sta traendo vantaggio dalla situazione confusa creata da Barzan per cibarsi senza esporsi.

Alla fine, comunque, quando i personaggi stanno per organizzare i propri compiti, arriva una delegazione di Paludani arriva ai cancelli.

I Paludani bussano ai cancelli e domandano di entrare. Quando li lasciate entrare, chiedono: "E 'ca fariste cou dracon, eh?"

Quando chiedete di cosa stanno parlando, il portavoce dice: "Allà iro, andafo virso la igiola dovi sun li mi vacchi, quando ista gounde lucirtula voliante arrifa e agguinta su i mi vacca Nancy; di frunte a i mi occhi."

Ulteriori domande caveranno l'informazione che il Pauldano è *Gothbold*, uno dei capi più influenti dei Paludani. Nancy è la vacca ottenne il primo posto per due anni di fila al Festival degli Acquittrini, per il gran cruccio degli uomini delle terre coltivate. Se il Paludano non avesse visto il drago con i suoi stessi occhi, avrebbe pensato che a rubarla fosse stato qualche geloso mangiapolvere.

Se i personaggi ignorano inizialmente il drago, perdono 25 Punti Consenso immediatamente, e 5 ulteriori per ogni giorno che non risolvono la situazione del drago. Se il Magistrato offre loro un risarcimento per i Paludani per compensare la perdita delle vacche, guadagna 10 Punti Consenso se la ricompensa è del prezzo corretto, 25 daro ognuna, e 1 Punto Consenso aggiuntivo per ogni daro sopra quel prezzo e 1 punto in meno per ogni daro sotto quel prezzo.

La promessa di andare a caccia del drago fa guadagnare 10 punti Consenso. Uccidere il drago vale 50 Punti. Rimuovere la minaccia in altri modi vale 25 Punti.

Zannasporgente, Drago Nero (Cat 5: adulto-giovane): CA 0; DV 13; pf 87; FM 12, Vo 30 (C), Nu 12; THAC0 8; N° ATT. 3+speciale; Danni 1d6+6 (artiglio)/1d6+6 (artiglio)/3d6+6 (morso); AS soffio (10d4+5), *buio 3m* (3v/gg), incantesimi, paura (20m, +2); DS Immune all'acido; RM 10%; ML 16 (Campione); Taglia Ga (13 m), AL CM, PE 12.500.

Incantesimi: Primo livello (1): *buio, banco di nebbia, ipnotismo, spauracchio.*

Tesoro: 17.000 passem, 6.000 mezzi-daro, 15.000 daro, 20 gemme (in media 350 mo ognuna), 15 oggetti d'arte (in media 1.200 mo ognuno), un' *accetta +1 charmante, tridente +1, cintura dalle molte tasche, fermaglio protettivo, pozione dolcificante, pozione superguarigione.*

Nota che Zannasporgente sta per diventare un drago adulto, quindi, anche se le sua abilità sono quelle di un drago adulto-giovane, la sua mole è già quella di un drago adulto. L'aura di paura e i bonus degli attacchi fisici sono perciò quelli di un drago adulto.

Trovare Zannasporgente

La tana di Zannasporgente è come un cunicolo serpeggiante; la cui entrata si trova sotto il livello dell'acqua. Il drago esce ogni settimana per andare a caccia.

La tana di Zannasporgente è il Luogo 7 indicato nella mappa del dominio. Ci vorrà un po' di lavoro di investigazione per riuscire a trovarla.

Combattere Contro Zannasporgente

Se possibile, Zannasporgente eviterà di combattere contro un gruppo più grande di quattro elementi dall'ovvia apparenza di umani di alto livello. Se sorpreso nella sua tana, ne romperà il "soffitto" e scapperà, abbandonando il tesoro. Se inseguito in aria da qualcuno del gruppo, (meno di quattro) si girerà per combattere.

Se riesce a scappare, potrebbe ritornare per recuperare il proprio tesoro dalle case, probabilmente dopo essersi assicurato che la maggior parte degli abitanti si trovino da qualche altra parte.

Zannasporgente è conscio della presenza di Barzan. Barzan gli si è presentato offrendogli di diventare il suo luogotenente e montatura. Zannasporgente ha rifiutato, ma ha capito che si sarebbe messo in seri guai se avesse cercato di attaccare Barzan. Barzan se n'è andato pacificamente, ma promettendo di ritornare una volta che il dominio fosse stato suo. Zannasporgente sa parecchie cose riguardo le intenzioni di Barzan, sebbene non abbia idea di dove so trovi, e non sa nemmeno che Barzan si è fatto chiamare "Signore delle Acque" in altre circostanze.

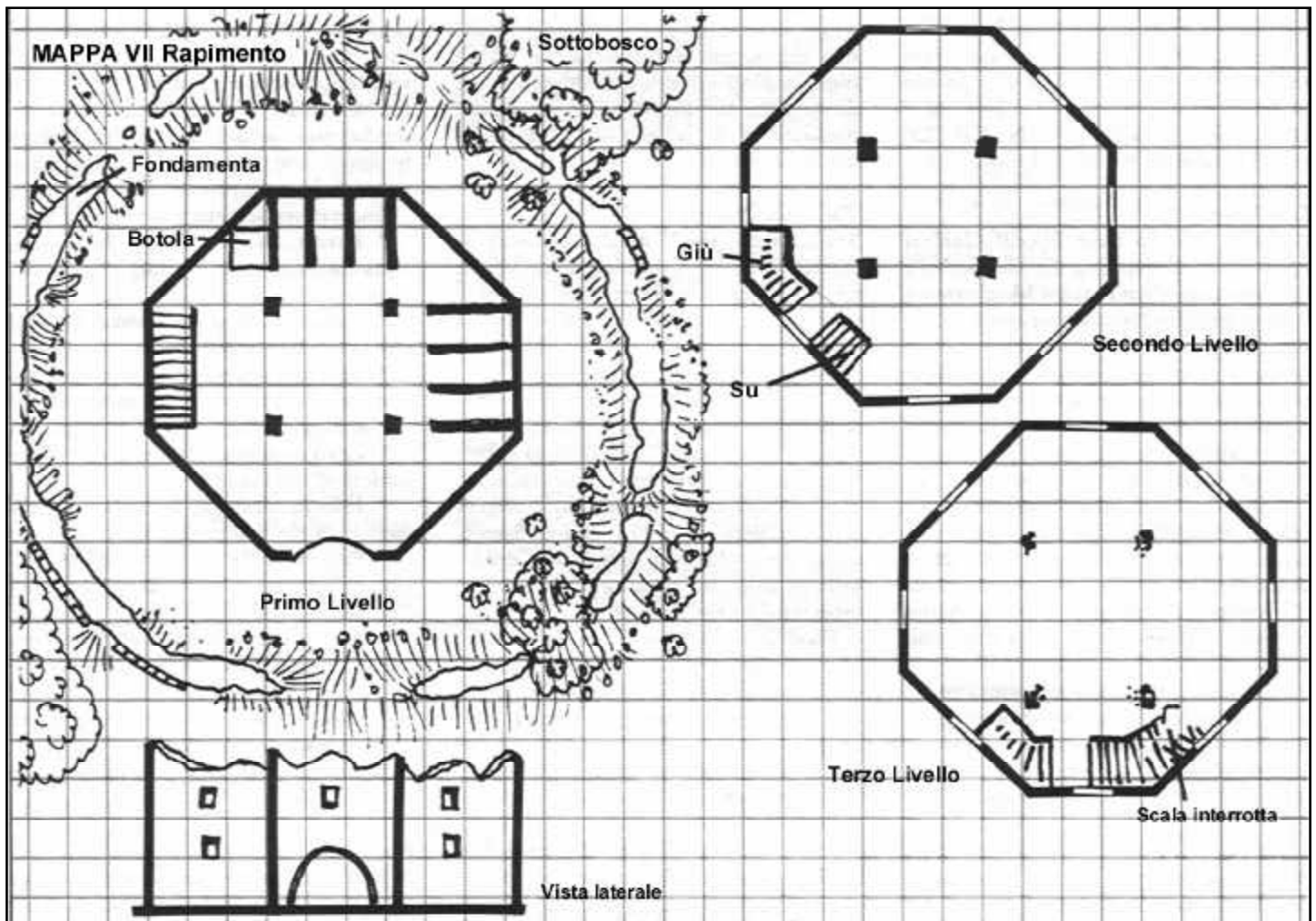
Il Rapimento

Un mattino nebbioso, proprio durante il risveglio del maniero, si sentono dei rumori ai cancelli. Accompagnato da molti dei guerrieri halfling del suo villaggio, lo sceriffo Fogliadiquercia Verde di Agrifogliobasso sta chiedendo di vedere il Magistrato riguardo questioni di giustizia. Dato che lo sceriffo è una persona importante, i giocatori dovrebbero affrettarsi ai cancelli per vedere quale sia il problema. Se non lo fanno, sottrai 2 Punti Consenso al totale.

La figlia dello sceriffo è stata rapita. Due giorni fa, se ne andò fra le colline a raccogliere funghi insieme a due amiche. Mentre le amiche si fermarono presto per riposare, Piumalodola si addentrò di più nelle colline, dove venne portata via da banditi umani.

Questi banditi hanno ora inviato un messaggero allo sceriffo domandando un riscatto di tre settimane di razioni, 2.000 daro e cavalli. Invece, lo Sceriffo Verde si è rivolto molto onorabilmente al Magistrato.

Se il Magistrato si rifiuta di liberare Piumalodola, il DM deve sottrarre 20 Punti Consenso dal totale. Se i personaggi la liberano, aggiungete 20 Punti.



I banditi sono nascosti in una rovina, nel Luogo 6 indicato nella mappa del dominio.

Queste rovine erano un avamposto di guardia dell'antica città nella palude. E' connessa con la città da un tunnel, la cui esistenza è sconosciuta a Barzan e i suoi seguaci. Il tunnel è pieno d'acqua, ma Barzan, ancora prima che disertassero, ha posto un incantesimo *respirare sott'acqua* su ognuno di loro e poi l'incantesimo *permanenza*.

Se i personaggi prendono i banditi prigionieri, il membro più potente del gruppo, fra quelli rimasti, cercherà di barattare le proprie vite con l'informazione che il tunnel può portarli alla soluzione dei loro problemi, per una via che nemmeno Barzan conosce!

I Banditi

Dorn Grancammino, Umano (G11): CA 1; DV 9+9; pf 64; FM 10; THAC0 7 (arma+For+spec.); N° ATT. 2 (spec.); Danni 1d8+4 (arma+For+spec.); Taglia M (alto 1,8 m); ML 12 (Risoluto); AL CN; PE 1.100. For 17, Des 16.

Specializzazione di Stile: con arma e scudo.

Specializzazione dell'arma: spada.

Equipaggiamento: corazza di cuoio +3, scudo +1, spada lunga +1, anello di sostentamento; 9 daro, 32 tentrid, 1 gemma (valore 310 mo).

Marlys Lamasvelta, Umana (G8): CA 3; DV 8; pf 63; FM 10; THAC0 10 (arma+spec.); N° ATT. 3/2 (spec.); Danni 1d10+5 (arma+For+spec.); Taglia M (alto 1,7 m); ML 13 (Elite); AL NM; PE 650. For 16, Des 15, Cos 15.

Specializzazione di Stile: a due mani.

Specializzazione dell'arma: spadone a 2 mani.

Equipaggiamento: corazza di maglia +1, spadone a 2 mani +2, 25 daro.

Jason Incantesimonero, Umano (M8): CA 10 o 4/3/2 (amuleto); FM 12; DV 8; pf 28; THAC0 17 (arma); N° ATT. 2 o 1; Danni 1d4+1 (arma) o incantesimo; Taglia M (alto 1,75); ML 12 (Risoluto); AL CM; PE 1.200. Des 15, Cos 15, Int 17.

Specializzazione di Stile: a una mano (-1 CA).

Equipaggiamento: amuleto-scudo, pugnale +1, bacchetta delle palle di fuoco (9 cariche); 14 daro, 15 tentrid.

Libro Incantesimi:

Primo Livello (4): *autometamorfosi, charme, dardo incantato, individuazione del magico, ipnotismo, lettura del magico, luce, movimenti da ragno, scossa elettrica.*

Secondo Livello (3): *buio nel raggio di 4,5 m, forza, individuazione dell'invisibile, localizzare un oggetto, oblio, raggio che indebolisce, ragnatela.*

Terzo Livello (3): *blocca persona, dissimulazione, dissolvi magie, forma spirituale, muro di vento, respirare sott'acqua, rimpicciolire, suggestione.*

Quarto Livello (2): *arma magica, confusione, metamorfosi, muro di ghiaccio, urlo.*

Vleteslav Radu, Umano (L8): CA 4; DV 8; pf 36; FM 10; THAC0 16 (spada) o 12 (balestra+Des); N° ATT 1; Danni 1d8+1 (spada) o 1d6+3 (balestra); Taglia M (alto 1,6 m); ML 12 (Risoluto); AL CN; PE 450. Des 16

Specializzazione di Stile: a una mano II (-2 CA).

Equipaggiamento: *corazza di cuoio +2, spada lunga +1, balestra leggera +3 (60/120/180); 12 daro.*

Nota che Vleteslav è un componente della famiglia Radu di Specularum (vedi l'Atalnte 1, il Granducato di Karameikos). Chiunque gli faccia del male potrebbe incorrere nella vendetta della famiglia Radu.

Dominick e Olaf, Umano (G5): CA 4; DV 5; pf 28, 30; FM 10; THAC0 15 (spec.) o 16; N° ATT 3/2 (spec.) o 2; Danni 1d8+3 (For+spec.) o 1d6 (freccia leggera); Taglia M (alto 1,7 m); ML 13 (Elite); AL NM; PE 175. For 16.

Specializzazione di Stile: con arma e scudo.

Specializzazione dell'arma: spada.

