

La Cava di Rame

di Alarico Ariani

Questa avventura parte dal presupposto che i PG siano allievi della Grande Scuola della Magia di Glantri o, almeno, loro compagni. Per potere svolgere opportunamente l'ambientazione sarebbe bene possedere l'ATL 3 *I principati di Glantri* e conoscerne il contenuto. Alcuni mostri sono stati tratti dall'AC9 *Creature Catalogue*. L'avventura è adatta per un gruppo di 4 - 5 personaggi di livello compreso tra il 1° e il 2°.

Indice

1	Introduzione	2
2	Il viaggio	3
3	La Cava abbandonata	4
4	<i>Il canyon dell'ombra che c'è sempre</i>	5
5	La tana del clan <i>Il fungo velenoso</i>	6
6	Il ritorno ad Huledain	9
7	Il covo dei ladri	11
8	Epilogo	12
A	Principali PNG	13
B	Mappe	14
C	Statistiche	15

1 Introduzione

Per pagare la retta della Grande Scuola della Magia (10 mesi di permanenza comportano una spesa di 1400 ducati – esclusi i componenti degli incantesimi) i personaggi saranno costretti a sbarcare il lunario compiendo qualche piccolo lavoretto. All’Ostello dei Maghi, dove si possono sempre raccogliere utili informazioni, verranno a sapere che un magistrato della Tesoreria e Conestabile di Glantri sta cercando un gruppo di avventurieri senza tante pretese. Offre, infatti, una somma modesta per svolgere una commissione a sud, verso la Serra d’Argento. “Nessun mago o avventuriero degno di questo nome si è offerto: per così poco non si scomoderebbe neanche un orchetto!”

Il magistrato in questione è Wassam Qh’erabis e sarà ben felice di affidare ad un intrepido gruppo “come quello che ha davanti” , questa delicata commissione. La paga è di 200 ducati ciascuno (negoziabile fino a 250 dc) ma è disposto ad anticipare solamente 100 dc.

Dovete semplicemente fare una breve indagine. A sud-ovest, vicino i possedimenti del Visconte di Nathrat, alle pendici della Sierra d’Argento, c’è una miniera di rame. Il proprietario, arruolati alcuni minatori, aveva fatto estrarre una discreta quantità di rame grezzo; ma dopo poco tempo la miniera è stata assalita e i lavoratori sono tutti scappati. Il gruppo di saccheggiatori appartiene ad una primitiva tribù di umanoidi, coboldi probabilmente, la quale ha rubato anche tutto il metallo. Il mercante ha denunciato il tutto a noi ma non posso mandare la gendarmeria per così poco. Il vostro compito è quello di trovare la tana del clan, recuperare la refurtiva e, possibilmente, dare una bella lezione ai ladri.

Wassam fornirà loro indicazioni approssimative sul sito della cava, non prima, però, di aver chiesto ai PG se sono in regola con tutte le licenze (porto d’arme, incantesimi ...).

Il piano di Wassam Qh’erabis Il magistrato è stato da poco avvicinato da degli affiliati della Mano Lesta che agiscono attorno Huledain. Questa sezione della gilda ha deciso di staccarsi dall’organizzazione madre e per farlo ha bisogno di ingenti fondi. Per questo, e per non fare insospettare i dirigenti a Glantri, gli ex-seguaci della Mano Lesta hanno progettato di rubare il materiale estratto dalle miniere della Sierra d’Argento per poi rivenderlo sul mercato nero.

Una delle prime miniere oggetto dell’interesse dei rinnegati è quella del mercante proprietario della cava di rame. Prima sono state organizzate delle incursioni per spaventarne i minatori. Per sviare i sospetti le spedizioni

avvenivano di notte e venivano sempre lasciati dei falsi indizi che potessero far pensare che i razziatori fossero coboldi.

Ultimamente i ladri sono riusciti ad appropriarsi di una notevole quantità di rame estratto. Il mercante ha da poco denunciato al Consorzio dei Mercanti l'accaduto. Per evitare che il Consorzio organizzi per proprio conto delle spedizioni punitive contro gli umanoidi, scoprendo magari l'inganno, i rinnegati hanno contattato Wassam Qh'erabis. Questi ha deciso di mandare un gruppo di sprovveduti che, grazie agli indizi falsi disseminati, dovrebbero imputare le razzie ai coboldi, confermando così l'inganno. Tanto basterà a calmare il Consorzio ed il proprietario della miniera.

Passate due settimane il magistrato ha intenzione di recarsi a Huledain, dai ladri, per riscuotere di persona la sua ricompensa.

I sospetti della Mano Lesta I capi della Mano Lesta sospettano che i loro affiliati di Huledain abbiano iniziato ad agire per proprio conto. Insospettiti dai contatti tra alcuni di questi ed il magistrato, hanno incaricato Shurav Orlovski di scoprire cosa stia bollendo in pentola. Nel caso i sospetti si rivelino fondati deve far fuori i traditori ed intimidire opportunamente il magistrato. Il ladro, pertanto, seguirà di nascosto i PG per tutto il viaggio, cercando di carpire dal gruppo quante più informazioni possibili.

