

Il circolo



organizza

2° Torneo D&D 3.5 edizione
Acqui Terme
27/10/2007

Asserolo

KOZAN
Fvaldi Mirko

Antefatto

La cittadella fortificata di Marignon è da un paio di settimane sotto assedio da un agguerrito e ben organizzato esercito di nani. Il motivo per cui i nani stessi stanno assediando la cittadella è tra l'altro molto nobile: recuperare la Forgia di Hyxovv, una delle più antiche e potenti reliquie del popolo nanesco, che credono nascosta nei sotterranei di Marignon.

Il Conte Rolf Magnus è il governante della cittadella, arroccata su un altipiano e tutta costruita in travertino massiccio. Nonostante la posizione estremamente favorevole e la straordinaria resistenza delle mura stesse, Marignon è assediata e non sembra essere in grado di resistere alla pazienza dei nani

Introduzione dei PG

I PG verranno convocati di buon mattino al cospetto del conte Rolf; si trovano lì a seconda del loro background: Varyl come guardia cittadina, Ceitryn come chierica di Branwem, Yallomar come apprendista/assistente del mago di corte, Herantil come raccomandato dal capo degli esploratori. Si tratta di fatto di una precettazione.

- Vi ho convocati qui per un motivo molto semplice: i Nani che ci stanno assediando ormai da due settimane non ci lasceranno nessuna tregua: vogliono la restituzione della Forgia di Hyxovv, una delle loro più antiche reliquie, almeno stando alle parole di Gurimack Testadiferro, il capo dei nani lì fuori. Il problema non è la restituzione, quanto il fatto che io NON possiedo né SO dove sia questa forgia...-

Il conte (Guerriero 15 Legale Neutrale) infatti non è a conoscenza della posizione della reliquia. I nani credono che questa sia nascosta nella cittadella fortificata che il conte governa, ma le ricerche nei sotterranei e passaggi segreti hanno dato esito infruttuoso.

-Qui veniamo al punto: ho bisogno che usciate da Marignon e che vi dirigiate il prima possibile alla Baronia di Kyan Rhai dove chiedere aiuto al Barone Xanat Madyl: oltre a poter fornire un duecento uomini di supporto è un noto studioso della storia e dei popoli... potrebbe senz'altro sapere qualcosa di più su questa Forgia... e magari riuscire a convincere i nani della nostra totale estraneità della cosa.-

I PG potranno fare tutte le domande che vogliono: avranno la garanzia di uscire da Marignon indisturbati (passaggio segreto: tra l'altro usciranno durante una tregua per il recupero dei feriti e dei morti) e tutte le informazioni per arrivare il prima possibile a Kyan Rhai.

- Mi fido di voi; siete abbastanza capaci da cavarvela e allo stesso tempo non siete troppo conosciuti in città da abbassare il morale delle truppe.-

Detto in altri termini, i PG sono sacrificabili. Tuttavia il conte Rolf prometterà dando la sua parola d'onore (nota e rispettata in tutta la città, visto l'allineamento) adeguata mercede: terre ed appezzamenti ed un'eventuale promozione sul campo a tutti. Se convinto con abilità (Diplomazia CD 16) prometterà anche cifre in denaro (attorno alle 2000MO, ma solo al termine della missione)

- Fate prima che potete... Il tempo a disposizione non è tantissimo, abbiamo risorse sufficienti per ancora otto-nove mesi, ma le mura cadranno molto prima. Capisco che questa missione si protrarrà per le lunghe... cercate di arrivare entro una settimana, 10 giorni al massimo. Oltre questo tempo, le mura o le porte cederanno... e dovremo lasciare di fatto via libera ai nani.

Nelle meccaniche di gioco e dell'avventura il termine è piuttosto ininfluenza, ma a seconda delle azioni dei PG ci saranno ricompense e penalità in PX a seconda delle azioni e delle modalità (descritte comunque caso per caso)

Alla partenza

I PG partiranno intorno al mezzogiorno, equipaggiati con cibo ed acqua per due settimane, un cavallo a testa sufficientemente robusto (cavallo pesante) ed un set di unguenti (8 dosi, ogni dose cura 1d6 PF); come documenti un lasciapassare firmato dal conte in persona, assieme al suo sigillo ufficiale. Se richieste, per eventuali spese otterranno anche un sacchetto con 50 MO (totali). Il cavallo trasporta anche avena ed orzo sufficienti per il viaggio di andata (ma NON per il ritorno, in quanto eccederebbe le capacità di trasporto e rallenterebbe eccessivamente l'andatura). Ai PG verrà anche fornita una mappa ben dettagliata (mappa ad uso civile) indicante la strada da percorrere.

I PG percorreranno un corridoio scavato nella roccia e dopo due ore di buon passo usciranno da una cengia nascosta a fianco della cittadella. La zona è libera, tranne che per un gruppo di pernici che fuggiranno subito non appena vedranno i PG. Nel caso che questi diano loro la caccia, penalità di 200 PX a chi partecipa (i nani potrebbero vedere ed è una perdita di tempo). La zona peraltro è fittamente coperta di roveri, castagni e gaggie che offrono abbastanza riparo dal campo principale dei nani.

Se i PG cercheranno in qualche modo di rendersi comunque il meno individuabili possibile premiarli di conseguenza, per esempio:

- Fasciare gli zoccoli ai cavalli: 50 PX

Se le idee si accumulano, aggiungere i PX.

MOLTO IMPORTANTE: per ogni giornata i PG incantatori dovranno dichiarare gli incantesimi memorizzati e meditare/preghere alla mattina; non farlo equivale a non avere gli incantesimi già utilizzati.