Equipaggiamento: *corazza di maglia, scudo, spada e arco lungo (70/140/210).*

Quinto e Mellisandre, Umani (L6): CA 6; DV 6; pf 23, 26; FM 12; THAC0 18 o 16 (Des); N° ATT 1 o 2; Danni 1d8 (spada) o 1d6 (freccia leggera); Taglia M (alto 1,6 m); ML 12 (Risoluto); AL CN; PE 225. Des 16

Specializzazione di Stile: a una mano (-1 CA).

Equipaggiamento: *corazza di cuoio, spada, arco corto (50/100/150).*

Note per il DM

Lo Sceriffo Fogliadiquercia compare anche un'altra volta, durante la prima corte del Magistrato, oppure quando il nuovo Magistrato sta svolgendo un incontro introduttivo chiamando tutti i maggiori esponenti del dominio. Se lo sceriffo viene invitato e non compare è perché sta cercando sua figlia, questo dovrebbe dare ai giocatori qualcosa su cui speculare finché non viene scoperta la verità, sia con l'arrivo di Fogliadiquercia sia grazie alle ricerche dei personaggi.

Se i giocatori sembrano troppo forti per il gruppo di Barzan, puoi fare in modo che alcuni di questi banditi non disertino e rimanga con Rork, lasciando ai personaggi il facile compito di sgominare i banditi ed ottenere gli indizi.

In alternativa, si possono usare le stesse statistiche per i seguaci di Rork, magari cambiando gli oggetti magici. Non c'è bisogno di modificare le statistiche, in quanto una *corazza di maglia +2* è come una *corazza di cuoio +3* e una modifica di -2 per la Destrezza, e un' *ascia da battaglia +1* fa gli stessi danni di una *spada +1*, e così via.

Il Festival degli Acquittrini

Il festival è un evento annuale che segna il ritorno nel dominio dei Danzatori Blu, un grande numero della famiglia di XXXXX che ritornano nel dominio ogni anno nello stesso periodo.

Note per il DM

Questi uccelli in origine nidificavano fra gli alberi che fiancheggiavano i viali dell'ormai affondata città dove Brzan ha il suo covo. Gli uccelli volano sempre in cerchio sopra la città prima di cercarsi un altro luogo per nidificare. Usando l'incantesimo *parlare con gli animali* su uno qualsiasi degli uccelli servirà per ottenere la direzione per raggiungere il luogo dove gli uccelli volano in cerchio. Gli uccelli fanno cenno alla torre, se chiestogli.

Il Festival

Ci sono contese a premi e vari spettacoli e intrattenimenti. Spesso gli elfi di Alnheim di alto rango arrivano dalla foresta, e a volte sono venuti in visita perfino dei membri del Consiglio Interno di Darokin.

Il Programma Tipico

Tradizionalmente, il festival ha luogo nel Luogo 8 indicato nella mappa del dominio. E' un'area con una vasta zona di prato per il torneo e altre contese e una zona di spiaggia con un grande specchio d'acqua per le gare di barche e altre contese.

Il festival comincia all'alba con i discorsi di tutti i capi del villaggio che vogliono farlo. Ci sono poi

intrattenimenti eseguiti da animatori locali, in gran parte musicisti cantanti e acrobati di terza categoria, compresa Dulcet Dolcecanto, e di qualsiasi artista straniero che passi di lì o sia venuto apposta per il festival.

Il cibo è servito continuamente, di solito preso dai magazzini del Magistrato. I bambini giocano continuamente, o svolgono delle contese per proprio conto ispirate dalle contese degli adulti attorno a loro. Durante il giorno dovranno essere sedate numerose liti fra i bambini.

Dopo i discorsi iniziali di benvenuto, ci si aspetta che i leader di altre comunità svolgano un discorso durante l'arco del giorno, compreso il Magistrato e gli amici che ha posto a varie cariche.

Su un lato del sito c'è un mercato. Molti mercanti di altri domini arrivano qui ogni anno per fare affari.

Il Piano di Barzan

Questo è il posto ideale per Barzan per fare in modo che il suo rivale si dimostri inefficiente. Barzan, Oleena, Enzo, Murr, e altri seguaci si uniranno alle festività come artisti itineranti. Enzo come un semplice pellegrino in vena di portentosi rivelazioni, Barzan e Oleena come esperti di magia di basso livello che svolgono piccoli spettacoli e Murr come acrobata.

Le Malizie di Barzan

Il gruppo di Barzan cercherà di mischiarsi tra la folla e causare distruzione generale ove possibile. Sono concetti del fatto che il Magistrato e i suoi amici stanno vegliando su questo tipo di problema, e faranno sempre in modo di

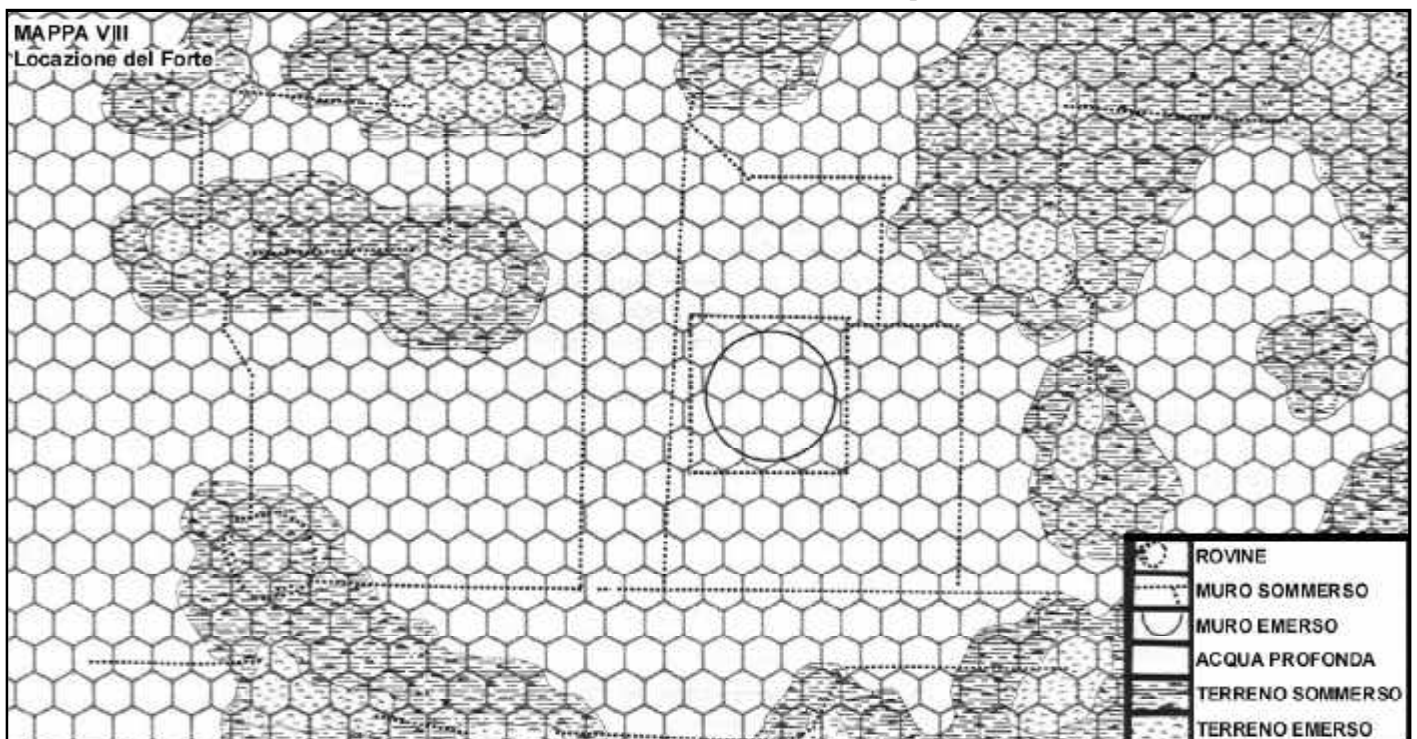
tenersi fuori dalla loro vista quando usano incantesimi e abilità.

Alcuni problemi causati da Barzan sono:

- Barzan, come parte di uno spettacolo magico, lancia *confusione* su una persona di rilievo ed armata.
- Barzan lancia una *creazione spettrale potenziata* di una capanna che brucia.
- Barzan evoca un *elementale dell'acqua* e lo usa per rovesciare le barche durante uno degli eventi nautici.
- Enzo lancia un *causa malattie* su un capo villaggio Paludano.
- Se Enzo viene catturato, lancia un *causa ferite leggere* contro la prima persona che gli viene vicino.
- Enzo userà il suo *bastone della vecchiaia* solo e Barzan creerà una via di fuga che non comprende Enzo.
- Murr ruba qualche oggetto di valore da un Paludano e lo mette in possesso ad un halfling o umano, o viceversa.
- Oleena lancia un *sonno* su una persona importante in visita durante il discorso.
- Oleena o Barzan lanciano *confusione* su un artista.

Trovare Barzan

Se Barzan viene scoperto, tenterà di scappare in una *barca subacquea* (vedi descrizione dei PNG), che è ancorata proprio appena sotto la superficie dell'acqua della palude. Prima di andarsene lancerà uno *sciame di meteore* contro il più vicino complesso di baracche per creare il panico fra i membri della comunità. Abbandonerà qualsiasi dei suoi seguaci che non riesca a far stare nella barca, promettendo di tornare a prenderli.



Trovare Barzan

Ormai i personaggi dovrebbero aver capito che il loro principale nemico è Barzan, e avere molti indizi sul come trovarlo. Se tutto è stato fatto correttamente, dovrebbero sapere sia del tunnel nascosto che conduce al quartier generale di Barzan e della direzione generica della torre nella palude.

I personaggi che sono in grado di *volare* non dovrebbero aver problemi ad individuare la torre. Comunque, la maggior parte del gruppo che volesse raggiungere la torre dovrà viaggiare attraverso la palude.

Viaggiare Attraverso la Palude

La Palude Profonda è un insieme di fiumiciattoli cechi e sempre in cambiamento, tronchi che possono squarciare una barca e strane creature. I personaggi devono percorrere 16 chilometri per raggiungere la torre, impiegandoci cinque ore di viaggio.

Tira 1d6 per ogni ora di viaggio. Un risultato di 1 o 2 significa che bisogna tirare ancora sulla Tabella 7. Molti dei mostri sono descritti nella sezione Nuovi Mostri di questo libro. Le pattuglie di Barzan consistono in uno dei suoi prediletti, Rork, Enzo o Oleena, e una mezza dozzina di seguaci. Se Rork è il capo, c'è anche un esperto di magia, altrimenti sono tutti guerrieri.

Se affrontati da un gruppo di avventurieri bene armato e ben preparato, la pattuglia ritorna alla torre, usando vie di fuga stabilite in precedenza che i personaggi non conoscono, ritornando da Barzan per avvertirlo che sta arrivando compagnia. Se la pattuglia incontra i resti di un esercito, magari decimato da un incontro precedente con un mostro, attaccano. La tattica è quella di affondare qualsiasi barca e poi ucciderne gli occupanti. Ricorda che tutti i seguaci di Barzan sono sotto l'effetto di un incantesimo *respirare sott'acqua reso permanente*.

Se i personaggi si imbattono nel Velya (vedi la Tabella 7), e non riescono ad ucciderlo, Barzan viene a sapere della compagnia attraverso il Velya col quale è in amicizia.

Tabella 7

INCONTRI NELLA PALUDE PROFONDA

1d6	Incontro
1	Anguilla Gigante di Palude
2	Velya di Palude
3	Pattuglia di Barzan
4	Tartaruga Zannuta Gigante di Palude
5	Catoblepas
6	Lumaca Gigante d'Acqua Dolce

Il Covo di Barzan

Barzan è nascosto in una torre che emerge dalla palude (vedi la mappa). La torre è coperta di muschio, e non c'è segno di vita se non per le guardie disposte sulla balconata

che circonda il quinto piano della torre.

Il primo piano è interamente sommerso, e le acqua arrivano fino a metà del secondo piano.

All'interno, un visitatore vedrebbe che nulla è stato fatto per rendere il luogo più confortevole. I secoli hanno lasciato il loro segno su questa torre, e la gente di Barzan ha fatto poco per migliorare le cose. I leader hanno passato molto del loro tempo in giro per il dominio, causando problemi, e i seguaci hanno pochi incentivi per riparare la torre quando i loro capi sono via.

Le Stanze

1. Il Cannello

Questa una volta era l'entrata principale della costruzione. Il creatore del *cannello* verso il Piano Elementale dell'Acqua l'ha piazzato dove la stanza di allarga. Ora è usata come porto per la *barca subacquea* di Barzan. Se Barzan si trova nella torre, la barca è qui, rivolta verso la porta aperta, pronta per una rapida uscita.

2.

Le stanze sono tutte in disuso e piene d'acqua. Ci sono numerose crepe nei muri che lasciano infiltrare i piccoli animali della palude.

3.

Questa scala a chiocciola conduce al piano superiore nei magazzini. Venendo dal ponte della barca subacquea, gli abitanti, di solito, nuotano finché non raggiungono i gradini asciutti del secondo livello, per poi camminare.

4.

Qui è dove conduce il tunnel proveniente dal covo dei banditi. Barzan non ne conosce l'esistenza.

5.

Questa anticamera unisce il primo piano al terzo. L'acqua riempie la stanza per metà in altezza.

6.

Questa stanza è stata svuotata dall'acqua magicamente, ed è predisposta per prosciugare l'acqua dalla tomba se Barzan pensa che sia necessario.

7.

Anche questa stanza è stata svuotata dell'acqua e può essere usata per prosciugare acqua se necessario. Ha anche una scala che può essere usata per accedere al livello superiore.

8.

Queste stanze sono piene d'acqua, e possono essere usate per allagare il livello se Barzan lo pensa una buona idea. Chiunque apra una porta di queste viene inondato im-

mediatamente dall'acqua, e si aprirebbbero tutte le altre porte delle Stanze 8.