2 Il viaggio

Gli ignari PG potranno arrivare senza tanti fastidi sino a Huledain. Qui potranno riposare e cercare qualcuno che li conduca verso la Sierra d'Argento: avventurarsi per le colline glantriane senza una guida può risultare spesso un errore fatale. Tra i vari domatori di cavalli selvaggi ve ne sono alcuni disposti a portare i PG nei pressi degli scavi minerari in cambio di 25 sovrane a testa.

Il viaggio durerà tre giorni circa durante i quali il cammino sarà rallentato dalla caccia ai cavalli selvaggi. Nel corso del tragitto avranno luogo i seguenti avvenimenti:

- Durante la prima notte **3 gatti selvatici** attirati dall'odore delle provviste si avvicinerà all'accampamento.
- Alla fine del pomeriggio del secondo giorno si presenterà all'orizzonte uno sparuto gruppo di razziatori **9 orchetti** di Orchettirossia condotto da un **capo orchetto**. Alcuni cercheranno di avvicinarsi di soppiatto ai cavalli mentre altri creeranno un diversivo per distogliere l'attenzione dei PG.

Ogni orchetto ha una armatura di cuoio, una accetta, un arco corto e *50 penny*. Il capo inoltre possiede *170 penny*, *2 pozioni di guarigione* e *una pozione di levitazione*.

I due domatori di cavalli hanno armature di cuoio, uno usa il lasso¹ e l'altro una lancia. Se i PG riescono ad evitare la razzia, i due saranno grati al gruppo regalando un cavallo selvaggio a testa (l'addomesticamento richiederà due settimane cosicché i cavalli saranno disponibili solo a fine avventura!)

- La mattina del terzo giorno, non lontano dal torrente affluente del fiume Rosso vedranno un uomo alto poco più di un 1,5 metri, magro e con due baffoni slanciati attaccato da 3 **puma**. L' assalito è Shurav Orlovski ma non rivelerà la sua vera identità. Dirà, con un forte accento boldoviano, di essere un contorsionista della Gilda degli Artisti Uniti di Vyonnes perdutosi mentre stava andando verso la Torre di Silverstone ove è atteso dal principe Volospin Aendyr. Rimarrà ben poco col gruppo ma prima di dileguarsi nella notte userà il medaglione per scoprire le intenzioni dei PG.

Alla fine del terzo giorno il gruppo giungerà alle pendici della Sierra d'Argento. I domatori dopo avere indicato l'ultimo tratto di strada (2 km circa) in salita verso la cava, torneranno verso Huledain.

3 La Cava abbandonata

Grazie alle istruzioni i PG giungeranno infine alla miniera. È uno scavo profondo, umido e sicuramente abbandonato: vi sono tracce di un recente passaggio giacché gli amici di Wassam si sono dati da fare per portare via tutto il rame estratto.

A è l'entrata pressoché sgombra da detriti. Possono essere rinvenute, nei pressi di una pozzanghera, alcune impronte degli stivali dei ladri. In questa zona si è ritirato un gruppo di 5 **lupi normali** che balzerà fuori dall'entrata non appena i PG si avvicineranno.

B sono gli alloggi dei minatori con delle brande e mobili in rovina. Attualmente questi ambienti sono infestati da un branco di 28 **topi normali**².

¹Descritto ne "Maestria con le armi"

²Malattia dei topi (normali e giganti): 5% per morso Ts contro veleno o 25% morte in 1d6 gg 75% febbre

C in questa stanza, un tempo adibito a dispensa, hanno nidificato 16 **topi giganti** – tra i mucchi di detriti che difendono si trova un piccolo tesoro costituito da 5 frammenti di ambra del valore di *100 dc* ciascuno.

D in questo cunicolo vi si annida un grande pericolo: pronta a cadere dal soffitto si nasconde una **fanghiglia verde**³.

E nei vari tunnel vi sono, attaccati alle volte, 34 **pipistrelli normali**; causare molti rumori, anche in altre zone, potrebbe infastidirli.

Disseminati dovunque ci sono falsi indizi che portano ai coboldi: punte di frecce, tre lance spezzate e addirittura 2 cadaveri di coboldi (catturati ed uccisi dai compari del Magistrato) – se vengono bene osservati si può capire che sono in precoce stato di decomposizione e che la loro morte risale solo a due o tre giorni prima. Infine, all'esterno, possibile trovare alcune tracce che portano alla tana del clan umanoide.

I PG seguiranno un sentiero appena tracciato, in salita, che arriva ad un passo a forma di sella, tra due picchi di roccia. Continuando scenderanno verso una spaccatura della montagna in fondo alla quale crescono enormi funghi.