In viaggio

Il viaggio verso Kyan Rhai durerà 2 giorni di marcia forzata (3 se i PG andranno a passo normale, 4 se cacciano/esplorano), periodo durante il quale i cavalli non avranno problemi. +50 PX se in marcia forzata od altri sistemi, -100 PX se i PG perdono tempo. Esplorare in avanscoperta frutterà 100PX ed impedirà l'eventuale imboscata descritta in seguito. La marcia forzata però metterà a forte rischio i PG, che si prenderanno in pieno l'imboscata (1 round completo alla sprovvista a favore dei banditi). Durante la notte dovranno per forza bivaccare da qualche parte. Marciare di notte non è consigliabile, in quanto i PG saranno affaticati (-- 50 PX)

Al 2° giorno (mezza mattinata) (più o meno poco prima del ponte dei dannati) questi verranno attaccati in un'imboscata da un gruppo di 4 banditi. In marcia forzata sarà sprovvista automatica; se invece verrà dichiarata l'allerta (Osservare CD18) senza andare in avanscoperta, i banditi avranno comunque l'iniziativa, ma NON automatica; se verrà fatta avanscoperta (Osservare CD 15) i PG verranno attaccati allo stesso modo, ma avranno diritto ad un tiro iniziativa (bonus +3 perché preparati):

Bandito di strada (2): Grr1/Ldr2 Att. +6, spada corta 1d6+3, CA15, PF 18; TS Te2 Ri5 Vo0; Attacco furtivo +1d6; Inventario: corazza di cuoio borchiato, 7 MO

Bandito arciere (2): Ldr2 Att. +4, arco corto 1d8, CA16, PF 12; TS Te0 Ri3 Vo0; Attacco furtivo +1d6; Inventario: corazza di cuoio borchiato, 1d10 MO

Il primo attacco dei banditi è tirare frecce ai cavalli, che si spaventeranno (prova di Cavalcare a CD 16 per non cadere; Addestrare animali CD 18 per calmarli) e tenteranno di disarcionare i PG; chi cade dovrà fare una prova di Equilibrio (CD pari a 16) per non subire 1d8 danni da caduta. In questo caso chi cade perde il turno a rialzarsi, dando modo a quelli con la spada corta di avvicinarsi e di poter avere l'iniziativa nel turno immediatamente successivo all'attacco a sorpresa.

I cavalli che disarcionano fuggono per tre round e spendendo un'ora a cercarli (successo automatico, basta che spendano l'ora di tempo) li troveranno sulla strada. Inutile dire che i banditi tenteranno la fuga se ridotti molto probabilmente a malpartito.

Tra gli effetti personali di un bandito morto (ininfluente su quale) c'è un pezzo di pergamena dove è scritto "*Appuntamento alla notte di plenilunio alle rovine di Carast, come promesso ho il rubino. H.*" Il plenilunio è esattamente il giorno dopo e ci va giusto un giorno per arrivare alle rovine (segnate sulla mappa). Una volta giunti alle rovine i PG vedranno una torre semidiroccata, con solo una porta malandata ancora chiusa. I cespugli di erica crescono anche vicino alla porta, dove si nasconde (CD per vederlo 22)

Hornan. I PG verranno accolti da una voce:

- *Chi siete?*-

La voce teoricamente proviene da un cespuglio a fianco della porta. Hornan in realtà è dalla parte opposta alla voce e sta sfruttando l'anello del ventriloquo.

Se i PG cercheranno di farsi passare per i banditi, Hornan farà finta di accettare lo scambio. Come qualcuno si avvicinerà al cespuglio parlante, parlerà di nuovo:

- *Allora Ruby ha detto qualcosa?*-

È ovviamente un tranello: se i PG si inventeranno qualcosa come se lo conoscessero (che abbia parlato o meno), Hornan risponderà a tono ed attaccherà (a sorpresa):

- *Interessante... Peccato che Ruby... NON ESISTE!*

Se invece i PG affermeranno che non conoscono nessun Ruby o simile, la risposta sarà la seguente seguita da un attacco come sopra!

- *Ah, sì?? Interessante, vatti a fidare di chi mi ha commissionato il lavoro!!!-*

Se i PG riescono ad uccidere Hornan, 1000PX; se Hornan verrà ridotto maluccio, fugge (500PX); in ambedue i casi i PG avranno via libera verso la porta della torre, che sarà aperta. Nel resto delle rovine non c'è niente di utile. In mezzo alla torre c'è uno scrigno, con dentro 5000 MO, 2500 MA, una serie di gemme assortite (totale di 500 MO) e due pozioni (una rosa opaca di *invisibilità*, l'altra marrone traslucida di *pele coriacea +3*). Il tutto è protetto da un paio di trappole, una sullo scrigno (Ago avvelenato, CD scoprire 18, CD disattivare 15, se scatta veleno che fa perdere 1d8 di Costituzione per un giorno; CD 13 TS Tempra) ed una a pedana (Gas soporifero, CD scoprire 21, CD disattivare 25; se scatta gas velenoso che fa dormire un giorno per ogni TS Tempra fallito: CD 30; ripetere ogni giorno con bonus circostanziale di + 5 al TS, cumulativo). Se i PG rimarranno TUTTI addormentati, verranno depredati del cibo e dovranno per forza di cose cacciare nei giorni successivi. Qualora venisse fuori un'adeguata gestione della nube gassosa (Es: *folata di vento* o simili), premiare l'idea (50PX) Ogni giorno perso qui (a dormire o altro) penalizza i PG di ulteriori 200PX (squadra).

Quale che sia l'esito, per i PG arrivare qui vuol dire perdere tempo: la penalità è di 1000PX. Nel caso che i PG vengano alle rovine di Carast DOPO aver terminato l'avventura (al ritorno), non verranno penalizzati (salvo i -200PX di squadra se rimangono oltre un giorno), ma non troveranno assolutamente nulla (neppure Hornan)

I banditi non hanno alcun collegamento coi nani e tendono ad evitarli, come Hornan.