9. Questa è la tromba delle scale che unisce il secondo piano al quarto. A est c'è una porta dove dietro c'è uno stanzino con una scala a pioli che conduce al quarto piano. In ogni momento ci sono sempre due guardie appostate qui.

10. Questo è il posto di guardia per il piano. Quattro guardie si trovano qui e sono pronte a dare appoggio alle guardie delle stanze 9 e 13 se necessario. La stanza è arredata con un tavolo e sedie (di solito ci sono sempre delle carte da gioco e circa 29 tentridd e 50 passem in pila sopra il tavolo in ogni momento), e delle latrine sul muro est.

11. Questa stanza spoglia è piena d'acqua. L'acqua si trova qui affinché Barzan e/o Oleena possano lanciare un incantesimo *evocare elementali*. Rork (vedi Stanza 12) pensa che la sua funzione sia di aiutarlo se si trovasse in difficoltà. In verità attaccherà chiunque si trovi nella Stanza 12. C'è acqua sufficiente per l'evocazione di 2 elementali.

Elementale dell'Acqua: CA 2; DV 16; pf 75; FM 6, Nu 18; THAC0 7; N° ATT. 1; Danni 5d6; DS Colpito solo da armi magiche +2 o più, immune a creature meno di 4 DV o senza poteri magici; ML 17 (Fanatico); Taglia E; AL N; PE 10.000.

12. Stanza di Rork

Se la torre viene invasa e Rork ne è al corrente, scende nella Stanza 9 ad aiutare le guardie. La stanza è arredata con quel poco che Rork è riuscito a portare con sé dalle terre del Nord, molto del quale è mildewed. I tessuti e le altre tappezzerie varrebbero probabilmente 2.000 daro al mercato. In un piccolo scrigno sotto il letto, Rork tiene il suo tesoro: 30 gemme con un valore medio di 250 mo, e una *museruola dell'addestramento*.

13. In questa stanza ci sono due guardie che controllano la scala proveniente dal secondo piano.

14. Questa anticamera unisce il terzo piano con il quinto.

15. Questa anticamera è un posto di guardia, ma è generalmente vuota. Se le guardie delle stanze 9 e 10 vengono fatte indietreggiare, si ritirano in difesa di questa anticamera.



16. Questa è la cappella di Enzo devota all'immortale del mare e delle tempeste che egli serve. Sul muro est della stanza c'è un altare con la rappresentazione di una creatura amorfa con diverse teste e tentacoli. La stanza è illuminata da un incantesimo di *luce perenne* e per il resto è sguarnita.

17. Questa stanza serve da camera privata di Enzo e di chiunque usi il tempio. Ci sono torce alle porte e per fornire luce.

18. Stanza di Enzo.

È illuminata da un incantesimo *luce perenne*, è arredata spartanamente con qualsiasi cosa sia riuscito a trovare. La maggior parte della mobilia è fatta di pietra e sembra che sia stata immersa nell'acqua per secoli, cosa che corrisponde a verità. Enzo ha passato molti giorni cercando fra le rovine della città sommersa qualcosa di utile. Molti oggetti sono intarsiati con motivi e modi sconosciuti ai giorni odierni, e i mobili stessi, probabilmente, valgono 10.000 per un collezionista d'arte. (Qualcuno può essere trovato anche in Darokin.)

Enzo tiene il suo tesoro personale in uno scomparto segreto nascosto nella sedia simile ad un trono dove Enzo siede quando ci sono visite. Ci sono 550 daro, ed un insieme di pezzi di gioielleria di tipo pettorali e collane per un valore totale di 30.000 mo.

Sul muro est c'è una scala a pioli che conduce al livello tre. Le guardie tagliate fuori durante un attacco possono usare la scala per salire al livello successivo. Enzo scoraggia l'uso della scala per altri scopi.

19.

Questa stanza nascosta non viene usata da Barzan e i suoi seguaci. All'interno ci sono due golem di ferro col compito di difendere la pila di dipinti disposte alle loro spalle. Sfortunatamente, l'umidità ha già rovinato i dipinti e sono ormai senza valore, sebbene questo non sia ovvio fino a che uno non prende in mano un dipinto per esaminarlo. Chiunque vi entri deve pronunciare la parola d'ordine per non essere attaccati dai golem una volta entrati completamente nella stanza.

Golem di Ferro (2): CA 3; DV 18; pf 90; FM 6; THAC0 3; N° ATT. 1; Danni 4d10; AS Nube di gas tossici (1/7r); DS Immune a veleno, charme, blocco, paura e a incantesimi che influenzano la mente, colpito solo da armi magiche +3 o più, rigenera 1 pf per ogni dado di danno da fuoco; ML 20 (Impavido); Taglia G; AL N; PE 13.000 (ognuno).

20. Stanza di Murr

Questa è l'anticamera che unisce il quarto piano col sesto. E' inoltre il luogo dove vive Murr la Donnola, il capo ladro di Barzan. Murr condivide la stanza con un altro ladro, una femmina che è identica in caratteristiche ai ladri di 6° livello descritti altrove.

La stanza è scarsamente arredata, e ha una porta che conduce nelle stanze dei soldati e un'altra porta che da sulla balconata che circonda la torre. Quando a casa, Murr si trova in questa stanza, passa il tempo affilando coltello e spada e pianificando nuovi saccheggi.

Il tesoro personale di Murr è astutamente nascosto sotto un pannello della scala di questa stanza. Consiste in una *borsa conservante* (peso 6,8 kg, peso max 113 kg, volume max 0,6 mc) con 800 daro, e 20 gemme uguali del valore di 50 mo ognuna (per un totale di 1.00 mo) o di 5.000 mo come collezione.

21. Stanza di Oleena

Questa è la stanza di Oleena che condivide la stanza con Jason Incantesimonero fino a prima della sua diserzione. La stanza ha un arazzo sul muro sud dipinto da Oleena stessa che rappresenta una scena acquatica.

Il tesoro personale di Oleena è sotto il letto e consiste in 600 daro, un anello del valore di 600 mo, una collana del valore di 2.000 mo e un *diapason temporale*.

22. Stanze di Barzan

Questa stanza è la stanza personale di Barzan, contiene l'entrata per la stanza di Oleena, l'ingresso verso la camerata e una porta che da sulla balconata. C'è anche una porta segreta che conduce alla Stanza 24. Le pareti della stanza di Barzan sono dipinte (molte delle altre sono nuda pietra coperta di muffa) di un colore azzurro chiaro. Il tesoro personale di Barzan non si trova nella stanza.

23. Camerata

Questa camerata è usata dalle guardie che non sono in servizio alle stanze del terzo piano. Il gruppo che disertò usava questi luoghi. Nascosto tra le proprietà delle truppe ci sono una media di 30 mezzi-daro, 100 tentrid e 25 passem ognuno.

24.

Questa stanza segreta è sommersa dall'acqua. Barzan la usa per evocare un elementale dell'acqua (stesse statistiche di quello precedente) se necessita di assistenza. Anche qui c'è acqua sufficiente per evocare fino a due elementali. Un cacciatore invisibile compare nella stanza il round successivo in cui la stanza si svuota dell'acqua (per l'evocazione o per altri motivi), richiamato lì mediante un patto formulato molto tempo fa.

Cacciatore Invisibile: CA 3; DV 8; pf 45; FM 12, Vo 12 (A); THAC0 13; N° ATT. 1; Danni 4d4; AS Sorpresa; DS Invisibilità; ML 14 (Elite); Taglia G; AL N; PE 3.000.

la stanza contiene il tesoro personale di Barzan: uno scrigno impermeabile contenente 200 gemme per un valore totale di 30.000 mo, tutte acquemarine, perle e altre gemme associate in un modo o nell'altro all'acqua, due corone rubate dalla corte di una comunità di tritoni del valore di 50.000 mo ognuna.

25. Balconata

Questa balconata gira tutt'intorno alla torre. Ci sono sempre quattro guardie, ognuna disposta a 90 gradi l'una dall'altra.

26.

Questa è la scala che porta giù al quinto piano. Ci sono sempre appostate due guardie per proteggere il covo dagli attacchi dall'alto.

27.

In questa stanza ci sono le guardie pronte a dare rinforzo alle guardie della Stanza 26.

28.

Questa stanza ospita molte delle guardie di Barzan: i fuorilegge che seguono Rork. Ci sono 8 guardie che vivono qui.

29.

Questa stanza segreta non è stata ancora trovata da Barzan. Contiene i resti ammuffiti di molti documenti governativi segretissimi dell'era della città sommersa.

30.

Il comandante in seconda di Rork, *Ferris Animadacciaio*, vive qui e comanda le guardie del piano. Controlla inoltre gli accessi alla stanza del tesoro delle truppe.

31.

Questa stanza è stata data ai fuorilegge per tenere il loro tesoro in comune. E' piena di piccole sacche e scrigni, ognuno marchiato con il segno identificativo dei fuorilegge. Ci sono 20 contenitori (quelli appartenuti ai disertori sono stati aperti e il loro contenuto ridistribuito fra gli altri). Ognuno contiene l'equivalente di 1.000 mo in vari tipi di monete e gemme.

32. Latrine

Le Tattiche di Barzan

Quando i personaggi raggiungono la torre, Barzan sarà in stato di allerta. Potrebbe aspettarsi un attacco, ma essere incerto sul quando perché non ha notizie di nessuna forza in avvicinamento; oppure potrebbe essere a conoscenza del loro avvicinarsi ed essere pronto a riceverli.

La sola differenza fra le due situazioni quando i personaggi attaccano sarà il numero di guardie appostate, quelle descritte nelle descrizioni delle stanze, oppure tutte, rispettivamente.

Altrimenti, i suoi piani dipendono da dove i personaggi stanno arrivando. IN ogni caso, non lascerà mai la torre che fa la guardia al *cancello* verso il Piano Elementale dell'Acqua, perfino se fosse la tattica migliore.

1. Dall'Alto

Se i personaggi attaccano dal cielo, usando incantesimi *volare*, accessori o montature, Rork, Oleena e le guardie tenteranno di abbatterli dal cielo, per poi ritirarsi piano dopo piano, provocando quanto danno possibile.

2. Dal Tunnel

Se i personaggi attaccano dal tunnel, Barzan non ne sarà al corrente fino a che non raggiungono la stanza dove risiede il *cancello*. La reazione immediata sarà quella di forzarli fuori da quella stanza, preferibilmente spingendoli su per le scale dove li può ingaggiare senza danneggiare il *cancello*.

3. Dalla Superficie

Se i personaggi stanno avvicinandosi con delle barche, Barzan unirà la sua magia a quella di Oleena per cercare di rovesciare le barche. Nel frattempo, tutte le guardie di Barzan ferite (ma non morte) faranno finta di precipitare in acqua fingendosi morte, usando l'abilità di respirare sott'acqua attaccheranno le barche di sorpresa.

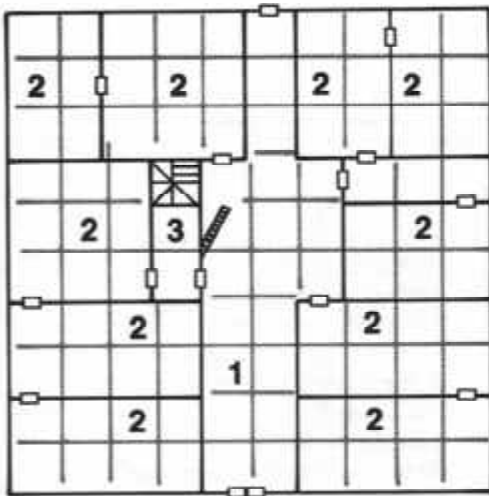
4. Avvicinamento Invisibile

Almeno una delle guardie appostate fuori ha un incantesimo *individuazione dell'invisibile* lanciato su di essa e poi reso *permanente*. I personaggi invisibili sono avvistati prima che possano raggiungere la torre.

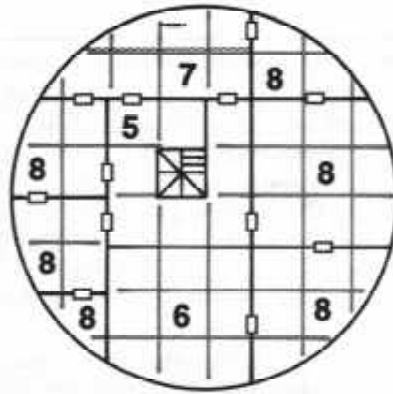
5. Sorpresa Totale

Se i personaggi riescono a sorprendere le guardie in qualche modo, i ladri cercheranno di riempire gli attaccanti di frecce, se sono a distanza, o scalando i muri mettendosi in attesa di qualche situazione propizia per colpire alle spalle. Le guardie guerriero ingaggeranno i personaggi per tenerli occupati mentre i PNG più forti cercano di abbatterli. Se le viene data l'opportunità, Oleena si arrende immediatamente raccontando tutto. Se tutto sembra ormai perduto, ma Barzan è ancora libero, egli cercherà di raggiungere il *cancello* e trasferirsi nel Piano Elementale dell'Acqua. Murr scappa alla prima opportunità, mentre Rork e Ferris combattono fino alla morte.