4 *Il canyon dell'ombra che c'è sempre*

Con questo nome i coboldi identificano il profondo crepaccio in cui si trova la loro tana. Non vi penetra alcun raggio di sole poiché gli enormi funghi – raggiungono anche i 4 metri – impediscono alla luce di entrare. Le torce et similia possono illuminare come all'interno di un dungeon. I PG saranno, però, facilmente individuabili dai gruppi di coboldi nelle vicinanze. La zona è inoltre infestata da alcuni mostri vegetali che prima o poi verranno a trovarsi sulla strada dei PG.

- uno dei primi ad essere incontrati sarà un esemplare di **viticcio strangolatore**⁴. I viticci hanno ancora il cadavere dell'ultima vittima (un capo coboldo) che ha un borsellino con *76 penny*.
- i PG ad un certo punto vedranno una zona in cui un fungo caduto ha lasciato spazio sufficiente alla penetrazione della luce solare. L'area

³Si ricordi che può essere danneggiata solo con freddo o fuoco (se si brucia con la torcia 1d4 danni dimezzati con la vittima).

⁴Se si passa vicino Ts paralisi o danni ogni round. Se forza 6+: 5%, ogni punto in meno 5% in aggiunta. Le vittime attaccano con -4.

illuminata è sgombra dal sottobosco e vi cresce un verde prato che, in verità, è un'**erba assassina**⁵. Attorno la radura, a circa 6 metri dal centro di essa, si trovano 6 **arbusti arcieri** che attaccheranno chiunque rimanga avvinghiato nell'erba.

- nei pressi del covo (a circa 3 turni di cammino) si trova una **frusterba**⁶. Poco prima che arrivino i PG il mostro attaccherà 3 coboldi raccoglitori di funghi. Potrebbe essere utile salvare almeno un umanoide per farsi indicare dove sia la tana ed eventualmente come sia fatta. I coboldi hanno in totale *34 penny* e una *mappa del tesoro* (in verità è una mappa che indica tutti i siti da cui devono raccogliere funghi: se i PG la leggono potranno sapere almeno approssimativamente dove si trovi la tana.)

Il clan del “Fungo Velenoso” è situato principalmente in un sistema di caverne ai margini meridionali del canyon. Poco distanti dall'ingresso vero e proprio della tana vi sono due capannette rudimentali: in una riposa il corpo di guardia esterno formato da 3 **coboldi**, nell'altra si trova incatenato un **verme-iena**. Un coboldo del corpo di guardia cercherà di liberare il mostro che è stato addestrato dallo sciamano ad attaccare chiunque non sia un coboldo.

5 La tana del clan *Il fungo velenoso*

La tana è composta dagli ambienti descritti di seguito. A meno che non sia diversamente specificato tutti i coboldi indossano pezzi di armature assortite (che conferiscono CA 7) e utilizzano spade corte e fionde.

1. L'entrata è nascosta e parzialmente ostruita da funghi giganti, 4 dei quali sono **boleti stridenti**; non vi sono guardie all'esterno ma dopo il breve cunicolo si giunge al pozzetto che è sorvegliato da 2 **coboldi**. Se i PG riveleranno la loro presenza i guardiani andranno verso i boleti senza però esser preparati ad uno scontro (sorpresi 1-2 su 1d6): non è mai capitato che degli intrusi tentassero di entrare e sono convinti che siano i loro compagni di ritorno dalla raccolta – vedi sezione 4.
2. per scendere sino alla base del pozzo (profondo 9 metri e largo 2 metri) ci sono delle corde fatte dai coboldi che però sono troppo fragili

⁵Per liberarsi si veda la forza: se $\leq 12 = 5\%$, ogni punto in più 5% in aggiunta.

⁶Contro l'acido che secerne Ts morte o no attacchi incantesimi e 1d8 ogni round . Dopo la morte della base, per un round infligge 1d6 (tre attacchi per liana).

per gli uomini. È anche presente un rudimentale ascensore formato da un cesto di vimini il cui movimento verticale è regolato da un argano in fondo al pozzetto. Addetti permanenti al macchinario sono 3 svogliati **coboldi** che non si muoveranno in caso di eventuali rumori molesti (anch'essi non sono preparati ad affrontare un gruppo di intrusi). Custodiscono una sacca con *115 penny* – ogni coboldo che passa deve lasciare un penny come tassa per passare, parte di questa “tassa”, viene poi incamerata dallo sciamano.