Arrivati a Kyan Rhai

I PG arriveranno intorno alle dieci di mattina e potranno giungere al cospetto del Barone Xanat Madyl presentando il lasciapassare. Altrimenti verranno gentilmente convinti dalle guardie a starsene fuori. Non conviene forzare l'ingresso, nel malaugurato caso che accadesse, le guardie uccideranno i PG (termine dell'avventura).

La torre di Xanat è piuttosto piccola ma ben costruita, tutta in arenaria e calcestruzzo e sorge a pochissima distanza dalla città di Kyan Rhai (10 minuti di cammino/5 di cavalcata).

Giunti al cospetto di Xanat, questi accoglierà i PG a pranzo (vedere N°15 per la descrizione), dopo un'attesa di un paio d'ore nell'atrio del castello (vedere N°11 per la descrizione). Le guardie non comunicheranno, l'unica informazione (Raccogliere informazioni CD 15 oppure Diplomazia CD 16) che daranno è quella che Xanat Madyl è un noto alchimista arcano.

Xanat è un umano dall'aria piuttosto arrogante, con lunghi baffi neri e folte basette brizzolate, indossa una tipica veste di broccato a colletto alto blu e marrone. Assieme a lui c'è la figlia, Elianor Madyl, che dimostra sui 18-20 anni, decisamente carina (lunghe capelli castani, indossa anche lei una veste blu e marrone ma piuttosto dimessa), dall'aria triste e sconsolata. Elianor durante il pranzo non parlerà affatto, limitandosi a sorridere stancamente ai PG e piluccando svogliatamente il pasto. Ai PG più attenti (Osservare CD 17) potrebbe non sfuggire lo sguardo sconsolato della figlia che riserva al padre mentre questo si vanta durante la conversazione.

Il pranzo è abbastanza sontuoso (cacciagione, pollame, abbondanti verdure, vini e birre diverse, acqua a volontà), ma la sala sarà totalmente vuota. I cibi infatti saranno serviti

da un golem d'argilla (con indosso una veste di lino bianco su misura per l'enorme costruito)

-Benvenuti. Ho appreso da alcuni viaggiatori e voi mi date conferma che la cittadella di Marignon è assediata da un esercito di nani in assetto di guerra... Sfortunatamente non so il VERO motivo per cui questi assedino la fortezza: voci dicono che il Conte Rolf abbia offeso i nani, altre dicono che i nani sono disgustati dal lassismo della città.

I PG dovranno per forza di cose rispondere con la verità: nel caso che mentano verranno rimproverati dal barone (sul lasciapassare c'è qualche cenno sulla missione dei PG):

- Che strano, l'accorata richiesta del Conte Magnus mi dice altrimenti... scusate se ve lo dico, ma venire col cuore gonfio di menzogna da un alleato non è una delle strategie migliori! Per stavolta farò finta di dimenticare la vostra dabbenaggine!-

Quando (e se) i PG chiederanno quante e quali forze può disporre in campo la baronia, Xanat risponderà con fare orgoglioso:

- Posso disporre in un giorno di cento alabardieri ben addestrati e cento arcieri dall'occhio di falco, oltre alla mia sapienza e potenza nelle arti arcane... Probabilmente insufficienti per ricacciare i nani nelle loro caverne, ma adeguate per rinsaldare il morale...-

Il golem farà da cameriere silente, elogiato dal suo creatore:

- Ah, non stupitevi del mio Golem, Lemog... si tratta di un mio piccolo esperimento di creazioni costrutti. Riuscito pienamente, Lemog è superiore alla media degli altri golem di argilla e NON impazzisce.-

Un tiro di Percepire intenzioni (CD 22) farà capire al PG che Xanat sta mentando (PX 50, solo se riuscito) riguardo alle informazioni sulla reliquia.

- Comunque, siete sicuri che il vostro conte ce l'aveva e non se l'è fatta rubare? Tanti sono avvezzi a difendere con la forza ciò che hanno, ma per una mente superiore (quale la mia) l'astuzia è la miglior difesa! Ad esempio, sono di estrema efficacia e di indubbia qualità le traslazioni a destra, le trovo molto utili...-

Xanat affermerà questo guardando di sottocchi Ceytrin e Varyl (i corazzati del gruppo), poi si dimostrerà sempre più interessato alle parole dei PG:

- Interessante... quindi voi siete in veste ufficiale del Conte... e, ditemi... siete SICURI dell'esistenza (o della posizione) di questa "Forgia di Hyxoff"? Sapete com'è, quando anche la memoria di creature longeve come i nani va oltre al normale, a volte pure loro si sbagliano. Comunque sono dolente di informarvi che sulla forgia ne so molto poco, se non che dovrebbe trattarsi della forgia con la quale i nani stessi forgiavano i loro oggetti più meravigliosi-

Xanat sbaglierà volontariamente la pronuncia del nome

Verso la meta del pasto (e cioè a questo punto della conversazione e poco prima che Xanat dia una qualsiasi risposta anche menzognera sul DOVE sia la Forgia) i PG verranno colti da sonnolenza (TS tempra ogni round con CD 25) e crolleranno al suolo addormentati. Xanat ha drogato cibo e bevande (anche le sue e della figlia, dalle quali ne sono del tutto immuni) per potersi appropriare del lasciapassare firmato. Una volta perquisiti i PG porterà via loro il sigillo ufficiale e li farà trasportare dal suo golem d'argilla nei sotterranei.

