

DUNGEONS & DRAGONS

Modulo di Avventura - Livello Expert

Sulla Strada di Ylaruam

del Consiglio Mystarofilo Italiano



Preparatevi per un'avventura ad ampio respiro nel Graducato di Karamaikos, come soldati dell'esercito di stanza presso la Rocca del Castellano. Tra assalti di giganti dei ghiacci, agguati di umanoidi e missioni di salvataggio, scoprirete che non sono solo gli avventurieri ad avere una "vita spericolata".

DUNGEONS & DRAGONS

Modulo di avventura Expert

SULLA STRADA DI YLARUAM



Introduzione	2
Sulla Strada di Ylaruam	3
1. La Rocca del Castellano	3
2. L'Orda dei Massi Aguzzi	6
3. La Battaglia negli Emirati	10
4. Nuovi Nemici	13
5. Il Covo di Kurmanbek Bakiyev	15
6. Redde Rationem	17
7. Epilogo	18

DUNGEONS & DRAGONS ® e **D&D** ® sono marchi registrati di proprietà della Wizards of the Coast Inc., una controllata Hasbro Inc., ed il loro utilizzo NON intende costituire una infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questo manuale NON è materiale D&D ® ufficialmente approvato, in quanto si tratta di una produzione amatoriale senza fini di lucro.

Questo modulo di avventura è protetto dalle leggi sul diritto d'autore. È proibita qualsiasi riproduzione o altro uso non autorizzato del materiale e delle illustrazioni ivi contenute, se effettuata senza il permesso scritto degli Autori.

© Consiglio Italiano di Mystara

Principali PNG	19
Atlante degli Altan Tepes Centrali	24
<small>scritto da Zendrolion</small>	
Repubblica di Darokin	25
Granducato di Karameikos	27
Emirati di Ylaruam	31
La Guarnigione della Rocca	36
<small>scritto da Zendrolion</small>	
Battaglione "Tempesta delle Montagne"	36
Descrizione degli Ufficiali	37
Nuovo Regolamento di Battaglia	40
<small>scritto da Riccardo Tecchio</small>	

Ideazione Atendoro

Autori Atendoro, Zendrolion, Riccardo Tecchio

Collaboratori Agathokles, LoZompatore, DM

Illustrazioni di copertina XarabasAyendir

Illustrazioni del testo Mocece, XarabasAyendir, vari Autori dalla Rete

Mappa Zendrolion

Grafica Atendoro

Questa avventura parte dal presupposto che i PG siano arruolati nelle file dell'esercito del duca Stefano Karameikos III e che uno di loro abbia almeno il grado di tenente.

Per potere completare opportunamente lo scenario sarebbe bene possedere l'ATL1 *Il Granducato di Karameikos* e conoscerne il contenuto. L'avventura è adatta per un gruppo di 4 - 5 personaggi di livello compreso tra il 7° e il 12°.

La Situazione

A nord della Rocca del Castellano, nella stretta valle che attraversa gli Altan Tepes collegando il Karameikos agli Emirati di Ylaruam, nota come la Gola di Yebedeska, i clan umanoidi sono stati uniti sotto un'unico capo, Horrachk il Tritasassi. Questi è indeciso se invadere il meridione degli Emirati di Ylaruam o stringere d'assedio la Rocca stessa. Nel corso dell'avventura vari eventi porteranno i clan umanoidi a riversarsi a nord, laddove li aspetta l'Esercito del Ministero delle Province degli Emirati.

L'orda benché sconfitta sul campo riuscirà a non essere annientata grazie all'intervento di un misterioso chierico di Corona e del suo servitore efreeti. Scopo del sacerdote è costituire un potente esercito per prendere il controllo della zona al confine con la Repubblica di Darokin e poi estendere il culto del proprio Immortale anche ai clan umanoidi ivi stanziati.

Note sul regolamento

Nella presente avventura si sono applicate le regole della prima edizione di D&D (OD&D). Per quanto riguarda la "Maestria con le Armi" si è deciso di considerare la scimitarra come una spada bastarda a una mano. Per il regolamento di battaglia si consiglia caldamente di utilizzare quello contenuto in questo modulo, nel capitolo "Nuovo regolamento di guerra". Le statistiche degli eserciti sono state indicate, infatti, tenendo conto dei nuovi principi introdotti; per quanto riguarda le statistiche delle truppe del Granducato si faccia riferimento al capitolo "La Rocca del Castellano".

Si tenga presente che, ai fini del nuovo regolamento di guerra, tutti i fanti dei battaglioni dell'esercito ducale sono stati addestrati a Marciare, Correre,

Voltare lato, Caricare, Serrare le file, Quadrato e Ritirata mentre i cavalieri sono stati addestrati a Marciare, Correre, Voltare lato, Caricare, Serrare le file, Ruotare il lato, Aggiramento e Ritirata.