3. i vari cunicoli che si dipartono dalla stanza 2. portano al sistema di caverne dove abita il resto del clan. In questo, che va verso la stanza dello sciamano, si trova una trappola (una fossa di 2 metri coperta da sfoglie di funghi e terriccio) – Ts contro il raggio della morte o si cade subendo 1d2 punti danno.
4. questa grande caverna, il cui soffitto è alto 6 metri nella parte centrale è la sala comune. Gli abitanti vi hanno edificato, sempre con i tronchi dei funghi, delle “casette” disposte a attorno un ambiente centrale dove si trova un focolaio ed alcune panche. All'arrivo dei personaggi vi saranno solamente solo 4 **coboldi** a mangiare. Nelle 7 casette si trovano dei pagliericci pulciosi e un totale di 19 **coboldi** – non più di tre e non meno di due. I beni posseduti da questi coboldi sono *445 penny*, 2 gemme grezze del valore di *75 e 95 ducati* e 2 *pozioni di veleno* (derivato dai funghi).
5. in questa caverna si trovano dei vasconi di pietra pieni di terra in cui sono piantati dei funghi. In altri termini è il sito di coltura dei funghi velenosi che danno il nome al clan. Tra questi vi sono anche 5 **fungoidi luridi**⁷ e 3 **boleti stridenti**. A prendersi cura della “piantagione” vi sono solo 2 **coboldi**.
6. più che una caverna questo è un pozzo naturale la cui apertura superiore è al di sopra degli apici dei funghi – pertanto, di giorno vi filtra la luce. Appena al di sotto dell'apertura si trova una sbarra di ferro che funge da trespolo per un **dragonfly verde**. La stanza contiene un braciere ed un rozzo mobile con una serie di contenitori per misture e boccette con insetti ancora vivi. Nel mezzo si trovano due tavoli: uno ricoperto da altre boccette con polveri triturate e vasetti, l'altro dal cadavere di un . L'**apprendista dello sciamano** sta facendo a pezzi la salma

⁷In presenza della nube (occupante un cubo di 3 metri di lato) Ts veleno o morte in 6 round; si ha comunque la dissoluzione di legno e pelle. Il fungoide subisce danni solo dal fuoco

per preparare dei bocconi per il verme iena ed il dragonfly. Tra le cianfrusaglie e vasetti si trova il tesoro dello sciamano: *1235 penny*, 4 gemme del valore globale di *230 ducati*, *un unguento lenitivo*, *un unguento colorante*, *3 pozioni di veleno*, *2 pozioni di guarigione* e *una pozione di coraggio*.

L'apprendista indossa una armatura di cuoio e porta con se il gris-gris (lampo di luce – 2 Ts o accecati per 1d6 round con –4 ai TxC), un pugnale e una *pozione di guarigione*; l'unico incantesimo che è in grado di lanciare è:

1° LIV *luce magica*

7. la caverna è stata adattata per accogliere la corte del capo clan (che si fa chiamare Re Assolutissimo). Le pareti sono rivestite da vecchi arazzi strappati di fattura darokiniana (uno è anche appeso al contrario!) del valore complessivo di *200 ducati*. Il trono, su cui naturalmente siede il **Re coboldo**, è ricavato dal fusto di un fungo e vi sono incastonate 6 gemme rispettivamente del valore di *75, 100, 320, 210 185 e 110 ducati*. Dietro il trono si trova una approssimativa cartina della zona che indica le possibili direttrici di “espansione” del clan in altri canyon. Al centro della stanza c'è una rozza statua di pietra di un condottiero coboldo, che dovrebbe raffigurare “Colui-Che-Risplende”. Attorno alla statua vi sono delle panche su cui siedono i consiglieri del Re, ossia le sue 6 **guardie del corpo**. Se i PG riescono ad arrivare di soppiatto assisteranno ad un discorso dello sciamano al consiglio ed al Re sul da farsi per costruire un luogo di culto a “Colui-Che-Risplende”.

Il Re coboldo ha una armatura di scaglie, *scudo +1*, spada corta *un elmo* (cornuto ed elegantemente decorato) *del teletrasporto*⁸ *una pozione di crescita* e *una pozione di guarigione*; lo sciamano indossa una armatura di cuoio ed ha con se, oltre il suo gris-gris – una torcia consumata – (lampo di luce – 2 Ts o accecati per 1d6 round con –4 ai TxC) un *pugnale –1*, *un uovo delle meraviglie*⁹, *una pozione di guarigione*, *una pozione di invulnerabilità* e *una pozione di antidoto (7 DV)*. Gli incantesimi che è in grado di lanciare sono:

1° LIV *luce magica, cura ferite leggere*

2° LIV *benedizione*

⁸Al momento è, però, scarico.

⁹Se rotto ne uscirà un biscione strisciante (CA 7 DV 2 A 1 F 1d6 Ts G1°)

8. dietro un passaggio nascosto c'è la stanza del tesoro contenuto in tre vasconi di pietra su cui sono state appoggiate altrettante lastre di pietra. Se si apre quella centrale (vascone vuoto) tramite un sottile filo, si apre la gabbia di ferro, appesa al soffitto, dove sono da imprigionati 9 **uccelli stigei**. I mostri attaccheranno chiunque sia nella stanza. Gli altri due vasconi contengono l'uno *3786 penny*, *3077 sovrane* e 15 gemme del valore complessivo di *440 ducati*; l'altro racchiude *3 pozioni di guarigione*, *una pozione di difesa*, *un unguento di guarigione* e *uno di benedizione*, *una pergamena di incantesimi (disco levitante, lettura dei linguaggi e levitazione)* e *10 proiettili +1 illuminanti*.