Se a qualche PG venisse in mente di scambiare una qualsiasi vivanda con quelle di Xanat dovrà essere estremamente rapido (Rapidità di mano CD 25 e muoversi silenziosamente CD 25), ma una volta riuscito Xanat non si addormenterà comunque. L'azione è comunque positiva (PX 500), ma TUTTE le vivande sono drogate in quanto Xanat prevede un'eventuale azione di mano dei PG. Il barone rimprovererà il PG che tenterà lo scambio di vivande e fallisce le prove:

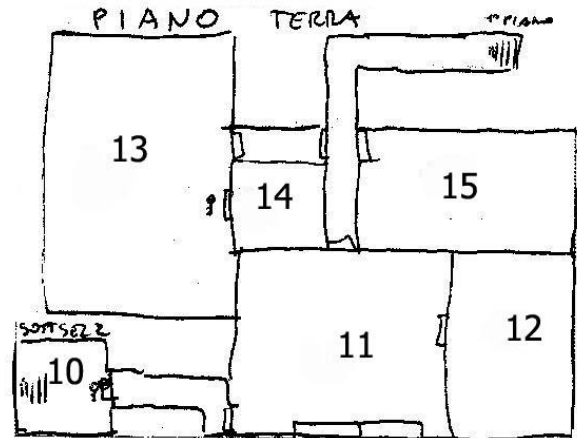
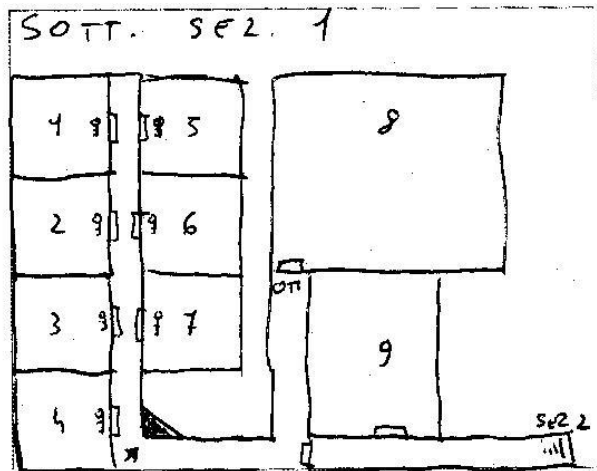
- Non si fa, amico mio... potrei farti arrestare, o peggio, spedirti a casa scortato... una bella figura per un rappresentante UFFICIALE del Conte Rolf!!! Comunque sarò

magnanimo, ammetto che persone disperate si diano ad atti disperati: bevi insieme a me questo calice di vino, in segno del mio perdono!

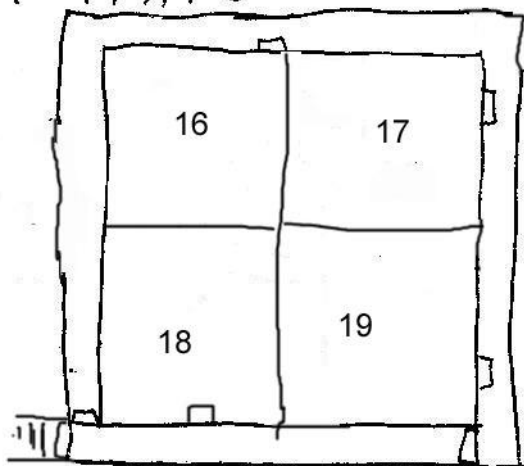
Il calice fa dormire come sopra.

Il golem non fara assolutamente nulla in questo frangente; la figlia si limitera ad uno sguardo colmo di dolore e disapprovazione.







Kyan Rhai: Ala centrale della torre



4° PIANO



LEGENDA

-  Porta (con direzione d'apertura)
-  Porta chiusa a chiave
-  Scale a salire
-  Scale a scendere
-  Passaggio segreto
-  Trappola

1 - 4 : i PG si troveranno in ognuna di queste celle (al Master il posizionamento caso per caso, ininfluenza ai fini della trama), ovviamente chiuse a chiave. I PG avranno addosso solo le vesti; il mago ha con sù il famiglio. Le celle sono semivuote, eccetto che per una panca di legno, un pagliericcio, un bugliolo che funge da latrina (vuoto) ed una ciotola vuota. I modi per uscire contemplati sono questi:

- forzare (prova di Forza CD 15) la porta; ogni tentativo fallito gli fa perdere 1 PF temporaneo; se si fa quest'azione 25 PX, se ci si aiuta colla panca per farsi leva, + 4 alla prova e + 25 PX ulteriori;
- lanciare l'incantesimo *frantumare* sulla serratura (che ha un TS volonta di -2); questa azione frutta 50 PX;

- scassinare la serratura, con CD 20; sfruttare il manico del bugliolo come attrezzo da scasso improvvisato diminuisce la penalità sul tiro da -2 a -1 e vale 50 PX

- utilizzare il famiglio e/o animale eventualmente evocato per cercare la chiave della galera (CD 15, n appesa in fondo al corridoio in modo non visibile dalle celle, dove c'è la freccia) vale 50 PX.

5 - 7 : queste celle sono identiche a quelle in cui i PG si trovavano, tranne il fatto che sono del tutto vuote e con la porta aperta.

8 : la porta è socchiusa ed osservando con attenzione (Osservare CD 10) si vedrà al di là l'equipaggiamento dei PG: armi, armature e zaini; una volta aperta la stanza i PG si troveranno davanti **3 guardie**: grr 1°, CA 13, 12PF, usano alabarda (1d10, crit X3), GS 1; le guardie saranno pronte alla difesa (iniziativa +4), a meno che PG non abbiano fatto tutto in silenzio (+50 PX). Le guardie hanno addosso, oltre all'equipaggiamento già citato, una corazza di cuoio borchiato ed un pugnale. Una di queste ha la chiave della stanza. I PG troveranno qui tutto il loro equipaggiamento confiscato (meno il denaro, documenti e sigillo), più i seguenti oggetti:

- Lanterna + 4 fiasche d'olio
- Set di pergamene vuote + inchiostro
- Pozione di cura ferite leggere (2)
- Sapone
- Corda (di canapa, 15 m)
- Spago (100 m)
- Barilotto di birra nanica
- Acciarino e pietra focaia

9 : la porta si apre su un altro magazzino, questo invece non sorvegliato. All'interno ci sono numerosi barili metallici pieni di sabbia (se i PG cercano, non troveranno nulla), mentre in un angolo ci sono, accatastate, una ventina di barre di rame ossidato (senza valore). Nella stanza si trova una trappola a pressione (accanto alle sbarre di rame) (Cercare CD 17, Disinnescare CD 18) che farà calare sul malcapitato un getto di liquido puzzolente (TS temprà CD 20 per non rimanere nauseato per 2 ore); allo scatto della trappola si sentirà una voce provenire dal soffitto (Sapienza Magica CD 15: suono fantasma reso permanente) che dirà *“lascia stare questa roba e lavora, imbecille!”* probabilmente qualche avvertimento alle guardie eventualmente troppo curiose .