Ringraziamenti

Questa avventura, originariamente scritta a mano (un tempo si sarebbe detto vergata) durante un afoso pomeriggio estivo di molti anni fa, è stata più volte rimodellata. Questo continuo processo di limatura è stato possibile grazie ai preziosi consigli di alcuni stimatissimi membri del Consiglio Italiano di Mystara: Agathokles, LoZompatore, DM. Sono loro che mi hanno stimolato a dare "colore" all'avventura, spessore ai personaggi ed alle zone in cui si ambienta l'avventura. Indispensabile, nella realizzazione del presente lavoro, è stato il contributo di Zendrolion che, oltre la mappa, ha realizzato un ottimo mini-atlante ad hoc ed approfondito alcuni aspetti inerenti La Rocca del Castellano. Sono veramente grato a XarabasAyendir e Mocece per avere "tradotto in disegno" le scene che sin dal concepimento di questa avventura avevo immaginato. La mia riconoscenza va anche a Riccardo Tecchio che ha steso un regolamento per la gestione delle battaglie che, secondo il mio modesto parere, è assai snello e coinvolge maggiormente i giocatori. Infine, grazie ai giocatori e Dungeon Master che leggeranno e utilizzeranno questa avventura, avendo, magari, la bontà di farmi sapere i loro giudizi e critiche in merito, all'indirizzo atendoro@gmail.com.

Bibliografia

Nel realizzare questa avventura sono stati utilizzati i seguenti manuali e siti di riferimento:

ATL1 *Il Granducato di Karameikos*

ATL2 *Gli Emirati di Ylaruam*

GAZ11 *The Republic of Darokin*

MGAZ1 *The Central Altan Tepes* di Simone Neri

Demografia Mystariana di Simone Neri

Codex Immortalis di Marco Dalmonte

Tomo della Magia di Mystara di Marco Dalmonte

www.pandius.com

SULLA STRADA DI YLARUAM

1. La Rocca del Castellano

Il gruppo verrà assegnato alla guarnigione della Rocca del Castellano (3° squadrone della IV compagnia). L'unico modo per raggiungere la destinazione è risalire il fiume del Castellano fino ad una stazione di barcaioi poco più a nord di Novaci. Dalla rimessa per le chiatte partono due strade: una si inerpicca immediatamente verso il monastero di San Yakov; l'altra, per la Rocca, si trova sulla sponda opposta e, dopo un primo tratto parallelo al fiume, prosegue per le impervie vie di montagna. Nella tarda primavera le incursioni di giganti dei ghiacci verso valle sono molto rare ma ciò nonostante il gruppo avrà l'eccezionale occasione di incontrarne un paio proprio mentre stanno risalendo il fiume dopo essersi spinti molto a sud nel corso delle loro scorrerie (1 sulla Mappa). Uno dei due giganti si piazzerà in mezzo al corso del fiume (profondo circa 2,5 metri) mentre l'altro si apposterà su una vetta vicina scagliando massi contro la chiatte. Nel caso la colpisce (12 o più con 1d20) la spaccatura della chiglia porterà all'affondamento in due round; altrettanti ne serviranno per potere sbarcare verso riva. I rematori cercheranno di scappare e combatteranno solo per difendersi; i soldati saranno agli ordini dei PG fino a che il morale (ML 7) li sorreggerà. Se i rematori sopravvissuti alla fine dello scontro saranno meno di due i soldati e PG saranno costretti a proseguire a piedi.

Giganti del freddo (2)

CA 4; DV 10+1 (G); PF 79, 75; THAC0 10; #Att 1 spadone o 1 masso; F 4d6 o 3d6; TS G11; MV 36 m (12 m); ML 9; In 14; All C; PX 1900.

Equipaggiamento: indossano pezzi di armature assortite (che conferiscono CA 4), sono armati con spadoni a due mani giganti e hanno con loro pelli e piccoli (per i giganti stessi) amuleti d'oro e d'argento pel valore complessivo di 7500 reali. La gittata dei massi che possono scagliare è 18/39/60. Poteri speciali: sono immuni al freddo.

Rematori (5)

CA 9; DV 1/2 (M); PF 2 cad.; THAC0 20; #Att 1 pugnale; F 1d4; TS Uc; MV 36 m (12 m); ML 7; In 9; All N; PX -.

Equipaggiamento: i rematori sono Uomini Comuni e sono armati solo con un pugnale ciascuno.

Soldati (14)

CA 7; DV 1 (M); PF 5 cad.; THAC0 19; #Att 1 spada normale o 1 pugnale; F 1d8 o 1d4; TS G1; MV 36 m (12 m); ML 7; In 9; All N; PX -.

Equipaggiamento: i soldati sono Guerrieri di 1° livello e indossano armature di cuoio ed hanno spade normali e pugnali.

Una volta arrivati i superstiti saranno subito inquadrati nei ranghi del battaglione delle guardie castellane "Tempeste delle Montagne". Lord Karl-Heinrich Wolf in persona informerà i PG della situazione.