6 Il ritorno ad Huledain

Mentre i PG riattraversano il canyon saranno attaccati a sorpresa da un gruppo di raccoglitori composto da 7 **coboldi** condotti da un **capo coboldo**. Con loro hanno solo *54 penny* ed una cesta di funghi, alcuni dei quali sono velenosi. Durante il tragitto attraverso le colline si imbattono, invece, in 6 **rose vampiro**.

Appena arrivati in città i PG incontreranno i domatori (sezione 2) che faranno di tutto per convincerli a rimanere con loro altri 6 giorni finché non avranno addestrato i cavalli. Nel frattempo i PG potranno stare in una economica locanda (1 sovrana a notte) e ingannare il tempo presso l'unica taverna degna di questo nome di Huledain. La loro permanenza in città permetterà loro di effettuare i seguenti incontri:

- Mentre i PG bevono alla taverna scoppierà una rissa tra 5 **soldati**, Uomini della Collina Nera, in licenza dal campo di Huledain, ed eventuali usufruttori di magia (PG compresi!). Oramai ubriachi e fomentati da uno di loro, Seguace di Claymore, ad un certo punto tireranno fuori le armi per dare una bella lezione ai maghi a portata di mano. I militari hanno con sé una armatura di maglia ed una spada normale.

Nonostante siano attaccati con le armi e legittimati a fare fuori gli assalitori, i PG dovrebbero evitare di uccidere i soldati onde evitare guai con la giustizia¹⁰. Di norma le risse hanno luogo anche due volte al mese e a mettervi fine sono sempre degli ufficiali. In questo caso una volta finito tutto sopraggiungerà Sire Qenildor Erewan in persona: accertatosi dello svolgimento dei fatti prenderà in consegna i militari e lascerà *50 ducati* per il disturbo ai PG¹¹.

¹⁰Il DM assegna PX a seconda di quanti soldati vengono fatti prigionieri.

¹¹In futuro, semmai i PG lo incontrino nuovamente, saranno ricordati dall'elfo.

- Di ritorno alla locanda i PG sentiranno un urlo provenire da una via laterale. Se corrono prontamente potranno intravedere Shurav Orlovski piegato sul cadavere di un uomo (un ladro ribelle della gilda di Huledain). Spaventato dall'arrivo dei PG scapperà, arrampicandosi sui tetti, se possibile, per non farsi vedere. Tale precipitosa fuga gli farà lasciare sul luogo dell'omicidio una pergamena, scritta nel codice dei ladri (necessario una *lettura dei linguaggi* per comprenderla), in cui è scritto:

Arriverò tra quattro giorni ad Huledain. Appuntamento alla Locanda del Cavallo Domato: lì mi darete la mia parte pel favore fatto. I pivelli che ho mandato non son ancora tornati, forse i coboldi li han fatti fuori. Che gruppo patetico che era! Comunque sono riuscito a fare archiviare il tutto come caso di furto dopo razzia umanoide: il Consorzio dei Mercanti non scoccherà più. Saluti W.

Se i PG si allontanano per chiamare le autorità il cadavere sparirà, recuperato da altri affiliati alla gilda. Sospettando che i responsabili della morte del compagno siano i PG, più tardi, in piena notte, i ladri faranno una incursione presso la locanda dove alloggia il gruppo, con l'intenzione di vendicarsi.

Nel caso invece i PG rimangono a presidiare il luogo del delitto gli affiliati tenteranno di riprendersi il cadavere. Il gruppo di ex seguaci della Mano Lesta è composto da 4 **ladri** e un **capo**. Tutti hanno una armatura di maglia e un pugnale.

L'uccisione e/o la cattura di più ladri metterà in agitazione la gilda dei ribelli. Non appena arrivato al Cavallo Domato e sistematosi, il magistrato andrà nelle cucine e di lì nei sotterranei ove sono i locali della gilda dei ladri: la consegna del suo premio avverrà la notte stessa.

Se i PG cercano di incontrarlo prima il magistrato fingerà di esser contento di vederli. Ascoltato attentamente il resoconto dei fatti, chiederà un rapporto per iscritto e ordinerà al gruppo di ritornare con lui a Glantri l'indomani. Qualora i PG facessero menzione della lettera Wassam Qh'erabis cercherà delle scuse per convincere i PG che il documento sia falso. Se messo in allerta, prima di scendere nelle cucine lancerà l'incantesimo *invisibilità*.

Nel caso i PG riuscissero a seguirlo il magistrato potranno scoprire l'accesso segreto alla gilda dei ladri. Altrimenti, se lo perdessero di vista, potrebbero intravedere un'ombra (Shurav Orlovski) andare verso il passaggio segreto in cucina.

7 Il covo dei ladri

Sceso nei sotterranei Wassam Qh'erabis andrà dal Maestro della gilda per farsi pagare e discutere della situazione.