10 : in questa sala si trova proprio il golem d'argilla, Lemog, fermo di fronte alla porta, con una chiave al collo ed una serie di segni sul petto (enigma del golem). Non attaccherà i PG e non si sposterà dal suo posto, ma risponderà agli attacchi in mischia. Se attaccato a distanza si limiterà a schivare il tiro (+3 CA)

Lemog è un golem d'argilla particolarmente potente: Golem Grande, 18DV, PF180, CA 28 (14 contatto, 28 sprovvista), +12/+12 (2 pugni ambidestria), danno 3d10 + 10, ferita infetta (CD27 prova di guarire per effettuare una guarigione qualsiasi e le magiche non funzionano). È ampiamente oltre le possibilità dei PG, ma può essere disattivato facilmente risolvendo l'enigma del golem stesso; una volta risolto diventerà inattivo ed inoffensivo e si potrà aprire la porta chiusa a chiave dietro di lui. La porta è scassinabile (CD 25). Risolvere la decrittazione porta ad un guadagno di 1000PX (da dividere eventualmente tra i risolutori, se più di uno). Si può dare un aiuto ai PG (discrezione del Master) se dopo un 15 minuti (reali) i giocatori non sono arrivati a nulla, ricordando la frase sulle traslazioni a destra detta da Xanat. In questo caso i PX guadagnati scendono a 500. Nel caso che neanche dopo altri 10 minuti (reali) i PG non siano giunti a nulla, questi vedranno aprirsi la porta e noteranno Elianor urlare la frase “Lemog, ferma il tuo

corpo". Il golem si disattivera all'istante ed i PG potranno andare avanti. Elianor fuggira , ma se raggiunta in tempo (corridoio tra N°10 e N°11) si arrendera ai PG. **Elianor** è una donna comune (CA 10, 4PF, resta in difesa se attaccata + 4CA; ucciderla porta a perdere 500PX!), che dopo un po' di singhiozzi mettera al corrente dei PG quello che sa:

- *Mio padre è molto cambiato da quando mia madre è morta... si rinchiude nel suo studio e non lascia più entrare nessuno, neppure me... E' diventato malefico, come se qualcuno o qualcosa abbia in qualche modo risucchiato la sua anima!-*

Elianor si fermerà un attimo, poi riprenderà il racconto:

- *Mio padre ha avuto un'idea a dir poco malsana: ha rubato (non so come) la Forgia ai nani e l'ha nascosta da qualche parte. Ha messo in giro e lasciato intendere che la reliquia è stata rubata dal Conte Rolf Magnus... ha intenzione di screditarlo, capite?-*

Dopo eventuale convincimento (gentilezza e d'obbligo, qualunque altra forma la fara di nuovo piangere e singhiozzare per un bel po' prima di descrivere il complotto)

- *Il suo progetto è molto complesso: una volta che i nani sono prossimi ad invadere la città, mio padre giungerà CON LA FORGIA, spiegando che l'ha trovata in un nascondiglio del conte... in questo modo i nani forniranno sufficiente credibilità ed onore a mio padre, che in questo modo diventerà lui conte di Marignon...-*

Tendenzialmente la figlia di Xanat NON testimonierà eventualmente contro il padre, va convinta in modo adeguato: con la garanzia di NON fargli del male (è pur sempre mio padre) e con la promessa di non fare del male neppure a lei. (Diplomazia CD 15, in questo caso); altre forme di diplomazia sono ben accette, ma la CD sale a 18; gli incantesimi mentali non hanno effetto (Elianor indossa a questo scopo un amuleto che le da l'immunità), mentre se intimidita si mettera a piangere, ma verra lo stesso coi PG; in questo caso si comporterà come se fosse prigioniera e tutti i restanti incontri (descritti in seguito) i PG dovranno farseli di combattimento. Nel caso invece che Elianor venga convinta a testimoniare riguardo al complotto, i PG guadagneranno 1000PX e tutti gli incontri con le guardie descritti di seguito sono da considerarsi come passati senza combattere (le guardie non fermano la figlia del barone).

Se i PG risolvono l'enigma del golem senza l'intervento di Elianor, la troveranno comunque nel corridoio; il comportamento della giovane figlia di Xanat sarà comunque identico a quanto descritto prima, con l'unica differenza che si complimenterà coi PG (tra un singulto e l'altro) per aver risolto da soli il rompicapo

11 : e l'atrio di ingresso, con appesi alle mura scudi ed alabarde cerimoniali (di stagno, si rompono al primo utilizzo) e panche a meta della sala. All'interno, oltre alle doppie porte d'uscita, ci sono altre **4 guardie** (identiche a quelle della N° 8), oltre a **Koxar, capo delle guardie:** Brb 5°, CA 17 (cuoio borchiato perfetto), 60 PF, att +9 (+12 se in ira), danno 1d12+4 (+6 se in ira)(ascia bipenne +1), TS Tem 6 Rif 4 Vol 1. Il capo ha le chiavi dell'armeria (N°14). Se viene portato (con la forza e/o con le minacce; non si lascia corrompere né raggirare) come testimone per il complotto vale 800 PX (di gruppo). Si può anche intimidire il barbaro (CD 20). Se ucciso senza dare informazioni i PG non saranno penalizzati. Le altre guardie seguiranno quello che dice Koxar. Qui c'è l'uscita (porte chiuse a chiave, scassinare CD 16, la chiave è in possesso di Koxar). Se i PG escono già da qui e senza Elianor, l'avventura termina (vedi sezione FUGA).