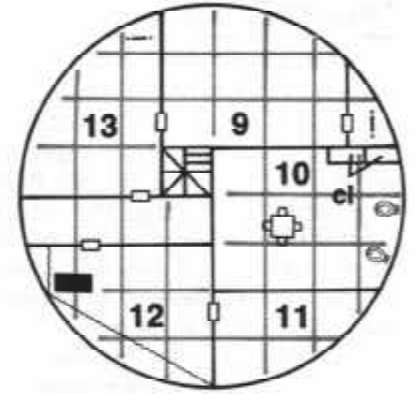
MAPPA IX



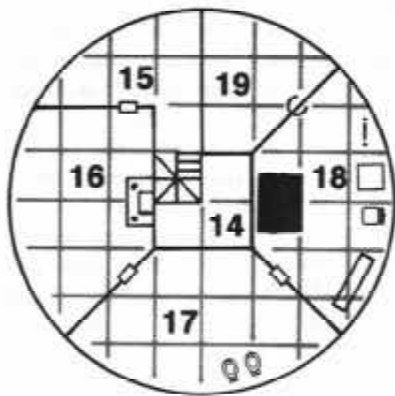
Primo Piano



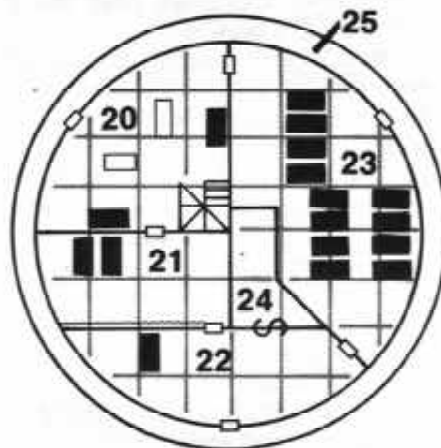
Secondo Piano



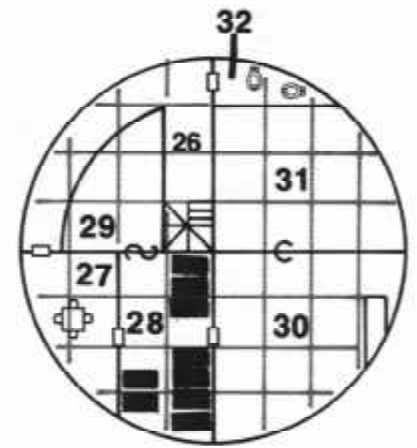
Terzo Piano



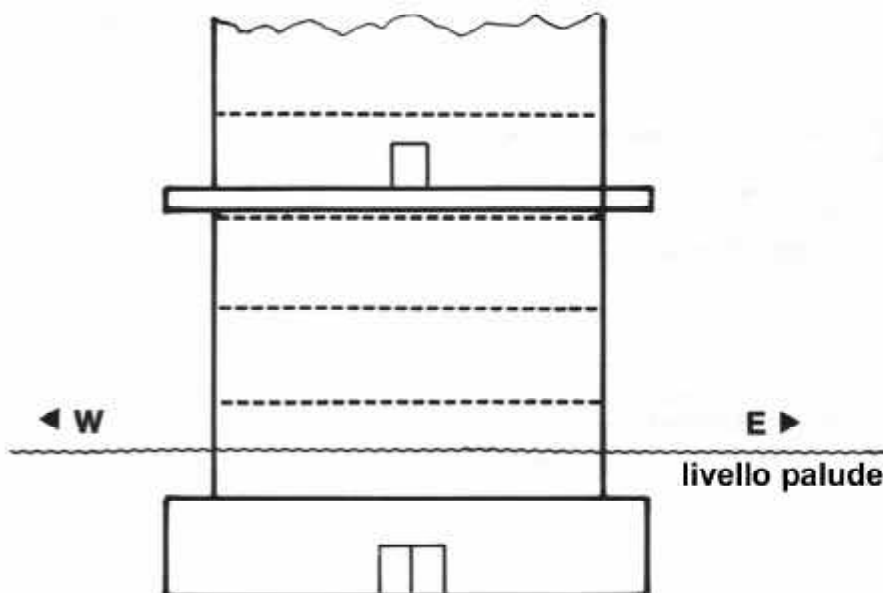
Quarto Piano



Quinto Piano



Sesto Piano



	Letto		Porta segreta
	Tavolo		Scala
	Latrina		
	Bagno		
	Porta		
	Altare		
	Cancello		
	Scala a chiocciola		
	Tenda		
	Porta nascosta		

Quando Barzan è sconfitto, l'avventura è in effetti conclusa. Ci sono molte altre cose da fare nel dominio di Fenhold, ma sono cose che esulano da quest'avventura. Vedi la sezione Ulteriori Avventure.

Quando Brazan sarà sconfitto, i personaggi saranno in Fenhold da soltanto un mese (circa). Comunque, a causa dell'importanza delle poche settimane passate, è richiesto una Prova di Consenso per determinare cosa la popolazione pensi del nuovo Magistrato.

Totalizzare il Punteggio

Inizio:	225
Gli elfi attaccano e vengono uccisi:	-10
Gli elfi attaccano e vengono rimandati in Alfheim:	-5
Andare in cerca di Gereint:	+5
Gestire bene i servitori:	+5
Tirannizzare i servitori:	-5
Riportare in vigore Anselm:	+20
Licenziare Anselm:	-20
Gestire bene le lamentele:	+5
Ignorare le lamentele:	-5
Passare attraverso il bestiame:	-5
Aiutare il bestiame:	+5
Uccidere il bestiame in fuga:	-5
Fermare il bestiame in fuga:	+5
Distruggere i lupi mannari:	+5
Fermare il linciaggio:	+5
Ignorare il linciaggio:	-5
Non investigare riguardo al linciaggio:	-5
Gereint diventa uno zombi:	-5
Ogni giorno un elementale dell'acqua rovescia le barche:	-5
Distruggere l'elementale dell'acqua:	+25
Anselm viene maledetto:	-10
Anselm viene curato:	+25
Gestire la situazione del drago	
Ricompensare i contadini:	+10
pagare in più del prezzo normale:	+1/mo
pagare di meno del prezzo normale:	-1/mo
Cercare il drago:	+10
Distruggere il drago:	+50
Il Magistrato uccide il drago:	+25
Allontanare il drago:	+25
Salvare Fogliadiquercia	
Ignorare gli halfling al cancello:	-2
Rifiutare di salvare:	-20
Salvare Fogliadiquercia:	+20
Festival degli Acquittrini	
Qualsiasi atto di Barzan impunito:	-2
Covo di Barzan	
Respinti da Barzan:	-15
Trovare Barzan:	+5
Uccidere Barzan:	+15
Far scappare Barzan:	+10
Per ogni personaggio morto:	-5

Totale finale

Se il totale finale è meno di 230, Darokin cercherà un nuovo Magistrato, sia che Barzan sia vivo oppure no.

Se il totale finale è compreso tra 230-269 (Medio) Darokin confermerà la carica al personaggio, ma lo terrà d'occhi.

Se il totale finale è 270 o più (Stabile), Darokin confermerà la carica del personaggio lasciandolo in pace fiduciosi. Le richieste degli amici del personaggio che volessero un dominio saranno considerate seriamente.

Ulteriori Avventure

Ora che Barzan e i suoi seguaci sono stati sconfitti, cosa si pone di fronte al personaggio che ora governa il dominio di Fenhold?

Alfheim Preoccupato

Alfheim sta riconsiderando i suoi rapporti con Darokin e i suoi domini. Originariamente, Alfheim non aveva obiezioni riguardo al fatto che Darokin si proclamasse i territori circostanti ad Alfheim. Infatti, agli elfi piaceva avere una nazione che facesse da cuscinetto fra lei e il resto del mondo.

Durante l'ultimo secolo, molti dei domini possibili sono stati occupati nella striscia del territorio di Darokin che circonda Alfheim. Gli elfi si domandano ora se Darokin intenda addentrarsi anche nella foresta di Alfheim in cerca di qualche territorio aggiuntivo.

Questo è un lavoro per il DM da risolvere per la sua campagna. Guarda *l'Atlante 5, Gli Elfi di Alfheim*, per ulteriori informazioni riguardo l'argomento da parte di Alfheim. Perfino senza questa risorsa, ci sono avventure che possono essere create usando solo le informazioni ora disponibili.

Qui ci sono alcune idee per avventure future.

I Cacciatori

Gli elfi di Alfheim sono principalmente dei cacciatori. I confini settentrionali di Fenhold sono proprio vicino a quelli meridionali di Alfheim, e, per dirla tutta, i confini fra Fenhold e Alfheim sono un po' nebulosi.

Ora, una nuova tribù di elfi si è insediata in una fortezza vicino ai confini. Stanno inseguendo le loro prede fin dentro i confini di Fenhold, colpendo qualche vacca o pecora occasionalmente lungo il cammino, più per gioco che per la decisione di cacciare tali prede.

Un deputato che venisse mandato in Alfheim per fermare queste incursioni dovrebbe prima trovare la fortezza, poi discutere col capo clan, che è anche il leader dell'imboscata di elfi avvenuta all'inizio dell'avventura, o un vicino parente se questo è stato ucciso.

Il capo clan farà del suo meglio per umiliare qualsiasi umano o non elfo inviato a parlare con lui, e per persuadere qualsiasi elfo inviato a cambiare fazione, apertamente o di nascosto.

Qualsiasi attacco da parte del deputato produrrà un feroce attacco degli elfi, che spariranno nella boscaglia. Il Magistrato dovrà fare i conti con una continua guerriglia lungo i suoi confini.

Il Mostro

Agli elfi piace cacciare i mostri e quindi, non si preoccupano di distruggere tutte le creature caotiche che vivono nell'area. Invece, le cacciano semplicemente per tenerne basso il numero e produrre un po' di eccitazione.

I mostri erranti si avventurano fuori delle foreste di Alfheim

per cibarsi dei raccolti e dei contadini, per poi scomparire di nuovo in Alfheim. Per trattato, le forze ufficiali di Darokin non possono inseguire le creature all'interno dei confini di Alfheim. Questo comprende l'esercito privato del Magistrato. Naturalmente, se il Magistrato e i suoi amici volessero andare a caccia loro stessi, lo possono fare.

Alfheim terrà d'occhio un gruppo a caccia equipaggiato con molta magia e armatura. Questo non coincide con la loro idea di caccia. A meno che il gruppo non riesca a intrufolarsi in Alfheim senza essere visto, cosa virtualmente impossibile grazie all'empatia naturale degli elfi con gli animali della foresta, dovranno accondiscendere all'idea della caccia degli elfi per non essere intralciati.

L'invasione

Se gli halfling del dominio vengono maltrattati dagli umani del dominio, potrebbero andare in cerca di un altro signore che li aiuti. Gli halfling hanno sempre ammirato gli elfi. Un'amministrazione particolarmente a favore degli umani potrebbe causare l'ingresso di un clan di elfi nell'amministrazione per aiutare i loro piccoli amici.

Sta al DM decidere il risultato finale di queste dispute, i quali aumenteranno sicuramente le tensioni fra Darokin e Alfheim, e come questo avrà a che fare col dominio di Fenhold.

La Città Sommersa

Un'altra cosa da gestire dal Magistrato di Fenhold è la città sommersa che Barzan aveva preso come quartier generale. Non c'è una mappa, la sua stesura è lasciata al DM. Ci sono un numero di domande lasciate irrisolte per i giocatori.

Origini

Da dove proviene la città? E' vecchia come Blackmoor, o una relativamente più recente, solamente circa mille anni fa? Dipende dalla volontà del DM. Se datata nel periodo di Blackmoor potrebbe contenere alcuni oggetti della strana tecnologia segnò il destino di Blackmoor e i suoi alleati.

Esplorazione

La città è grande e potrebbe essere abitata non solo dal velya menzionato in precedenza. Inoltre, è affondata velocemente, con

poco tempo disponibile alle persone che vi abitavano per salvarsi. I Paludani sono i discendenti dei sopravvissuti che erano fuori città quando questa affondò.

Questo significa che ci possono essere sepolte enormi ricchezze là sotto, pronte per essere inventate dal DM e ricercate dai giocatori. E' il luogo ideale per qualche avventura subacquea.

Bonificare la Palude

Una cosa che il Magistrato verrà a conoscenza una volta che l'avventura sarà finita è che la palude è interamente artificiale, e si prosciugherà da sola una volta che il *cancello* verrà chiuso. I personaggi vogliono proprio questo?

Intraprendere una tale azione farà insorgere tutto l'antagonismo che ha reso questo dominio un interessante luogo in cui vivere. Non c'è molta possibilità di combattimento, ma le lotte politiche intestine potrebbero essere affascinanti per un relativamente piccolo gioco di gruppo.

Bonificare la palude renderà possibile la costruzione della strada per il commercio, senza il bisogno di sollevarla. Distruggerà inoltre la vita dei Paludani. Potrebbe rendere anche l'area troppo secca per mantenere così fertili le terre coltivabili dei contadini, sebbene pochi di loro se ne accorgerebbero in tempo.

Se il Magistrato decide di chiudere il *cancello* e lasciare che la palude si prosciughi, ci vorranno circa 20 anni perché ciò avvenga. Ciò solleverebbe le ire di chi, fra gli altri, fa del commercio delle anguille il suo guadagno. Potrebbe essere una sfida per le capacità di interpretazione del DM e dei giocatori.

Le Alternative

Senza l'interferenza di Barzan, il Magistrato potrebbe lasciare il *cancello* aperto usando la magia, incantesimi come *muro di pietra* o *abbassare il livello delle acque*, per creare una strada sopraelevata che possa essere usata per il commercio e lasciare anche ai Paludani il loro stile di vita.

Invece della strada sopraelevata, potrebbe unire le isole con dei ponti e creare così una via per il commercio, sebbene più costosa. Potrebbe creare dei posti di lavoro per i Paludani col compito di mantenere efficienti i ponti. Tutte queste spese terrebbero probabilmente le casse del dominio in rosso per circa dieci anni, ma poi i dazi richiesti per il passaggio dei ponti fornirebbero un buon profitto.



Alcuni dei seguenti mostri sono simili a quelli precedentemente pubblicati nel *Manuale dei Mostri*. Comunque, il circoscritto ambiente dove vivono delle paludi di Fenhold, li ha isolati da molte altre creature di palude, rendendoli in qualche modo differenti. Altri mostri incontrati, come i cocodrilli convocati da un velya, sono esattamente gli stessi di quelli descritti nelle pubblicazioni.