Shurav Orlovski, invece si nasconderà in un angolo buio dei sotterranei in attesa di vedere come si evolve la situazione.

Ecco di seguito una breve descrizione del covo dei ladri:

1. nello stretto e mal illuminato corridoio dopo le scale c'è una pietra del pavimento che se premuta determina il suono di una campanella nella sala 4. Nel caso Shurav Orlovski tale trappola è stata rimossa.
2. questo stanzone è un magazzino dove vi sono sacchi di farina in mezzo alla quale è ammucchiata la refurtiva. Al centro si trova un tavolaccio dove 3 **ladri** e 2 **ricettatori** giocano a dadi. I soldi delle puntate ammontano in tutto in *45 ducati* e *257 sovrane*. La restituzione (o rivendita della refurtiva) può fruttare *390 ducati*. Se l'allarme è suonato i ladri si nasconderanno dietro la porta per colpire alle spalle i PG mentre i ricettatori li attaccheranno frontalmente. I ladri hanno solo dei pugnali; i ricettatori armature di cuoio e spade corte. Ognuno ha un borsellino con, rispettivamente, *120, 70, 55, 140 e 35 sovrane*.
3. questa stanza è la "centrale operativa" dei ladri. Vi sono scaffali con i registri che riportano le attività della gilda ed i progetti delle rapine più ingenti (tra cui anche quella della cava). Attorno una scrivania sono seduti a discutere il **maestro della gilda**, un **ladro** e **Wassam Qh'erabis**. Se avvertiti dall'allarme spegneranno le torce della stanza, pronti a balzare addosso il gruppo non appena entra. Se le cose si mettono male il maestro e Wassam Qh'erabis scapperanno per passaggio segreto verso la tesoreria della gilda, sbarrando la porta dietro di loro. Il capo ed il ladro indossano una armatura di cuoio e hanno pugnali. Il primo, inoltre, ha a disposizione una cerbottana (< 60 cm), un borsellino con *340 sovrane*, *una pozione di forza*, *una pozione di guarigione*, *una pozione di elasticità*, *un anello respingi incantesimi (7)* ed *una pergamena di protezione dalla magia*.

Sia il magistrato che il maestro se ridotti a mal partito dai PG si arrenderanno (vedere sezione 8). In particolare Wassam Qh'erabis tenterà solo di difendersi, ma senza opporre gran resistenza e alzerà le braccia non appena ferito.

4. questo locale è la tesoreria della gilda dove i ladri depositano i proventi più ingenti delle loro rapine. La stanza contiene 3 forzieri, di cui due

pieni di rame grezzo proveniente dalla cava. Nell'altro vi sono due sacchi di monete, con *570 ducati* e *2850 sovrane*, due orecchini di fattura elfica valutabili attorno ai *250 ducati*, abiti eleganti, sempre di fattura elfica, (del valore di *400 ducati*) ed un rotolo di pergamene bianche adatte per scrivervi incantesimi (se rivendute frutteranno *150 ducati*). I tre forzieri sono protetti da altrettante trappole. Se si aprono senza averle disattivate degli aghi avvelenati usciranno da dei fori accanto la serratura. Ogni PG entro 2 metri deve effettuare un Ts contro il veleno o addormentarsi per 2d4 turni.

8 Epilogo

Una volta catturati il mago ed il ladro arriverà sul posto Shurav Orlovski: a questo punto tutte le trame saranno svelate.

Shurav Orlovski dirà di essere venuto con una decina di suoi compari (falso) per far fuori il maestro ribelle e dare una lezione al magistrato. Ringrazierà quindi i PG dell'aiuto fornito e concederà loro di andarsene con la metà dei tesori dei ladri. Wassam Qh'erabis sebbene impaurito proporrà questo accordo al nuovo arrivato:

Lasciami andare; di queste beghe di famiglia tra voi ladri non ne sapevo nulla. Mi han chiesto un favore ... pensavo fossero della Mano Lesta, non immaginavo ... lasciami andare, sono influente a Glantri e posso tornare sempre utile! Quanto a voi (rivolgendosi ai PG) sono sicuro che potremo arrivare ad un accordo soddisfacente per tutti. Non ve ne pentirete.

Shurav Orlovski dopo avere un pò soppesato la situazione acconsentirà. I PG possono sfruttare l'occasione per guadagnare "credito" presso il magistrato e la Mano Lesta. Nel caso vi siano dei personaggi legali del gruppo che si oppongano all'accordo, il DM può ricordare loro che hanno assolto all'incarico dato dal magistrato, che potranno riconsegnare il rame estratto al mercante (riconsegnato o rivenduto i PG guadagneranno *4000 ducati*) e che accusare un magistrato sulla base della loro parola ed eventualmente della lettera rinvenuta potrebbe non portare ad alcuna condanna ma solo all'avversione della Camera dei Magistrati.