12 : queste sono le cucine, piuttosto ricche e ben fornite; oltre al solito allestimento di pignatte, cibi e vini (la cucina funge anche da magazzino

alimentare), nella stanza c'è solo la cuoca, una **mezzelfa comune**, la quale chiederà pietà all'istante e prometterà piena e totale libertà ai PG; non è a conoscenza dei piani loschi di Xanat e non ne sa nulla del cibo drogato (CD percepire intenzioni 18: verità), l'unica cosa che sa è che ha visto il suo padrone scrivere segni incomprensibili su pergamene e similari (attività da stregone). La cuoca (Lusien) non sa altro in quanto serve e preferirebbe restare al sicuro in cucina. Ucciderla è un atto inutile (OPX) e praticamente senza problemi (CA 11, PF 4, non si difende, piagnucola e basta).

La cuoca è l'unica che ha avuto negli ultimi tempi, e solo in determinate occasioni, l'accesso agli alloggi privati di Xanat. Tuttavia è troppo impaurita e l'unica cosa che può dire è che ha visto ogni tanto Xanat rimettere in ordine mappe e progetti, ai quali lei non aveva nessun accesso. Lusien può essere convinta (Diplomazia CD 12) a testimoniare contro Xanat (dietro promessa di protezione adeguata), ma SOLO se Elianor è coi PG; se la figlia del barone non è presente non si fida dei PG (ma rilascerà comunque le informazioni).

- 13 : questo è un salone dei trofei, dove teste imbalsamate ed impagliate di animali e mostri fanno bella figura assieme ai pacchiani arazzi (narranti le gesta di Xanat mentre fa fuori il mostro relativo al trofeo) sul muro. All'interno della testa imbalsamata di un drago blu e più precisamente in bocca (cercare CD 26) si trova un'altra chiave dell'armeria (N°14) ed un'altra chiave del sotterraneo (N° 10). Qui c'è una elegante trappola (CD 21 per trovarla, CD 25 per disinnescarla) che farà chiudere la bocca del drago sul malcapitato: 2d6 danni (proprio il morso del drago!), TS riflessi CD 18 per scansare il danno; se fallito il PG resterà preso e dovrà fare una prova di Forza (CD 12) per liberarsi; ogni round che rimane intrappolato subisce 1 PF di danno.
- 14 : questa è l'armeria delle guardie; all'interno ci sono 6 copie di armi da mischia normali (spade, lance, alabarde, mazze, accette) e 10 farette piene; c'è anche un tavolo con sopra un registro delle armi prese e depositate; il registro non dà altre informazioni. In un doppio fondo (Cercare CD 19) chiuso a meccanismo (Disattivare congegni CD 18, Scassinare CD 25 in quanto abilità meno adatta) c'è un pugnale magico (*pugnale tonante +2, +1d8 sonoro se critico confermato, TS Tem CD14 o sordita permanente*) da identificare; la prima volta che funziona l'utilizzatore deve fare un TS su volontà (CD 12) per non restare frastornato per un round.
- 15 : questa è la sala da pranzo già conosciuta dai PG, decorata stavolta da affreschi di scene bucoliche ed agresti; Il tavolo è di massiccia quercia ed è allo stato attuale vuoto. Non c'è nulla di interessante o di utile, eccetto che la cassettera nell'angolo a nordovest dove sono riposte le posate (Servizio di argenteria, 20Kg di peso, valore effettivo 200 MO, Valutare CD 12; il valore si riferisce a TUTTA l'argenteria, portarne via una parte ne decurta il valore di un 10 % ulteriore; ad esempio, portar via posate e piatti per un peso di 1 Kg valgono 9 MO).
- 16 : si tratta della biblioteca di Xanat; pile e pile disordinate di libri e pergamene coprono le mura mentre altri mucchi di documenti disposti in maniera del tutto casuale sono sul pavimento; cercare qualcosa di utile è impresa disperata (i PG devono "prendere 20" e fermarsi per almeno un'ora a cercare tra le carte per trovare qualcosa vedi dopo), ma come toccheranno qualcosa verranno aggrediti dal guardiano della sala, **una naga oscura**; (GS 6) Questa è una naga piuttosto giovane (PF 52, 6d8 +14 DV) e lancia incantesimi come uno stregone di 5° (6/6/4, scelti tra la seguente lista: Liv 0: *fiotto acido, mano magica, luce, lettura del magico, individuazione del magico, frastornare*; Liv 1: *ritirata rapida, scudo, raggio di indebolimento, immagine silenziosa*; Liv 2: *invisibilità, raggio rovente*). Dopo aver sconfitto la naga si può cercare con tranquillità; ci sono svariati tomi di alchimia e modellazione, alcuni trattati sui veleni ed una serie di immagini di

forgiatura armi, oltre ad alcuni schizzi preparatori sulla costruzione di Golem. La naga NON uscirà dalla stanza.