Anguilla Gigante di Palude

CLIMA/TERRENO:	Paludi
FREQUENZA:	Non comune
ORGANIZZAZIONE:	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Diurno
DIETA:	Carnivoro
INTELLIGENZA:	Animale (1)
TESORO:	Nessuno
ALLINEAMENTO:	Neutrale
N. DI MOSTRI:	1
CA:	6
MOVIMENTO:	Nu 18
DADI-VITA:	6
THACO:	15
N. DI ATTACCHI:	1
FERITE PER ATTACCO:	2d8 (morso)
ATTACCHI SPECIALI:	Affogare
DIFESE SPECIALI:	Nessuna
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	E (lunga 6 m)
MORALE:	Campione (15)
VALORE PE:	420

Circa 6 metri di lunghezza, le anguille giganti di palude sono di colore nero sulla parte superiore e grigio verdi sulla parte inferiore.

Combattimento: Preferiscono stare in agguato nascoste fra le fitte erbacce acquatiche, balzando addosso alla preda; si dice che siano capaci di seguire una barca per ore nell'attesa che un marinaio possa essere colto di sorpresa. Quando attaccano cercano di mordere la loro preda. Se hanno successo, guizzano con un movimento convulso che trascina la preda sott'acqua, dove comincia ad affogare mentre l'anguilla nuota distante. Il loro morso infligge 2d8 punti-ferita

Habita/Società: Le anguille giganti di palude vivono nei fiumi e nelle acque aperte delle paludi di acqua dolce. Sebbene siano di base solo dei crudeli predatori, posseggono una certa quantità di intelligenza animale.

Ecologia: Sono della stessa specie delle comuni anguille di palude, ma sono vissute abbastanza a lungo da crescere fino a dimensioni gigantesche, e hanno ottenuto saggezza durante il processo.

Sebbene non abbiano tesori, una anguilla gigante fornisce una gran quantità di pesce fresco, sebbene gli intenditori della carne di anguilla dicono che la carne perda la sua delicatezza quando l'animale diventa troppo grande. Quando posta in

salamoia o affumicata per il commercio di lusso, una tipica anguilla gigante può valere fino a 2.000 mo.

Lumaca Gigante di Palude

CLIMA/TERRENO:	Paludi
FREQUENZA:	Non comune
ORGANIZZAZIONE:	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi
DIETA:	Omnivoro
INTELLIGENZA:	Non intelligente (0)
TESORO:	Nessuno (vedi sotto)
ALLINEAMENTO:	Neutrale
N. DI MOSTRI:	1
CA:	6
MOVIMENTO:	6, Nu 9
DADI-VITA:	3
THACO:	17
N. DI ATTACCHI:	1
FERITE PER ATTACCO:	1d6+1 (morso)
ATTACCHI SPECIALI:	Sfondamento
DIFESE SPECIALI:	Nessuna
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	G (lunga 3 m)
MORALE:	Incostante (5)
VALORE PE:	175

La lumaca gigante di palude è una variante della lumaca gigante. E' di dimensioni più piccole della sua simile terricola e ha il corpo di colore completamente grigio.

Combattimento: Il morso della lumaca gigante di palude infligge 1d6+1 punti-ferita. Sebbene non attacchi mai se non provocata, ha un'abitudine estremamente pericolosa. Ogni volta che necessita di respirare, sale in superficie in verticale fin fuori dall'acqua non curandosi di controllare se c'è una nave lungo il suo tragitto. Qualsiasi barca piccola, fino a 3 metri di lunghezza, inavvertitamente colpita in questo modo verrà capovolta a meno che il suo capitano non superi una Prova di Destrezza tirando 8d6. Per le barche tra i 3 e i 6 metri, il tiro viene fatto su 5d6; tra i 6 e 12 metri, 3d6. Le navi più grandi di 12 metri vengono solo sospinte da parte; per esempio: se un mago stesse cercando di lanciare un incantesimo in quel momento, la sua concentrazione verrebbe persa e quindi anche l'incantesimo. Quando attaccano cercano di mordere la loro preda. Se hanno successo, guizzano con un movimento convulso che trascina la preda sott'acqua, dove comincia ad affogare mentre l'anguilla nuota distante.

Habitat/Società: Preferiscono stare in agguato nascoste fra le fitte erbacce acquatiche, balzando addosso alla preda; si dice che siano capaci di seguire una barca per ore nell'attesa che un marinaio possa essere colto di sorpresa. Questo viscido mangia carogne grigio vive nelle paludi e sul terreno degli acquitrini. Sebbene abbia bisogno di respirare aria, è in grado di strisciare sott'acqua per lunghi periodi di tempo. E' una creatura solitaria e non parla nessuna lingua.

Ecologia: Questo essere viscido riempie una importante nicchia ecologica mangiando qualsiasi cosa troppo disgustosa per qualsiasi altra creatura. Raccoglie i suoi pasti dal fondale dei canali con la bocca dai denti affilati rivolti verso l'interno.

Se si uccide e si apre una lumaca di palude c'è il 10% di probabilità che il suo stomaco contenga gemme, oggetti d'oro, oppure 2d6+1 monete d'oro. Tutti gli altri metalli si dissolvono nei succhi gastrici corrosivi dello stomaco della lumaca. Sebbene non abbiano tesori, una anguilla gigante fornisce una gran quantità di pesce fresco, sebbene gli intenditori della carne di anguilla dicono che la carne perda la sua delicatezza quando l'animale diventa troppo grande. Quando posta in salamoia o affumicata per il commercio di lusso, una tipica anguilla gigante può valere fino a 2.000 mo.

Tartaruga Zannuta Gigante di Palude

CLIMA/TERRENO:	Subtropicale, temperato/ paludi
FREQUENZA:	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi
DIETA:	Carnivoro
INTELLIGENZA:	Poco (5-7)
TESORO:	Nessuno
ALLINEAMENTO:	Neutrale
N. DI MOSTRI:	1
CA:	0
MOVIMENTO:	3, Nu 9
DADI-VITA:	20
THACO:	3
N. DI ATTACCHI:	1
FERITE PER ATTACCO:	6d6 (morso)
ATTACCHI SPECIALI:	Ingoiare
DIFESE SPECIALI:	Nessuna
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	Ga (diam. guscio 12 m)
MORALE:	Campione (16)
VALORE PE:	17.000

Questa enorme creatura ha l'aspetto di una tartaruga anfibia gigante. Questa creatura delle paludi può essere scambiata per un drago tartaruga alla prima occhiata, sebbene sia più grande ed abbia meno tratti somatici del drago. Fra le altre cose, non colleziona tesori e non ha il soffio come arma.

Combattimento: La tartaruga zannuta è in grado di ingoiare gli avversari della taglia di un uomo o meno. Basta che il un tiro per colpire superi di 4 o più punti il punteggio necessario per colpire il bersaglio. In ogni caso, un tiro per colpire di 20 senza modifiche permette alla tartaruga zannuta di ingoiare la vittima in ogni caso. La vittima ingoiata subisce 3d6 punti-ferita per ogni round che si trova all'interno della tartaruga dovuto ai succhi gastrici e alla masticazione.

La tattica della tartaruga zannuta gigante è quella di attendere in un profondo corso d'acqua, mascherandosi e mimetizzandosi facendosi apparire come un grande cumulo di terra. Quando le navi passano fa uscire dal guscio la testa di scatto e raggiungendo uno degli occupanti della nave. Il suo collo può allungarsi fino a 9 metri di distanza dal guscio. Quando ha agguantato o ingoiato una vittima ritira la testa dentro il guscio affidandosi alla sua corazza come difesa. Tornerà ad attaccare di nuovo solo dopo aver ucciso la prima vittima.

Habitat e Società: La tartaruga zannuta è una creatura decisamente solitaria che ama vivere nelle paludi e lasciarsi trasportare dalla poca corrente degli stagno o fiumi pluviali in cerca di cibo. Il loro territorio è molto variabile. Essendo una creatura che raramente ha degli avversari nell'ambiente naturale, non ha conflitti territoriali con altre creature, anzi, tutte le creature della palude hanno imparato a temerla e si tengono alla larga.

Ecologia: la tartaruga zannuta gigante è carnivora e mangia di tutto, compresi umani e suoi simili, ai quali tende spesso agguati nascondendosi fra i tronchi e la bassa vegetazione delle rive dei fiumi.

E' temuta dalle altre creature della palude in quanto, quando affamata, mangia qualsiasi cosa sia a suo parere commestibile. Data la sua poca intelligenza, spesso accade che azzanni cose non commestibili (per poi sputarli), come tronchi, rottami, solo perché parevano commestibili. Capita anche il contrario, cioè che si lasci scappare delle deliziose creature perché non le riconosce.



Vampiro, Velya di Palude

CLIMA/TERRENO:	Palude
FREQUENZA:	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Notturmo
DIETA:	Sangue
INTELLIGENZA:	Da int. a molto int. (10-12)
TESORO:	F
ALLINEAMENTO:	Caotico malvagio
N. DI MOSTRI:	1
CA:	3
MOVIMENTO:	Nu 12 o come l'animale
DADI-VITA:	7
THAC0:	13
N. DI ATTACCHI:	1 o come l'animale
FERITE PER ATTACCO:	1d8 (tocco) o come l'animale
ATTACCHI SPECIALI:	Risucchio d'energia, charme, metamorfosi
DIFESE SPECIALI:	Rigenerazione, immune alle armi normali e alcuni incantesimi
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	M (alto 1,8 m)
MORALE:	Fanatico (18)
VALORE PE:	5.000

I Velya sono una forma di vampiro sottomarino. Erano una volta esseri terrestri diventati on morti a causa di un'antica maledizione. Nella loro forma naturale i velya hanno l'aspetto di umani dalla pelle blu con piedi a mani dalle dita lunghe e artigliate. La forma umana del velya è avvenente, ma dall'aspetto bestiale, con occhi selvaggi, capelli ingarbugliati, con vesti stracciate.

Combattimento: I velya possono assumere la forma di coccodrillo albino, anguilla bianca gigante o di acqua corrente a volontà. Ogni trasformazione richiede un round. La Classe d'Armatura, i punti-ferita, la THAC0, i tiri-salvezza e il morale del velya restano uguali. In forma di coccodrillo o anguilla il velya si muove ed attacca come l'animale (con un fattore movimento a terra di 6 e in acqua di 12 come coccodrillo e di 18 come anguilla). In forma di acqua un velya ha un fattore movimento in acqua di 18 ma non può attaccare o subire danni; mentre alcuni incantesimi possono avere effetto sulla forma acquatica del velya, nessuno può causargli danno.

Il velya in forma umana nuota con fattore movimento 12 e può colpire una volta toccando l'avversario infliggendo 1d8 punti-ferita e risucchiando un livello di energia. Un velya può evocare 3d6 coccodrilli comuni, che arrivano in 1d4 round.

Un velya in forma umana può cantare. Il canto del velya è udibile fino a 1,6 chilometri di distanza e può *charmare* qualsiasi creatura vivente entro 60 metri che

fallisce un tiro-salvezza contro incantesimi. Se il tiro-salvezza ha successo, la vittima è immune alla canzone di quel particolare velya per 24 ore. Lo charme può essere dissolto (come se fosse lanciato da un lanciatore di incantesimi di 12° livello), ma tale vittima rimane suscettibile alla canzone e può essere *charmato* facilmente di nuovo se continua ad udire la canzone.

I personaggi uccisi dal tocco del velya ritornano in vita dopo tre giorni e diventano dei wight sotto il controllo del velya. Solo una trasfusione di sangue del velya o l'antica maledizione, ora dimenticata, può creare un velya.

I velya sono immuni al *sonno*, allo *charme* e agli incantesimi che *bloccano*. Il freddo e l'elettricità gli infligge solo la metà dei danni. Se ferito, un velya rigenera 2 punti-ferita per round. Durante il giorno un velya deve riposare in una cripta sommersa e senza luce. Le cripte dei velya di solito antiche camere mortuarie nascoste in città sommerse, ma può andare bene qualsiasi spazio chiuso e senza luce. Se viene lanciato un incantesimo benedizione della cripta e vi si lascia un simbolo sacro, un velya non potrà più usare quel luogo per riposarsi, perfino se viene tolto il simbolo sacro.

Se un velya viene ridotto a 0 punti-ferita, assume automaticamente la forma di acqua corrente e ritorna nella cripta dove deve riposare per un giorno intero. Molti velya mantengono diversi luoghi, di solito in complessi di caverne o nei relitti di navi affondate che possono essere usate come cripte se la necessità lo richiede. Se un velya non può a riposare in una cripta subisce 2d8 punti-ferita ogni giorno. Questi punti non si rigenerano finché il velya non riposa in una cripta per un giorno intero.

Un velya può essere distrutto esponendo il suo intero corpo all'aria aperta, infilzandogli il cuore con un paletto di legno mentre giace nella cripta, o con la *disintegrazione*.

Un velya non può avvicinarsi a più di 3 metri da un potente simbolo sacro, sebbene possa attaccare da un'altra direzione. Un velya non può uscire dall'acqua; quelli che lo fanno si disintegrano in 1d4 round. Il velya non subisce alcun effetto finché almeno una parte del loro corpo rimane sommersa nell'acqua. Se un velya ritorna in acqua prima di disintegrarsi, perde per sempre metà dei suoi punti-ferita originali.

Habitat/Società: I velya sono creature solitarie che fanno degli esseri viventi le loro prede senza pietà. Questa forma di velya abita le pozze, i miasmi e le paludi.

Una volta, questa debole forma di vampiro acquatico era comune nella città che ora giace sotto la palude. Per qualche secolo dopo l'affondamento della città, i velya prosperarono, ma la mancanza di visitatori nella palude fece in modo che si rivolsero l'uno contro l'altro, e ora solo pochi sono rimasti.

Uno dei velya di palude ha stretto confidenza con Barman e si aggira attorno alla sua torre. Gli altri velya riportano al velya attorno alla torre qualsiasi movimento.

Ecologia: Come i vampiri, i velya si nutrono di sangue succhiato dalle loro vittime.

Questi oggetti magici sono stati presentati per la prima volta nelle regole *Companion* di D&D. Vengono riportate qui le descrizioni in quanto molti dei personaggi (giocanti e non giocanti) posseggono questi tipi di oggetti magici. A meno che non venga indicato diversamente nella singola descrizione, cariche, durata ed effetti sottostanno alle regole del *Manuale del DM* di AD&D.