Ora che è estate la zona più pericolosa è quella a nord della Rocca. I giganti dei ghiacci si stanno ritirando nelle valli a nord perchè le nevi si stanno sciogliendo. Rimangono invece le tribù umanoidi che si trovano nella Gola di Yebedeska. Per chi non lo sapesse sono composte in massima parte da goblin, hobgoblin ed orchetti dell'orda dei Massi Aguzzi. Secondo gli ultimi rapporti si stanno muovendo verso sud, dove siamo noi. Il nostro compito è di ricacciarli indietro, a nord, possibilmente oltre il confine con gli Emirati di Ylaruam. L'anno passato l'Ammiraglio Lucius Hyraksos e i governanti degli Emirati hanno deciso di prendere tra due fuochi queste tribù e di annientarle. La nostra parte dell'accordo consiste nello sconfigger le avanguardie degli umanoidi e di spingere gli altri verso il deserto ove riceveranno un caloroso benvenuto dai soldati degli Emirati. Fino a che non saranno pronti ci limiteremo a pattugliare le valli in un raggio di venti chilometri da qui, onde evitare pericolose infiltrazioni. Gli squadroni del primo turno si preparino a partire fra due ore. Questo è tutto. Rompete le righe!

I PG saranno aggregati al 3° squadrone della IV compagnia che ogni tre giorni farà il servizio di pattuglia. Le uscite durano dall'alba fino a due ore dopo il tramonto. I soldati sono equipaggiati con armature di cuoio, spade normali scudi e pugnali; i PG che conduce il drappello sarà data una cavalcatura (un vecchio ed inoffensivo mulo).

Durante le uscite sarà possibile incontrare alcuni mostri erranti:

A. Un gruppo di puma affamati e nei pressi della loro tana. Qui vi sono i resti di alcuni goblin sbranati; tra le carcasse si trova un borsellino con 13 reali, 36 corone e 66 copechi. Non lontano si potrà facilmente trovare il punto dove i goblin si erano accampati con le loro cavalcature.

Puma (3)

CA 6; DV 3+2 (M); PF 21, 25, 22; THAC0 16; #Att 2 artigli o 1 morso; F 1d3x2 o 1d6; TS G2; MV 45 m (15 m); ML 8; In 2; All N; PX 50.

B. Un branco di lupi neri. Questi animali hanno l'orecchio sinistro mozzo e da quello destro pendono due orecchini di bronzo (ognuno del valore di 5 corone): questi esemplari appartenevano ai goblin sbranati dai puma.

Lupi neri (4)

CA 6; DV 4+1 (M); PF 31, 29, 28, 26; THAC0 15; #Att 1 morso; F 2d4; TS G2; MV 45 m (15 m); ML 8; In 2; All N; PX 125.

C. Dopo averne trovato delle tracce i PG si imbattono in due giganti dei ghiacci che sono la retroguardia di un gruppo più numeroso che oramai è nelle valli ove le nevi sono perenni. Sono rimasti indietro per recuperare le loro scimmie delle nevi che erano scappate durante una incursione verso la Rocca. Gli animali sono incatenati e sono addestrati a combattere per i giganti.

Giganti del freddo (2)

CA 4; DV 10+1 (G); PF 76, 71; THAC0 10; #Att 1 spadone o 1 masso; F 4d6 o 3d6; TS G11; MV 36 m (12 m); ML 9; In 14; All C; PX 1900.

Equipaggiamento: indossano pezzi di armature

assortite (che conferiscono CA 4), sono armati con spadoni a due mani giganti e hanno con loro pelli e piccoli (per i giganti stessi) ninnoli d'argento del valore totale di 6800 reali. La gittata dei massi che possono scagliare è 18/39/60.

Poteri speciali: sono immuni al freddo.

Scimmie delle Nevi (5)

CA 6; DV 3+1 (G); PF 19, 25, 24, 22, 21; THAC0 16; #Att 1 mazza o 1 presa; F 1d6 o 2d6; TS G3; MV 27 m (9 m); ML 7 (11); In 4; All C; PX 50.

Al ritorno da una perlustrazione i PG vedranno 4 goblin nei pressi dell'imboccatura della valle che hanno appena lasciato. Nel caso decidano di ritornare indietro cadranno in una trappola. I quattro fanno parte di un gruppo più nutrito, nascosto tra le rocce, che ha il compito di eliminare i piccoli gruppi di soldati (come quello dei PG). Se l'imboscata non dovesse avere luogo i goblin seguiranno i soldati per poi attaccarli dopo il tramonto. Se i PG riescono a disimpegnarsi possono inseguire i goblin superstiti o ritornare alla Rocca. Nel primo caso i goblin fuggiranno in una delle valli che va a sud, ove si trova il grosso dell'orda. Altrimenti, dopo avere fatto rapporto, il comandante della Rocca li spedisce a spiare le mosse delle tribù umanoidi nelle valli a nord. Se invece i PG fossero sconfitti i goblin li prenderanno prigionieri per portarli, vivi, dal loro capo clan.

Goblin (30)

CA 6; DV 1-1; THAC0 19; MV 27 m (9 m); Gittata 12/24/48; Ufficiali 2°; Comandi: Marciare, Correre, Voltare lato

Equipaggiamento: tutti i goblin sono armati con pezzi misti di armature, scudi, accette e fionde ed hanno in totale 3 reali, 24 corone e 110 copechi. Il capo possiede un sacchetto con 27 reali ed una *pozione di guarigione*.