17 : la porta della stanza è chiusa a chiave (Scassinare CD 22): questi sono gli alloggi privati di Xanat, in una sala pacchiana al massimo tra tende di velluto, letto a baldacchino in seta e tappeti rari. Nell'angolo a nord c'è uno scrittoio con una serie di volumetti accatastati sopra; c'è una trappola (Cercare CD 18, disinnescarla CD 26) che molla un ago avvelenato (TS riflessi per schivare l'ago); il veleno è lo stesso della naga oscura. Un'altra trappola è nell'armadio (Cercare CD 12, disinnescarla CD 22), che lancia l'incantesimo *ragnatela* come stregone di 4°. All'interno di questo ci sono ricche vesti ornate, forse leggermente "strane" (cinture di pelle e di cuoio, fasce borchiate e maschere di legno). Sullo scrittoio ci sono gli appunti di Xanat, dove descrive a grandi linee dove si trovava la Forgia di Hyxovv e come trasportarla nei pressi di Marignon (Evocazioni invisibili e/o teletrasporto di ogni oggetto), dove si trova attualmente (dietro alla cascata), una mappa su DOVE sia la cascata e qualche appunto sul potere (capacità di allontanare i non morti, probabile effetto di dominazione mentale, ma senza sapere quale che sia l'attivazione). Questo dovrebbe far nascere qualche sospetto nei PG.

18 : in questa stanza si trova il laboratorio di Xanat e c'è una statua di quest'ultimo a grandezza naturale, nell'atto di sferzare con una frusta una figura (forse elfica, forse umana) femminile rannicchiata; la statua è di comunissima arenaria ed è di fattura pessima, ma la frusta (Osservare CD 17) è vera, ed è una *frusta +2*; spostando la statua (prova di forza CD 21) si può trovare un piccolo mosaico eptagonale (Conoscenza religioni CD 19, conoscenza arcana CD 20) che ricorda le evocazioni demoniache; Il pentacolo comunque non è magico e non crea nessun problema; all'interno c'è un set da alchimista perfetto, bilancia, strumenti da tortura assortiti e svariati componenti magiche, il tutto guardato a vista da 2 gargoyle. L'esposizione prolungata agli esperimenti di Xanat ha tolto loro la capacità di resistere al danno, in compenso hanno 10 PF in più (45 cadauno); i gargoyle NON usciranno dalla stanza.

19 : questa stanza è l'alloggio personale di Elianor; la stanza è arredata con un letto sontuoso, un armadio pieno di vesti semplici. Se Elianor è coi PG, prenderà alcuni oggetti dal baule (vesti da viaggio) per prepararsi. Sia la stanza che il baule sono aperti; baule ed armadio contengono solo vestiti femminili. Sullo scrittoio c'è il diario di Elianor che se è presente lo prenderà e lo custodirà gelosamente; se non è presente il diario contiene solo i pensieri di tristezza infinita per il cambiamento di carattere del padre dal giorno della morte della madre, Makleya, e null'altro Elianor è troppo spaventata per mettere per iscritto i complotti paterni. Se molto ben convinta (Diplomazia CD 19, solo dietro alla promessa di non rivelare nulla) la ragazza potrebbe mettere a conoscenza il PG che avanza la richiesta (e solo lui) di ciò che dice il diario:

- Mio padre è molto cambiato da quando mia madre è morta... mi tratta più come una bambolina da mostrare che come una vera persona, ma non mi parla null'altro che dei suoi successi in questo e quello, di come abbia trovato nuovi modi di creare veleni efficaci... Non gli interessa nulla di me. Inoltre è sempre dietro a quel golem, ha licenziato quasi tutti i servitori proprio perché sembra essere diventato paranoico... Con un insaziabile desiderio di potere ancora maggiore...-

Il resto del discorso prosegue su questo tono (ed è ininfluenza ai fini dell'avventura)

Per il resto nella stanza non c'è altro di interessante.

Usciti dalla torre di Kyan Rhai

Una volta giunti alle doppie porte i PG potranno fuggire oppure avvertire il conte oppure cercare la reliquia; a seconda dei casi il master si comporterà di conseguenza. Come all'andata, la città è tranquillamente bypassabile. Nel caso che i PG perdano tempo in città (dove troveranno solo equipaggiamento normale) -100 PX per ogni giorno trascorso a perdere tempo. Comunque vada (e solo se i tempi tecnici lo permettono) i PG incontreranno dopo un giorno un **troll grosso** (che non ha alcun legame con nessuno): identico al troll del manuale dei mostri, cambiano solo i PF (77), il GS (+1) e l'attacco base (+10, +5 morso). PX 1800

NB: se i PG non foraggiano a dovere i cavalli (comprando cibo: 10 MO per cavallo oppure facendoli pascolare, si perde un giorno, ma senza penalità in PX), penalizzare (-200PX). I cavalli non foraggiati a dovere rallenteranno l'andatura (si perde comunque un giorno).

A seconda di come si comportano i PG, l'avventura si modifica:

- **FUGA:** i PG fuggono dalla torre disinteressandosi di tutto il resto; l'avventura termina qui e tutti i PG perdono 300 PX
- **CERCARE LA RELIQUIA :** i PG ricercano la reliquia dove è nascosta, ma una volta giunti dietro alla cascata (TS Tempra CD 10 per non inalare l'acqua; se fallito si tossisce violentemente ma non succede altro) verranno bloccati da un campo di forza iridescente, dietro al quale si intravede (Osservare CD 12) proprio la forgia. I PG non potranno recuperare la reliquia (a meno che non tentino un dissolvi magie con CD26, se riesce non potranno comunque spostare la reliquia: troppo pesante e troppo potente l'oggetto) e dovranno per forza scegliere un'altra strada (fuga/ritorno a Marignon); questa azione frutta comunque 1000PX (di gruppo)
- **AVVERTIRE IL CONTE DEL COMLOTTO:** i PG torneranno a Marignon per trovarsi nel mezzo delle 3 parti: nani, delegazione accusatrice di Xanat e delegazione di Marignon. L'esito si determina con una prova contrapposta di raggirare (i nani) tra Xanat ed i PG.

Xanat ha dalla sua un ottimo bonus di raggirare (+10) ed un bonus circostanziale di +4 dato dalla maggior propensione dei nani a credere a Xanat.