Anelli

Anello Divoratore di Incantesimi

Ha lo stesso aspetto di un *anello di riflessione* e funziona allo stesso modo. Se però chi lo indossa è un personaggio capace di pronunciare incantesimi, ha un ulteriore effetto. Se, mentre lo indossa, pronuncia un incantesimo, l'anello divorora tutti i rimanenti incantesimi memorizzati, dopodiché non può più essere sfilato dal dito (anche se gli incantesimi che ha divorato possono essere usati e ristudiati normalmente) fin quando un personaggio di almeno 17° livello non pronuncia al suo indirizzo un incantesimo *scaccia maledizioni*. Tale rimedio consente solo di sfilare l'anello, ma non ha effetto sui suoi poteri. Per trasformarlo in un normale *anello di riflessione* occorre un incantesimo di *scacciare il male*, pronunciato da un sacerdote di 23° livello.

Anello dei Rimedi

Una volta al giorno, l'anello produce una cura, cioè l'effetto di un incantesimo *cura cecità e sordità*, *cura malattie*, *scaccia maledizioni* o *neutralizza veleno*. Gli effetti sono identici a quelli degli incantesimi omonimi sacerdotali, come se fossero pronunciati da un sacerdote di 17° livello. L'anello produce l'effetto desiderato quando chi lo indossa si concentra e tocca il soggetto.

Anello della Velocità

Una volta al giorno e per 1 turno, chi lo indossa può spostarsi ed attaccare a velocità doppia. L'effetto è identico a quello dell'incantesimo *velocità*, ma si produce all'ordine del personaggio e non pronunciando un incantesimo. Fa invecchiare la vittima di 1 anno ogni 12 utilizzi.

Anello Salva-Vita

Questo prezioso anello annulla gli effetti di 1d6 attacchi di risucchio d'energia. Quando il personaggio viene colpito dal risucchio d'energia di un non morto (o effetto equivalente) non perde livelli d'esperienza, ma cariche dell'anello. Se un singolo attacco risucchia più livelli delle cariche rimaste, l'anello si disintegra. Altrimenti, quando le cariche sono esaurite, diventa un *anello di protezione +1*.

Pergamene

Pergamena di Comunicazione

Si tratta, in realtà, di due pergamene, una contenuta nell'altra, e facilmente separabili. Se su una di queste viene scritto un messaggio, appare immediatamente anche sull'altra. Non c'è limite alla distanza, finché entrambe sono sulla stessa dimensione. Il messaggio può essere lungo fino a 100 parole. Se una delle due viene cancellata, anche sull'altra sparisce l'iscrizione. Prima di scrivere un nuovo messaggio occorre cancellare il precedente, e, per ogni cancellatura, c'è il 5% di probabilità di deteriorare la magia di entrambe le pergamene.

Bastoni

Bastone dell'Elementale dell'Acqua

Il bastone è anche un'arma magica +2 (infligge 3d6 punti-ferita) e può essere usato come tale, senza consumare alcuna carica.

Il bastone, quando viene usato nella Prima Dimensione, ha i seguenti poteri:

1. Bonus di +4 ai tiri-salvezza contro le forme di attacco basate sull'acqua.
2. Completa immunità dagli attacchi di tutti gli esseri dell'acqua.
3. Può evocare, 1 volta al giorno, un essere elementale dell'acqua di 8 dadi-vita (come l'incantesimo dei maghi).
4. Produzione dei seguenti incantesimi: *muro di ghiaccio*, *tempesta di ghiaccio* (ogni uso consuma 1 carica). Tutti i suddetti incantesimi si considerano come pronunciati da un mago di 10° livello.

Quando viene usato nella dimensioni Elementale dell'Acqua, i poteri sono abbastanza diversi. Finché nel bastone resta almeno 1 carica, il personaggio che lo possiede, al posto di quelli sopra elencati, ha i seguenti poteri:

1. Immunità dai danni della dimensione dell'acqua, e visuale fino a 18 metri.
2. Fattore Movimento nella dimensione pari a 12.
3. Capacità di comunicare con tutti gli esseri della dimensione.
4. Bonus di -4 alla CA, se viene attaccato da un essere residente nella dimensione.

Si noti che il bastone non attribuisce il potere di respirare l'elemento acqua della Dimensione: per tale effetto occorrono altri incantesimi o oggetti magici. Quando, però, viene usato assieme ad oggetti che permettono di respirare tali elementi (come la *collana di adattamento*), il raggio degli effetti derivati da questi oggetti si estende fino a 3 metri di distanza da colui che li possiede.

Il bastone può essere usato per negare gli effetti prodotti dall'elemento opposto (Terra), consumando 1 carica se il detto effetto è stato prodotto da un altro bastone, e 2

cariche se è stato prodotto da un normale incantesimo. Per esempio, il *bastone dell'acqua* può essere usato per annullare gli effetti dell'incantesimo *muro di pietra*, pronunciato da un mago, consumando 2 cariche.

Con lo stesso consumo di cariche può essere respinto nella sua dimensione d'origine un essere elementale evocato (1 carica se evocato dal bastone opposto, 2 se con un incantesimo), ma deve essere toccato con il bastone (applicare dove necessario un tiro per colpire).

In qualunque modo il bastone venga portato nella dimensione della terra, questo esplose all'istante, infliggendo 20 punti di danno elettrico, più 1d8 punti-ferita per ogni carica rimanente. L'esplosione colpisce tutti coloro che si trovano in un raggio di 18 metri. Essi possono, però, ridurre della metà i suddetti danni, con un tiro-salvezza contro incantesimi, con un penalità di -4. Il possessore del bastone, però, non può ricorrere al tiro-salvezza.

Bastone Guaritore

Questo bastone è in grado di curare 1d6+1 punti-ferita di una creatura una volta al giorno, semplicemente toccandola. Non c'è limite al numero di creature che possono essere toccate in un giorno. Inoltre può produrre i seguenti effetti utilizzando cariche: *cura cecità* (1), *cura malattie* (1), *cura ferite gravi* (2), *neutralizza veleno* (2).

Oggetti Magici Vari

Amuleto-scudo

L'*amuleto-scudo* è un amuleto sul quale è stato lanciato un incantesimo *scudo* e poi l'incantesimo *permanenza*. L'amuleto protegge colui che lo indossa.

Barca subacquea

E' uguale in tutto e per tutto ad un battello fluviale e può essere usato come tale. E', però, un oggetto magico, con Classe d'Armatura pari a 4 e con 40 punti scafo. Chi conosce le formule ed i comandi adatti, non ha bisogno di rematori né di marinai. Obbedisce agli ordini di: Avanti, Ferma, Vira a Babordo, Vira a Tribordo, Smetti di Girare, Immersione, Stabilizzazione, Emersione. Il battello, quando è immerso, irradia un effetto simile a quello dell'incantesimo *respirare sott'acqua*, che protegge i membri dell'equipaggio ed i passeggeri, fin quando lo toccano. Proprio allo scopo di sorreggere gli occupanti ed impedire che siano trascinati via dalla corrente, la *barca subacquea* è fornita di numerose maniglie.

Diapason Temporale

E' un bastoncino di metallo argentato, lungo 7-8 centimetri. Se gli è ordinato, comincia a scandire il passare del tempo, battendo un rintocco allo scadere di ogni ora. Il rintocco può essere sentito da chiunque, fino alla distanza di 18 metri (anche al di là di pareti rocciose, mura, ecc.).

Se viene smorzato da un incantesimo silenzio del raggio di 4,5 metri, il rintocco annulla il silenzio ma, per quel solo turno, può essere udito fino a 9 metri di distanza. Ad un secondo ordine, comincia a cambiare colore. Un estremo del diapason diventa dorato, ed il colore si diffonde lentamente fino all'altro estremo raggiungendolo nel giro di un'ora. Ad un terzo ordine smette di scandire le ore. L'ordine, però, viene eseguito solo dopo il passaggio di 1 turno.

Lavagna dell'Identificazione

(solo lanciatori di incantesimi)

Questo potente oggetto è in grado di identificare l'ammagior parte degli oggetti magici. Si tratta di un pezzo di lavagna (cioè di ardesia) fermamente contenuto in una cornice di legno istoriato di circa 1 mq (anche se possono esistere di più grandi o più piccoli). Il personaggio deve porre la lavagna su una superficie piana e posarvi sopra l'oggetto magico. Sulla lavagna appare istantaneamente il nome dello stesso. Se l'oggetto magico ha anche una o più parole chiave, ne appare una ad ogni identificazione. Dopo che sono apparse tutte le parole chiave, la lavagna inizia a ripetersi.

E' frequente che la *lavagna* possa essere fuorviata dagli oggetti maledetti o in altro modo alterati. Non può, inoltre, indicare il numero di cariche, né le abilità speciali. Una *pozione di veleno* può essere erroneamente identificata come una di un altro tipo. Infine, gli oggetti maledetti vengono sempre identificati come normali (queste regole devono essere intese come tassative, in quanto la corretta identificazione di tali misteriosi oggetti può venir meno).

Ogni giorno la *lavagna* può consumare fino a 10 cariche. Il numero di cariche necessarie, in relazione all'oggetto, è indicato qui di seguito.

Oggetti temporanei

Pozioni:	2	Proiettili:	3
Bacchetti:	4	Bastoni:	5

Oggetti magici permanenti

Armi magiche permanenti:	6
Scudi e Armature:	7
Anelli e Verghe:	8
Oggetti Vari Minori:	10
Oggetti Vari Maggiori:	Speciale

Quando la lavagna identifica un oggetto vario maggiore resta inutilizzabile per 1d4 giorni.

Talismano Minore dell'Acqua

E' un amuleto rotondo, appeso ad una catena. Al centro è inciso un triangolo con sopra un simbolo (il simbolo elementale dell'acqua). Il personaggio, se si trova nella Prima Dimensione, può premere il simbolo centrale men-

tre pronuncia l'incantesimo evocazione elementale. Il talismano ne inverte gli effetti e consente al personaggio di accedere alla Dimensione Elementale dell'Acqua.

Il personaggio, inoltre, mentre indossa il *talismano*, può respirare la materia dell'Elemento come fosse aria pura, e ha la capacità di vedere (fino all'adistanza di 36-360 metri, a seconda delle decisioni).

Armature e Scudi

Tutti i poteri speciali, salvo che non sia diversamente indicato, possono essere usati 1 volta al giorno. Inoltre, salvo contrario avviso, quando sia l'armatura che lo scudo sono speciali, si può usare un solo potere per round. Di seguito ci sono alcune caratteristiche speciali che possono appartenere a una qualsiasi armatura o a uno scudo.

Riflessione

Se un incantesimo *luce* o *luce perenne* viene pronunciato contro il personaggio, l'armatura (o lo scudo) lo riflette automaticamente contro chi lo ha pronunciato. Quest'ultimo deve effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi, altrimenti resta accecato (come detto nella descrizione dell'incantesimo). L'oggetto può riflettere fino a 3 incantesimi al giorno. Inoltre, quando il personaggio sta combattendo contro un avversario capace di attaccare con lo sguardo, le probabilità di riflettere tale attacco sono pari a quelle che avrebbe se facesse uso di uno specchio, con penalità di -2 ai tiri per colpire (ciò simula l'agoffagine di maneggiare uno specchio).

Electricità

All'ordine del personaggio, l'armatura (o lo scudo) può caricarsi di una forza magica elettrica. Se viene colpito mentre l'armatura è carica, l'attaccante subisce 3d12 punti-ferita elettrici. L'attaccante può dimezzare i danni con un tiro-salvezza contro incantesimi e, se per l'attacco ha fatto uso di un'arma, si applica un bonus di +4 al tiro-salvezza. L'armatura (o lo scudo) può essere ricaricata e neutralizzata quante volte si desidera, usando una parola d'ordine, ma può infliggere le ferite (cioè scaricarsi) solo una volta al giorno.

Proiettili e Armi da Lancio

Di seguito ci sono alcune caratteristiche speciali che possono appartenere ad una qualsiasi arma da lancio o proiettile.

Stordente

La vittima deve effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi, o resta *stordita* per 1d6 round. Chi è stordito non può concentrarsi e subisce le seguenti penalità: -2 ai tiri-salvezza, -4 ai tiri per colpire, +4 alla Classe d'Armatura.

Armi Varie

Di seguito ci sono alcuni talenti speciali che possono appartenere ad una qualsiasi arma da mischia.

Accetta charmante

L'arma può creare 1 volta al giorno gli effetti dell'incantesimo *charme*, fino ad una distanza di 36 metri.

Lord Hugh di Terrerosse

Umano guerriero di 13° livello

Allineamento: Legale Buono

For	18	Int	9
Des	10	Sag	12
Cos	15	Car	15

Classe d'Armatura: -1

Punti-ferita: 93

THAC0: 8

Linguaggi: Thyatiano

Equipaggiamento: *corazza di piastre +3 (cura ferite leggere 1v/gg), scudo, spada bastarda +1/+3 contro giganti (intelligente: Int 13, Ego 7; AL LN; poteri: individuazione del magico 1,5m, individuazione delle gemme 1,5m, individua pareti e stanze mobili 3m), balestra pesante +1, quadrelli +3 (7), stivali molleggiati, anello dei rimedi, borsa conservante, pozione di velocità (3 dosi).*

Capacità relative alle armi: 9

Specializzazione di stile gratuita: a due mani

Capacità non relative alle armi: 8

Hugh è un uomo affabile e di poche parole. Ha il buon senso di capire che manca della battuta pronta, ma ha un buon istinto per quello che è buono e giusto. Dato che ha passato parecchi pericoli nella sua vita, ha un amore quasi eccentrico per il divertimento, particolarmente per i bardi, acrobati, e buffoni. Lord Hugh è eccezionalmente generoso coi suoi amici, ma senza pietà con i nemici.