Shurav Orlovski si dileguerà non appena aperti i forzieri e prelevata la sua parte portandosi con sè il maestro della gilda. Se i PG acconsentono all'accordo col magistrato questi, giunto a Glantri farà loro consegnare *5 corone* a testa come ricompensa "per avere sgominato una banda di pericolosi criminali ad Huledain" e per consolidare il loro accordo.

A Principali PNG

Nelle statistiche sono compresi tutti i bonus delle abilità principali.

Shurav Orlovski

CA 7 H:-1CA/1 PF 15 A 1 – spada corta o manganello – F 1d6+3 o 1d4+2 Spec. para (1), disarmo (TS+1) o sviene (TS +2) TS L6° THAC0 14 o 12 AM C Gittata –

(Fr 13; In 14; Sg 10; Ds 17; Co 12; Ca 14). Lingue conosciute: glantriano, caotico, traldariano.

Abilità ladresche

Scassinare serrature	40%	Scalare pareti	93%
Scoprire trappole	35%	Muoversi silenziosamente	44%
Rimuovere trappole	34%	Nascondersi nelle ombre	32%
Sentire rumori	54%	Borseggiare	45%

Con se porta, oltre la spada corta ed il manganello, *una pozione di guarigione, una pozione scopritesori, una pozione forma gassosa, un medaglione ESP ed un anello di resistenza al fuoco.*

Wassam Qh'erabis

CA 7 H:-1CA/1 PF 15 A 1 – *pugnale +1* – F 1d6+1 Spec. danno doppio (20) TS M5° THAC0 16 AM C Gittata 4,5/7,5/10,5

(Fr 10; In 15; Sg 11; Ds 13; Co 12; Ca 14). Lingue conosciute: glantriano, caotico, traldariano. Gli incantesimi che di norma memorizza sono:

1° LIV *scudo magico, dardo incantato*

2° LIV *invisibilità, immagini illusorie*

3° LIV *blocca persone*

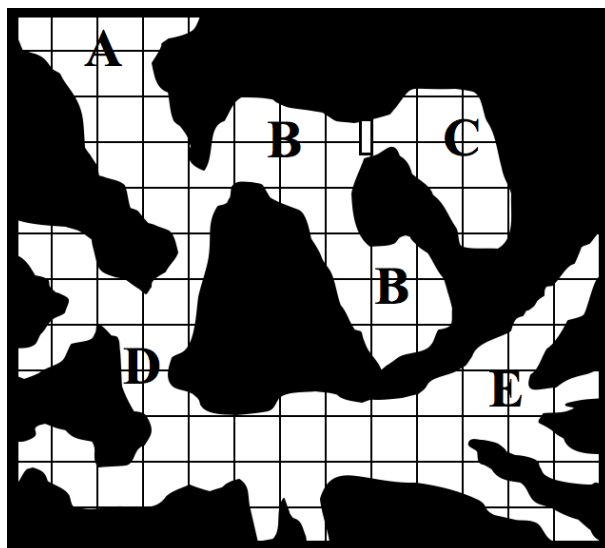
Il magistrato possiede un *pugnale +1, bacchetta delle illusioni (4) una pozione di guarigione, una pozione del volare, una pozione forma eterea ed un anello di protezione +1.*

B Mappe

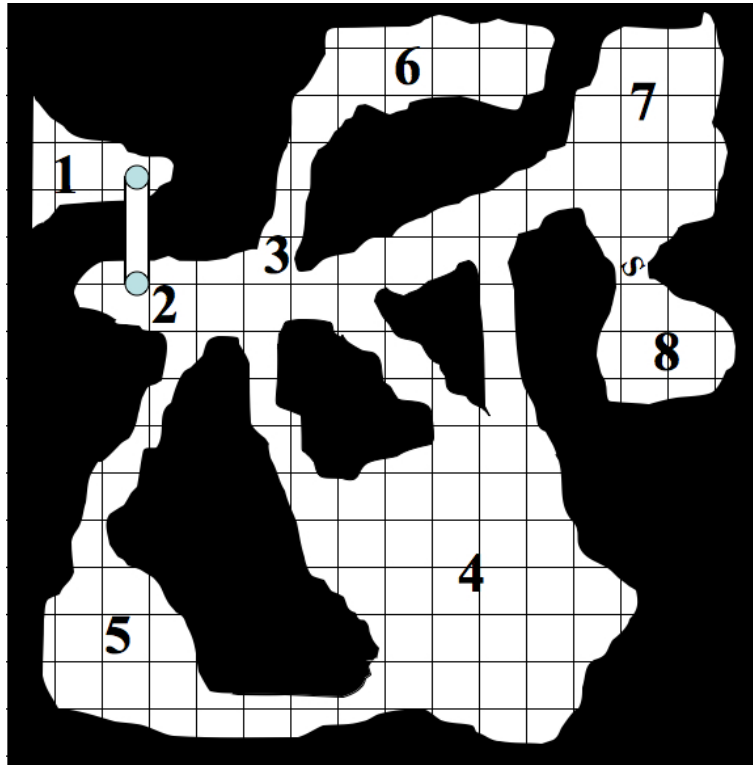
Ogni esagono equivale a 12 km; ogni quadretto ha un lato di 3 m.