I PG dovranno aggiungere tutti i loro bonus di raggirare (+1 totale) al bonus di carisma e di raggirare di Rolf Magnus (+3), ma potranno dimostrare di essere più credibili con le prove raccolte nel castello di Xanat:

- +4 per una eventuale testimonianza di Koxar (+50PX)
- +4 per una eventuale testimonianza della cuoca (+100 PX)
- +10 per la testimonianza di Elianor (+2500PX)
- +10 per la presentazione degli appunti e della mappa di Xanat (+250 PX)
- +2 per l'informazione sui riti demoniaci di Xanat (+50 PX)

NB: senza la testimonianza di Elianor, la prova fallisce automaticamente!!!

Esito finale: un tocco di trama che non guasta

1. **VITTORIA DI XANAT:** i nani credono a Xanat e permetteranno alla città di Marignon di non essere saccheggiata; le condizioni sono il pagamento di una forte somma e la sostituzione del governante. Rolf accetterà l'esilio ed i PG verranno incarcerati come elementi pericolosi. Lo scenario cala sul dominio di Xanat sulla contea di Marignon. Se presente Elianor verrà uccisa come traditrice.
2. **VITTORIA DEI PG:** Xanat verrà accusato dai nani che vorranno giustiziarlo sul posto; lo stregone urlerà "non finisce qui, ci rivedremo!" e scomparirà all'istante. I nani offriranno poi le loro scuse a Rolf ed alla città di Marignon, rimborsando i danni fatti ed offrendo un anno di lavori gratuiti a qualità nanessa. I PG diverranno membri onorari del clan Testadiferro.
3. **FUGA:** i PG verranno a sapere dopo un paio di mesi che Xanat è stato nominato nuovo conte di Marignon e che Rolf ed i suoi sottoposti (tra cui i genitori di Varyl e Ceytrin, il maestro di Yallomar e gli amici di Herantil) sono stati giustiziati. I PG diventano dei reietti invisibili a tutti. Elianor, se presente, verrà trovata una mattina sgozzata

Enigma del golem: lemog, ferma il tuo corpo

L'ENIGMA DEL GOLEM

KDLNF,

EDQLZ

HK STN

BNQON!

Chiave di decrittazione dell'enigma del golem e relativa risposta

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y
Z
Z A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X
Y

LEMOG,
KDLNF,
BNQON!

FERMA
EDQLZ

IL
HK

TUO
STN

CORPO!

Il biglietto sul bandito

*Appuntamento alla notte di
plenilunio alle rovine di Carast.
Come promesso ho il rubino.*

H.

Tavola sinottica dei mostri

- **Bandito di strada:** Grr1/Ldr2 Att. +6, spada corta 1d6+3, CA16/15, PF 18; TS Te2 Ri5 Vo0; Attacco furtivo +1d6; Inventario: corazza di cuoio, 7 MO; Fo16 De14 In10 Co10 Sg10 Ca10; talenti:spada corta focalizzata, robustezza; PX 900
- **Bandito arciere:** Ldr2 Att. +4, arco corto 1d8, CA16, PF 12; TS Te0 Ri6 Vo0; Attacco furtivo +1d6; Inventario: corazza di cuoio, 7 MO Fo14 De16 In10 Co10 Sg10 Ca10; talenti schivare, furtivo; PX 450
- **Hornan il ricettatore:** Grr5/Ldr4 CA 19*/18 Att 14 danno2d6+6 17-20critico X 2, furtivo +2d6 Pf 56 TS Te8 Ri9 Vo5 Inventario: cuoio borchiato +1, spadone, anello protezione +1, anello del ventriloquo, rubino da 25000MO Fo16 De16 Co14 In14 Sg10 Ca10 Talenti: Spadone focalizzato, spadone specializzato spadone focalizzato superiore, critico migliorato su spadone, schivare, volonta di ferro, furtivo.
- **Guardia di Xanat:** Grr1 Att. +5, alabarda 1d10, CA13, PF 15; TS Te4 Ri0 Vo0; Inventario: corazza di cuoio, 10 MO Fo16 De10 Co15 In10 Sg10 Ca10; talenti robustezza, alabarda focalizzata; PX 300
- **Lemog: costruito Grande potenziato:** 180 PF, CA 28 (14 contatto, 28 sprovvista), +12/+12 (2 pugni ambidestria), danno 3d10 + 10, ferita infetta (CD27 prova di guarire per effettuare una guarigione qualsiasi e le magiche non funzionano). Fo26 De10 Co- In- Sg10 Ca2; PX 1500 se risolto l'enigma di disattivazione. Troppo potente per il livello dei PG
- **Koxar:** Brb 5°, CA 17 (cuoio borchiato perfetto), 63 PF, att +9 (+12 se in ira), danno 1d12+4 (+6 se in ira)(ascia bipenne +1), TS Tem 6 Rif 4 Vol 1. Talenti Ascia bipenne focalizzata, robustezza, resistenza fisica.
- **Lusien:** mezzelfa comune, inoffensiva; CA 11, PF 4, non si difende, piagnucola e basta, PX0
- **Naga oscura giovane:** (PF 52, CA14) e lancia incantesimi come uno stregone di 5° (6/6/4, scelti tra la seguente lista: Liv 0: *fiotto acido, mano magica, luce, lettura del magico, individuazione del magico, frastornare*; Liv 1: *ritirata rapida, scudo, raggio di indebolimento, immagine silenziosa*; Liv 2: *invisibilita, raggio rovente*); veleno a fermento CD 16 Tempra, sonno incubi 1d4 minuti
- **Gargoyle:** identici al manuale; no resistenze, +10 PF (45)
- **Troll grosso:** identico al troll del manuale dei mostri, cambiano solo i PF (77), il GS (+1) e l'attacco base (+10, +5 morso). PX 1800

Ivaldi "Duca Stryker" Mirko
Knight Of Norwold
Ottobre 2007
www.kofn.net