Hugh è nativo di Darokin, e la sua famiglia ha servito spesso il Consiglio, sebbene il ramo della sua famiglia sia stato di semplici guerrieri per diverse generazioni. Il Consigliere Arnulf, per esempio, è suo cugino, sebbene non si siano mai incontrati.

Athel L'Introverso

Umano esperto di magia di 14° livello

Allineamento: Neutrale Buono

For	11	Int	17
Des	12	Sag	9
Cos	11	Car	6

Classe d'Armatura: 7

Punti-ferita: 26

THAC0: 16

Linguaggi: Thyatiano, Elfico, Halfling

Equipaggiamento: *anello di protezione +3, pozione di guarigione (5 dosi), tappeto volante, elmo della telepatia, pugnale +1.*

Capacità relative alle armi: 4

Specializzazione di stile gratuita: con un'arma

Capacità non relative alle armi: 13

Libro Incantesimi:

Primo Livello: 5 - Secondo Livello: 5 - Terzo Livello: 5 - Quarto Livello: 4 - Quinto Livello: 4 - Sesto livello: 2 - Settimo Livello: 1

Athel deve il suo nome alla sua abitudine di tenere sempre i suoi pensieri per sé steso. A meno che non gli venga posta una domanda diretta, non parla mai di questioni personali, ma solo di cose correlate con la situazione in corso. Vive semplicemente, spendendo tutto il suo denaro in ricerche magiche; la sua unica e vera passione. Sebbene Athel non lo ammetterà mai, ammira Hugh e sarà felice di aiutarlo in qualsiasi momento ne abbia bisogno. Diventare il mago di corte di Hugh adempirebbe a molti dei suoi sogni.

Athel è un mago autodidatta che ha ricevuto pochi insegnamenti nelle arti magiche. Disprezza i maghi che provengono dalla Scuola di Magia di Glantri.

Alys l'Allegra

Umana chierica di 13° livello

Allineamento: Neutrale Buono

For	16	Int	11
Des	9	Sag	17
Cos	15	Car	10

Classe d'Armatura: 0

Punti-ferita: 69

THAC0: 12

Linguaggi: Thyatiano

Equipaggiamento: *corazza di piastre +2 (riflessione), mazza da fante +2, anello della velocità, bastone guaritore (19 cariche), elmo di comprensione dei linguaggi, lavagna dell'identificazione, borsa conservante, pozione di forza da gigante (1 dose), pozione di controllo dei giganti (1 dose), pergamena protezione dai non morti, pergamena di comunicazione, scudo.*

Capacità relative alle armi: 6

Specializzazione di stile gratuita: arma e scudo

Capacità non relative alle armi: 9

Incantesimi:

Primo Livello: 6+2 - Secondo Livello: 6+2 - Terzo Livello: 6+1 - Quarto Livello: 4 - Quinto Livello: 2 - Sesto livello: 2

Un'anima compassionevole, genuina e pia, Alys ha un'abitudine irritante. Non importa quanto male vadano le cose, è costantemente allegra, e determinata a trovare un filo d'argento perfino nella furia di un tornado. Quando le cose si mettono al peggio, è solita dire "Non è meraviglioso! Ora gli dei possono mettere alla prova il nostro coraggio." Ci sono state volte in cui gli altri membri del gruppo erano pronti a strangolarla, ma sanno di aver troppo bisogno di lei.

Iorg Polsosvelto

Umano ladro di 12° livello
 Allineamento: Legale Neutrale
 For 12 Int 12
 Des 17 Sag 8
 Cos 11 Car 16
 Classe d'Armatura: 3
 Punti-ferita: 41
 THAC0: 15

Linguaggi: Thyatiano

Equipaggiamento: *spada corta +2/+3 contro creature che respirano sott'acqua, corazza di cuoio +2, arco lungo +1/+3 contro licanthropi, anello di riflessione, pozione del volare (1 dose), pergamena protezione dai licanthropi, attrezzi da scasso, manganello.*

Capacità relative alle armi: 6

Specializzazione di stile gratuita: con un'arma

Capacità non relative alle armi: 8

Abilità: ST 60%, SS 60%, S/RT 60%, MS 80%, NO 80%, SR 40%, SP 85%, LL 40%; Colpire alle spalle x4; leggere pergamene dei maghi 75%.

Col dono di una parlata fluente, Iorg è un abile diplomatico quanto un abile scassinatore. Il suo divertimento favorito è stuzzicare Alys quando cerca di redimerlo e di metterlo sulla corretta via. Sebbene sia affezionato al denaro come chiunque, Iorg è un avventuriero più per il rischio e la sfida, ma non correrà mai dei rischi non necessari. Non deruberà nemmeno i suoi compagni di gruppo, perché sa che è nel suo interesse rimanere loro amico. In più, viaggiare con loro lo ha portato tutte le avventure che aveva voluto.

Dariel Soledanzante

Elfo bardo di 12° livello
 Allineamento: Neutrale Buono
 For 14 Int 16
 Des 15 Sag 11
 Cos 10 Car 16
 Classe d'Armatura: 4 (base)
 Punti-ferita: 44
 THAC0: 15

Linguaggi: Thyatiano, Elfico

Equipaggiamento: *spada lunga +2 della difesa, corazza di maglia elfica, bacchetta individuazione delle trappole, stivali elfici, pozione resistenza al fuoco (1 dose), pergamena protezione dagli elementali, arco lungo, 25 frecce +2, anello di rigenerazione, cetra.*

Capacità relative alle armi: 7

Specializzazione di stile gratuita: con un'arma

Capacità non relative alle armi: 9

Abilità: SP 80% (-20), SR 65% (-5), ST 75% (-20), LL 35%;
 Identificare uso di oggetti magici 60%;

Libro Incantesimi

Primo Livello: 3 - Secondo Livello: 3 - Terzo Livello: 3 - Quarto Livello: 2

Dariel è un mistero per tutti quelli che lo conoscono, incluso sé stesso. Normalmente, è allegro, un elfo piacevole che ama gli scherzi, i bambini e generoso con i mendicanti. In battaglia, diventa un berserker, gridando incitamenti ai suoi compagni, e crudele con gli avversari che gli capitano a tiro. A meno che qualcuno che lui rispetti non glielo ordini, si rifiuta sempre di ritirarsi, non importa quale sia la disparità. Gli ordini di Lord Hugh lo hanno salvato più di una volta. Tutto quello che può dire riguardo la sua ferocia in battaglia è: "Non lo so, qualcosa si impadronisce di me."

Meadowrock Barberry

Halfling guerriero/ladro 10°/11° livello

Allineamento: Caotico Buono

For 16 Int 10

Des 16 Sag 8

Cos 15 Car 11

Classe d'Armatura: 2

Punti-ferita: 56

THAC0: 11

Linguaggi: Thyatiano, Halfling

Equipaggiamento: *spada corta +2, corazza di cuoio borchiato +3, proiettili da fionda +1 (8), pozione di guarigione (1 dose), anello divoratore di incantesimi*, attrezzi da scasso, fionda.*

Capacità relative alle armi: 8

Specializzazione di stile gratuita: con un'arma

Capacità non relative alle armi: 7

Abilità: ST 30% (-30), SS 65% (-10), S/RT 60% (-10), MS 100% (-20), NO 100% (-20), SR 70% (-10), SP 65% (-30), LL 15%;
 Colpire alle spalle x4; leggere pergamene dei maghi 75%.

Conosciuto come Med fra gli amici, Meadowrock può sembrare una specie di codardo in certe situazioni. Sebbene non abbandonerebbe mai i suoi amici, si lamenta spesso e aspramente quando le cose si mettono male. Insiste anche nel considerare tutti gli aspetti di un problema prima di affrontarlo, una particolarità che in passato ha permesso al gruppo di essere non essere colto di sorpresa.

PNG Amichevoli

Niall il Capitano delle Guardie

Umano guerriero di 7° livello

Allineamento: Legale Buono

For 16 Int 12

Des 16 Sag 8

Cos 15 Car 11

Classe d'Armatura: 2

Punti-ferita: 51

THAC0: 14

Linguaggi: Thyatiano

Equipaggiamento: corazza di maglia, scudo, spada bastarda

Capacità relative alle armi: gruppo allargato—spade

Specializzazione di stile: a due mani, con arma e scudo II

Specializzazione nell'arma: spada bastarda

Capacità non relative alle armi: 7

Dina Removelec

Umana ladra di 3° livello

Allineamento: Neutrale Buono

For 10 Int 13

Des 17 Sag 11

Cos 14 Car 13

Classe d'Armatura: 5

Punti-ferita: 11

THAC0: 19

Linguaggi: Thyatiano

Equipaggiamento: corazza di cuoio, pugnale

Capacità relative alle armi: gruppo—spade corte

Specializzazione di stile: con un'arma II

Capacità non relative alle armi: 5

Abilità: ST 20%, SS 20%, S/RT 15%, MS 35%, NO 45%, SR 20%, SP 80%, LL 10%; Colpire alle spalle x2

Barzan e i Suoi Alleati

Equilibrare l'Opposizione

Quando Rork fuggì dal Norworld, portò con sé alcuni degli uomini della sua banda di fuorilegge. Sta al DM decidere quanti, a seconda della forza dei personaggi. Se i personaggi comandano una considerevole forza di truppe di alto livello o seguaci, Rork dovrebbe avere una forza comparabile, compreso un luogotenente di 10° livello. Se i personaggi hanno una forza debole, allora gli uomini che seguirono Rork nella palude furono pochi. Se i giocatori stanno usando i personaggi pregenerati del modulo, allora Rork ha 16 uomini di 5° livello.

Per lo stesso principio, se i personaggi sono carichi di oggetti magici, allora il DM dovrebbe dare a Barzan e i suoi uomini un numero comparabile. D'altra parte, il DM deve fare attenzione a non creare un'opposizione troppo

forte. Sebbene alcuni degli uomini di Barzan sono di basso livello, il suo gruppo è ben fornito e può giocare molte carte, specialmente nel capitolo finale, dove i personaggi devono inseguirli nella loro fortezza.

Se il DM gioca correttamente Barzan, tutti i suoi principali alleati saranno ancora vivi per l'ultima battaglia, sebbene i personaggi potrebbero aver eliminato qualcuno degli uomini meno importanti durante i precedenti incontri. La fortezza di Barzan è formidabile, parzialmente sott'acqua e avvicinabile solo via barca o con alcuni mezzi da sotto acqua o dal cielo. Ricorda che se Rork colpisce un personaggio che sta nuotando con una delle sue *freccie stordenti*, allora il personaggio affonderà automaticamente se fallisce il tiro-salvezza.

Barzan della Mano Nera

Umano esperto di magia di 16° livello

(Elementalista dell'Acqua)

Allineamento: Neutrale Malvagio

For 10 Int 17

Des 12 Sag 7

Cos 15 Car 12

Classe d'Armatura: 3/2/1

Punti-ferita: 47

THAC0: 15

Morale: 20

Linguaggi: Thyatiano, Elfico, Halfling

Equipaggiamento: *anello di protezione +1*, *bastone dell'elementale dell'acqua* (31 cariche), *anello per respirare sott'acqua*, *talismano minore dell'acqua*, *pugnale +2*, *sfera di cristallo*, *barca subacquea*.

Capacità relative alle armi: gruppo specifico—pugnali/coltelli, clava

Specializzazione di stile gratuita: con un'arma II

Capacità non relative alle armi: 14

Libro Incantesimi:

Primo Livello (5+1): *alterare fuochi normali*, *caduta morbida*, *identificazione*, *individuazione del magico*, *lettura del magico*, *mani brucianti*, *metamorfosi dei liquidi*, *muro di nebbia*, *respiro prolungato*, *scudo*, *trucchi*

Secondo Livello (5+1): *attirare uno sciame*, *individuazione dell'invisibile*, *invisibilità*, *nube di vapore*, *nube maleodorante*, *pirotecnica*, *sete insaziabile*, *sfera infuocata*, *vento sussurrante*

Terzo Livello (5+1): *analisi fondamentale* (di Alamir), *duplicato d'acqua*, *folata di vento*, *freccia di fuoco*, *infravisione*, *palla di fuoco*, *volare—dissolvi magie*, *protezione dal male 3m*, *respirare sott'acqua*

Quarto Livello (5+1): *muro di fuoco*, *muro di ghiaccio*, *metamorfosi*, *nebbia persistente*, *porta dimensionale*, *scudo di fuoco*, *tempesta di ghiaccio*, *trappola di fuoco*

Quinto Livello (5+1): *acqua in aria*, *animare i morti*, *cono di freddo*, *infermità mentale*, *nube assassina*, *roccia in fango*,

telecinesi, teletrasporto—evocazione elementali

Sesto livello (3+1): *cacciatore invisibile, controllare il tempo atmosferico, dividere le acque, nebbia mortale, rendere magico un oggetto, tramutare l'acqua in polvere—abbassare il livello delle acque*

Settimo Livello (2+1): *invertire la gravità, palla di fuoco a scoppio ritardato, soffocare, tempesta acida*

Ottavo Livello (1+1): *immunità agli incantesimi (di Serten), nube incendiaria, permanenza, simbolo*

NOTA: Barzan ha lanciato su di sé un incantesimo *scudo* e poi lanciato *permanenza*. La cosa più importante che deve ricordare il DM è che anche se Barzan è folle, non è un maniaco che prende decisioni stupide. La sua pazzia proviene dalla sua ossessione per il *cancello*. Data questa assunzione, tutte le sue azioni sono perfettamente logiche e ben calcolate. Per similitudine, dato che ha intenzione di governare il dominio lui stesso, non ucciderà mai i suoi abitanti, né distruggerà le loro proprietà per divertimento. Dopo tutto, un giorno potrebbero essere la sua fonte di ricchezza.

Per quelli che hanno *l'Atlante 3, I Principati di Glantri* o l'accessorio *Glantri, Regno di Magia*, Barzan è un Elementalista dell'Acqua del Terzo Circolo e ha studiato e si è diplomato alla Grande Scuola di Magia di Città di Glantri. Per questo ha i seguenti poteri dovuti all'appartenenza a questa setta segreta.