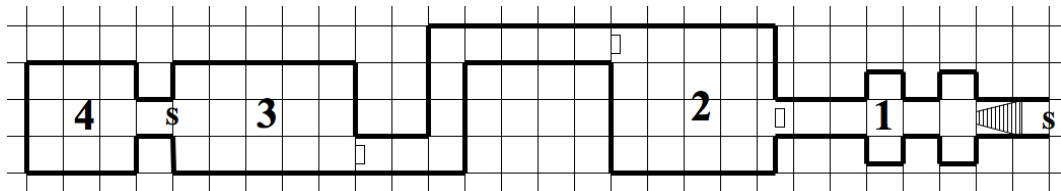
MAPPA 1 – La Sierra d'Argento



MAPPA 2 – La Cava di Rame



MAPPA 3 – La tana dei *Funghi Velenosi*



MAPPA 4 – Il covo della Gilda dei ladri di Huledain

C Statistiche

Nelle tabelle qui di seguito sono indicate le statistiche di tutti gli incontri descritti nell'avventura.

TABELLA 1: Statistiche incontri

Sez.	Mostri	n°	CA	PF	A	F	Ts	THAC0	Gittata
2	Gatti selvatici	3	5	5,7,8	2/1	1x2/1d3	Uc	19	-
2	Orchetti	9	6	5 cad.	1	1d6/1d6	G1°	19	15/30/45
2	Capo Orchetto	1	6	8	1	1d6+1/1d6	G1°	19	15/30/45
2	Domatori	2	7	5,7	1	1d6 o blocca (3DV)	G1°	19	3/6/9 o 6/18/27
2	Puma	3	6	13,14,19	2/1	1d3x2/1d6	G2°	16	-
3	Lupi normali	5	7	11 cad.	1	1d6	G1°	17	-
3	Topi normali	28	9	1 cad.	1 morso per gruppo di 7	1d6+ malattia	Uc	19	-
3	Topi giganti	16	7	3 cad.	1	1d3 + malattia	Uc	19	-
3	Pipistrelli normali	34	6	1 cad.	1	confusione (-2 Ts e TxC, no inc.)	Uc	19	-
3	Fanghiglia verde	1	sempre colp.	13	1	Dissol. tessuti, pelli (ist.), legno e metallo (6 rd)	G1°	18	-
4	Erba assassina	1	9	29	1	-	Uc	14	-
4	Arbusti arcieri	6	9	10 cad.	1 (max 3)	1d4	G1°	18	-/3/6
4	Viticcio strangolatore	1	7	24	1	1d4	Uc	-	-
4	Frusterba	1	5 (liane) 3 (base)	12 (liane) 10 (base)	2	1d8/1d8 + acido	G4°	17	-
4	Coboldi	3	7	2 cad.	1	1d6 -1 o 1d4	Uc	19	-
4	Verme-iena	1	7	19	1	paralisi (Ts o 2d4 turni)	G2°	16	-

TABELLA 2: Statistiche incontri

Sez.	Mostrì	n°	CA	PF	A	F	Ts	THAC0	Gittata
5	Boleti stridenti	7	7	13 cad.	1	grido (50% allerta)	G2°	-	-
5	Coboldi	30	7	2 cad.	1	1d6 -1 o 1d4	Uc	19	-
5	Fungoidi luridi	5	sempre colp.	10 cad.	1	1d6 + nube	G2°	-	-
5	Dragonfly verde	1	0 colp.	24	1 / soffio	1d6 / 4	G4°	16	-
5	Apprendista sciamano	1	7	7	1	1d4 -1	C2°	19	3/6/9
5	Coboldi Guardie del corpo	6	6	6 cad.	1	1d6 o 1d4	G1°	16	12/24/48
5	Re Coboldo	1	4 H:-1CA/1	9	1	1d6+2, para (1) disarma	G2°	16	-
5	Sciamao	1	7	16	1	1d4 -1	C4°	19	3/6/9
5	Uccelli stigei	9	7	6 cad.	1	1d3	G2°	17	-
6	Soldati	5	5	9 cad.	1	1d8+1	G2°	18	-
6	Ladri	4	6	3	1	1d4	L1°	19	3/6/9
6	Capo ladro	1	5	6	1	1d4	L2°	19	3/6/9
7	Ladri	3	8	3 cad.	1	1d4	L1°	19	3/6/9
7	Ricettatori	2	7	5, 4	1	1d6	G1°	19	-
7	Ladro	1	5	6	1	1d4	L2°	19	3/6/9
7	Maestro della Gilda	1	5	12	1	1d4 / - veleno (Ts -1)	L4°	19/15	4,5/6/9