- **Incantesimi Bonus:** La prima memorizzazione degli incantesimi dopo il segno “—” non va contata nel numero massimo di incantesimi che Barzan può memorizzare in un giorno. Nel caso non si usino queste regole, questi incantesimi sono trattati normalmente.
- **Protezione dall'Elemento:** Metà danni da attacchi basati sull'acqua. Possono camminare per 27 metri o 3 round sull'acqua. (76%, 3v/gg)
- **Evocazione Minore:** Può evocare e poi controllare 1d4 elementali dell'acqua con un numero di dadi-vita pari fino al suo livello. Non può controllare più dadi-vita di quanti siano i suoi livelli, gli elementali in più diventano ostili. Non serve concentrazione per mantenere il controllo, che dura 1 giorno per livello dell'elementalista. Con un tiro di 00 compare un elementale della terra da 16 DV automaticamente ostile. (66%, 2v/gg)
- **Evocazione Maggiore:** Può evocare e poi controllare una qualunque creatura del Piano Elementale dell'acqua (Es. un'ondina). Per il resto è come evocazione minore. Con un tiro di 00 la creatura diventa automaticamente ostile. (56%, 1v/gg)

Tutte queste abilità richiedono 1d4 di round per avere effetto.

La strategia principale di Barzan è di usare la magia

per terrorizzare gli abitanti per indurli a pensare che la loro terra sia *maledetta* troppo fortemente affinché il chierico locale possa *scacciarla*. Dato che sta cercando di mantenere la sua presenza segreta, all'inizio eviterà di tentare di uccidere i personaggi apertamente. Se diventassero molto popolari fra gli abitanti, o se saranno vicini a scoprire chi egli sia, potrebbe mandare un *cacciatore invisibile* all'inseguimento dell'erede o potrebbe compiere qualche altra mossa disperata. Il DM dovrà decidere quale sia questa azione, in base a come si sia svolto il gioco fino adesso.

Entro queste restrizioni, il DM può aggiungere altre azioni malvagie a quelle fornite nel testo. Barzan, inoltre, reagirà alle azioni dei personaggi. Se il gruppo comprende un ladro, Barzan potrebbe inviare Murr a rubare un oggetto di valore dal villaggio del sindaco, per poi metterlo fra le proprietà del personaggio ladro. Potrebbe anche imbastire una messa in scena per far credere che sia l'esperto di magia del gruppo di personaggi a compiere le azioni. Il principio del DM ha una semplice base, se Barzan può causare problemi, lo farà, ma sempre da dietro le quinte.

D'altra parte, quando gli avventuriero lo inseguiranno fin nel suo covo vicino al *cancello*, la follia di Barzan comincerà a prendere il sopravvento. Sebbene combatterà meglio possibile, non si arrenderà mai e né scapperà. Per proteggere il suo amato *cancello* combatterà fino alla morte, perfino se i suoi seguaci avranno disertato e si trova in chiara inferiorità numerica. Se viene ucciso, le sue ultime parole saranno: “Mio. Era mio, ladri.”

Rork del Nord

Umano guerriero di 13° livello

Allineamento: Neutrale Malvagio

For 18 Int 8

Des 13 Sag 7

Cos 15 Car 8

Classe d'Armatura: 1

Punti-ferita: 87

THAC0: 8

Morale: 17

Linguaggi: Alphatiano, Thyatiano

Equipaggiamento: *corazza di piastre +2—elettricità, spada larga +3, arco lungo +2, freccia leggera—stordente (20), anello di riflessione, amuleto a prova di individuazione e di localizzazione, pozione di guarigione (3 dosi), pergamena di protezione da tutti gli elementali.*

Capacità relative alle armi: gruppo generico—spade, arco lungo, ambidestro

Specializzazioni di stile: con armi da lancio, con un'arma II

Specializzazione nell'arma: spada larga

Capacità non relative alle armi: 7

Rork è un famoso capo bandito in fuga dal Norwold, dove Re Ericall ha posto una taglia di 25.000 mo sull'asua testa. Sebbene sia un buon comandante, che guarda ai bisogni degli uomini sotto il suo comando, è sarcastico e odioso con tutti gli altri, e possono gli Immortali aiutare il bandito che gli disobbedisce. Si è unito a Barzan per disperazione. Se si trovasse in un battaglia senza speranza, tenterebbe sdi salvare la propria pelle, perfino se significasse abbandonare il mago.

Enzo

Umano chierico di 10° livello

Allineamento: Caotico Malvagio

For	16	Int	9
Des	10	Sag	16
Cos	15	Car	8

Classe d'Armatura: -1

Punti-ferita: 50

THAC0: 14

Morale: 11

Linguaggi: Thyatiano

Equipaggiamento: *bastone dell'invocciamento* (5 cariche), *corazza a bande +2*, *scudo*, *mazza da fante +2*, *bracciali di protezione +2*, *anello salva vita*, *stivali levitanti*.

Capacità relative alle armi: gruppo generico—mazze/clave/mazzafrusti, fionda

Specializzazioni di stile: con arma e scudo II

Capacità non relative alle armi: 8

Incantesimi:

Primo Livello: 4+2 - Secondo Livello: 4+2 - Terzo

Livello: 3 - Quarto Livello: 3 - Quinto Livello: 2

Accesso alle Sfere: sfere clericali

Sebbene sia Rork che Barzan disprezzino apertamente questo codardo di poca volontà senza farne segreto, Enzo rimane perché ormai si trova in ballo. I Principi di Glantri pagherebbero volentieri 10.000 mo per una prova della sua morte, oppure fino 15.000 mo se portatogli ancora vivo. Enzo è così terrorizzato da Barzan che combatterebbe per lui fino alla morte, convinto che Barzan troverebbe un modo per vendicarsi di lui se lo abbandonasse.

Murr la Donnola

Umano ladro di 12° livello

Allineamento: Caotico Neutrale

For	11	Int	12
Des	17	Sag	9
Cos	11	Car	10

Classe d'Armatura: 3

Punti-ferita: 49

THAC0: 16

Morale: 16

Linguaggi: Thyatiano

Equipaggiamento: *corazza di cuoio +2*, *pugnale +3*, *anello di protezione +1*, *stivali della velocità*, *pergamena con individuazione del magico (x2)* – *invisibilità* – *volare* – *passapareti*.

Capacità relative alle armi: 5

Specializzazioni di stile: con un'arma II

Capacità non relative alle armi: 9

Abilità: ST 70%, SS 60%, S/RT55%, MS 65%, NO 40%, SR 65%, SP 95%, LL 85%; Colpire alle spalle x4; leggere pergamene dei maghi 75%.

In questa banda di fuggiaschi, Murr è l'unico ad avere non meno di quattro taglie sulla sua testa: in Ylaruam (Atlante 2), Darokin (Atlante 11), Glantri (Atlante 3) e Karameikos (Atlante 1), del calibro di 10.000 mo ognuna. Un uomo silenzioso e autosufficiente, si può mescolare in mezzo a qualsiasi folla. Se i personaggi sono ad un passo dall'avittoria, Murr, se può, diserterà, ma non si arrenderà mai. Se il Duca di Karameikos mettesse le mani su di lui, Murr verrebbe impiccato senza scampo, e preferisce morire i battaglia.

Oleena Cuore di Pietra

Umana esperta di magia di 10° livello

(Elementalista dell'Acqua)

Allineamento: Legale Neutrale

For	8	Int	16
Des	12	Sag	10
Cos	15	Car	12

Classe d'Armatura: 7

Punti-ferita: 32

THAC0: 17

Morale: 15

Linguaggi: Thyatiano, Orchesco, Hobgoblin

Equipaggiamento: *anello di protezione +3*, *anello per cammianre sull'acqua*, *boccia del comando di elementali dell'acqua*, *pugnale*.

Capacità relative alle armi: gruppo specifico—pugnali/coltelli

Specializzazioni di stile gratuita: con un'arma II

Capacità non relative alle armi: 12

Libro Incantesimi:

Primo Livello (4+1): *caduta morbida*, *identificazione*, *individuazione del magico*, *lettura del magico*, *mani brucianti*, *metamorfosi dei liquidi*, *respiro prolungato*, *trucchi*

Secondo Livello (4+1): *invisibilità*, *nube di vapore*, *nube maleodorante*, *pirotecnica*, *ragnatela*, *sete insaziabile*

Terzo Livello (3+1): *analisi fondamentale* (di Alamir), *dissolvi magie*, *folata di vento*, *palla di fuoco*, *respirare sott'acqua*

Quarto Livello (2+1): *muro di ghiaccio*, *metamorfosi*, *porta dimensionale*, *tempesta di ghiaccio*, *trappola di fuoco*

Quinto Livello (2+1): *acqua in aria*, *cono di freddo*, *roccia in fango*, *evocazione elementali*



Oleena si unì a Barzan ed era una ragione molto differente da quella degli altri seguaci. Anche lei, è ossessionata dalla magia dell'acqua, ma non fino al punto della pazzia. Infatti, ha cominciato ad avere dei dubbi riguardo a questa rischiosa avventura. Se le cose andassero male, potrebbe cercare di farsela; il DM dovrebbe fare un controllo sul Morale ad ogni pesante sconfitta. Se le cose si mettessero male per lei quando o personaggi assaltano il covo di Barzan, si arrenderebbe e li aiuterebbe di fronte alla promessa di un completo perdono. Li servirà bene a meno che non sembri che Barzan stia vincendo, nel qual caso cambierebbe di nuovo partito, dicendo che aveva intenzione di farlo fin dall'inizio.

Ferris Anima d'Acciaio

Umano guerriero di 10° livello

Allineamento: Legale Neutrale

For 18/25 Int 10

Des 15 Sag 14

Cos 18 Car 10

Classe d'Armatura: 2

Punti-ferita: 90

THAC0: 11

Morale: 15

Linguaggi: Alphatiano, Thyatiano

Equipaggiamento: *corazza a bande +1, spadone a 2 mani +1, arco lungo, freccia leggera +2 (4), anello di resistenza al fuoco, borsa conservante.*

Capacità relative alle armi: 7

Specializzazione di stile: a due mani

Specializzazione nell'arma: spadone a 2 mani

Capacità non relative alle armi: 5

Ferris è diventato il comandante in seconda di Rork da quando Dorn Grancammino ha disertato. Ferris non è ben voluto dai suoi superiori né dai suoi subordinati. E' taciturno e di tiene sempre a parte, di lui si conosce poco. Quando combatte, è sdegnoso nei riguardi dei suoi avversari, e lideride costantemente. Ferris è sempre stato un subordinato e per lui non ci sono compensi, personalmente. Non prova altro che disprezzo per Barzan e i suoi piani, e si arrenderà se gliene verrà data l'opportunità e si troverà in ovvia inferiorità.

Banditi di Rork

Umano guerriero di 5° livello: CA 4; DV 5; pf 30; FM 9; THAC0 16; N° ATT. 3/2 o 2; Danni 1d8+1 (spada) o 1d6 (freccia leggera); ML 13; Taglia M; AL CN, PE 175. For 16.

Equipaggiamento: corazza di maglia, scudo, spada e arco lungo (70/140/210).

Oppure

Umano ladro di 6° livello: CA 6 (Des); DV 6; pf 26; FM 11; THAC0 18; N° ATT. 1 o 2; Danni 1d8 (spada) o 1d6 (freccia leggera); ML 13; Taglia M; AL CN, PE 175. Des 15.

Equipaggiamento: corazza di cuoio borchiate, spada e arco corto (50/10/150).

Jocko l'Astuto

Umano ladro di 10° livello

Allineamento: Legale Neutrale

For	12	Int	13
-----	----	-----	----

Des	15	Sag	8
-----	----	-----	---

Cos	15	Car	10
-----	----	-----	----

Classe d'Armatura: 5

Punti-ferita: 34

THAC0: 16

Morale: 14

Linguaggi: Alphatiano, Thyatiano

Equipaggiamento: corazza di cuoio, *spada lunga +2, amuleto a prova di individuazione e di localizzazione, anello di protezione +2, stivali elfici, pergamena con 4 incantesimi (protezione dal male, scassinare, protezione dai proiettili normali, porta dimensionale), pugnale.*

Capacità relative alle armi: gruppo generico—spade, ambidestro

Specializzazione di stile: con due armi

Capacità non relative alle armi: 7

Abilità: ST 80%, SS 60%, S/RT 55%, MS 55%, NO 30%, SR 55%, SP 85%, LL 55%; Colpire alle spalle x4; leggere pergamene dei maghi 75%.



Lascito di Famiglia

di Steve Perrin e Katharine Kerr
Traduzione: Stefano Mattioli

Tuo cugino Rolph è venuto a mancare - e pure se è motivo di tristezza, è pure motivo di celebrazione. Come suo erede, ne hai ereditato il dominio: Fenhold.

Naturalmente, la Palude Profonda sta minacciando di inglobare tutto il tuo nuovo dominio. Il popolo vede fantasmi, misteriose sparizioni...gli animali muoiono senza una ragione, e i raccolti avvizziscono.

Ai contadini non piacciono gli abitanti della palude, agli abitanti della palude non piacciono i contadini, e a nessuno dei due piacciono gli halfling. Sembra che l'intero servizio civile abbia lavorato per lo sfascio del dominio invece che per la sua ripresa o che si sia rassegnato a causa delle azioni altrui.

Sembra prospettarsi un duro lavoro per rimettere tutto in ordine di nuovo, ma ora sei del 12° livello. Non è arrivato forse il momento di sistemarsi?



Questa avventura è stata adattata per le regole di Advanced Dungeons&Dragons 2^Edizione. Sono necessari il Manuale del Giocatore, il Manuale del DUNGEON MASTER e il Compendio dei Mostri. E' necessaria una dimestichezza con l'ambientazione di Mystara. L'avventura è ambientata nella Repubblica di Darokin è consigliabile l'accessorio Atlante 11 (Gazzetter 11), ma non è indispensabile.

