



La sparizione del Capitano Arbaek

Avventura D&D 3.5 by Ivaldi Mirko "Stryker"

Siamo nel Norwold, 1048 PI. I PG giungeranno, con le dovute presentazioni ed altro, alla piccola cittadina di Talman, uno dei porti della Contea della Rosa, più precisamente quello sull'estremità ovest della contea (e quindi a strettissimo contatto col Muro Indistruttibile). La cittadina è piuttosto fiorente, con un mercato del pesce molto attivo e diverse costruzioni nuove, segno evidente di espansione. A differenza del resto del Ducato di Thyatia, l'aria che si respira nella contea è di maggior libertà, compreso un discreto bordello (Raccogliere Informazioni CD 15 e si avranno le indicazioni dirette, altrimenti Osservare 20) a poca distanza dal porto. Le ragazze (umane, mezzelfe e due nane) sono piuttosto belle, costose (50 MO, più un regalino extra a scelta del PG) ed estremamente discrete (non forniranno nessuna informazione particolare se non che il Capitano Arbaek è sparito... questa è notizia gratuita in quanto è la missione da svolgere). Oltre al bordello (saggiamente senza nome), ci sono 3 locande dove i PG possono pernottare (Devono aspettare Ellybrath che arriverà l'indomani. Questa è un'altra notizia gratuita):

1. *Al Fiasco d'oro*: locanda di lusso, dove solo il pernottamento costa 10 MO (singola) o 5 (camerine), mentre il cibo (di ottima qualità) costa 4 MO a testa. La serata sarà allietata (è bene che i PG facciano un'offerta) dal bardo Kostar, che narrerà le imprese mirabolanti della Contessa Tasha (la battaglia nell'Arena degli Antichi).
2. *Le Asce incrociate*: questa è la locanda del nano Thoran Manodiferro (e affermerà lui, guardando la moglie che serve, "non solo la mano"). La locanda è piuttosto piccola, buia, ma accogliente ed il cibo è abbastanza buono. Il massimo è ovviamente il servizio bevande (2 MO a parte, ma ne vale la pena). Pernottamento per 7 MO in singola, 2 MO nel camerine, il cibo costa 5 MA; si può, volendo, dormire nelle stalle, al costo di 1 MA (nessun beneficio per il riposo). Thoran racconterà l'episodio della corazza pisciata (*direttamente dal Torneo Toletto 2008*):

«Ma come: non conoscete la leggenda del Nano Grendel e della corazza del Duca? Dovete essere stranieri! Oppure avete voglia di risentire questa storia in un modo che solo un nano può raccontare [sghignazza] ».

«Iniziamo allora: la vicenda si svolse proprio qui, sotto i vostri piedi, nel sottosuolo di Thyatia. Un gruppo di avventurieri, capeggiati dal Duca Stryker, si era addentrato nei sotterranei della città. C'è chi dice per cercare tesori. Chi per stanare un drago. Molto probabilmente si trattava di una delle solite battute di "disinfestazione" del nostro paladino, sempre pronto a ripulire la città da bande di goblin e orchetti. A un certo punto, il gruppo si ritrovò in una piccola stanza [il tono del nano si fa profondo, carico di mistero]. La luce delle torce spaziava senza difficoltà, illuminando ogni angolo. A tutti fu subito evidente, sul fondo.. Un enorme baule! Un giovane avventuriero inesperto si precipitò su di esso, ma prima ancora di chinarsi nel tentativo di aprirlo lo attese una brutta sorpresa..»

«Era un mimo! Luride bestie i mimi! Assumono la forma di un forziere e quando meno te lo aspetti... Ti saltano addosso e ti si appiccicano con quella colla schifosa che trasudano! Puah! Dovreste vederli! Alcuni di loro hanno anche un abbozzo di bocca.. Un buco pieno di bava appiccicosa che utilizzano per inghiottire e soffocare le loro vittime. E il loro corpo, tutto ricoperto di muco.. Una vista che non consiglio ai deboli di cuore! Naturalmente noi nani non ci scomponiamo di fronte a niente, figuriamoci un mimo! Il giovane che si avvicinò incautamente si dice fosse un elfo. Se un nano fosse andato avanti, avrebbe sicuramente evitato l'attacco.. Ma così non fu e, in un attimo, lo sprovveduto si trovò addosso quella bestiaccia schifosa! »

«Immediatamente il Duca corse in aiuto del suo compagno. La lotta non fu lunga: quelle creature sono state pensate per sorprendere ladri e cercatori di tesori. L'avventuriero inesperto si avvicina ad un forziere impolverato, tira fuori i suoi ferri da scasso, già pregustando il contenuto che si cela nel baule e.. Zak! È un attimo! Quel coso ti salta addosso con tutto il suo peso e allora devi usare ogni briciola di energia per sfuggire da una lotta mortale! E un ladro in corpo a corpo, faccia a faccia col nemico, senza possibilità di sorprenderlo alle spalle non vale una moneta di rame, credete a me. Comunque, non fu questo il caso del nostro Duca. La creatura smise di muoversi dopo pochi fendenti ben assestati. Ma a questo punto... Essa era ormai attaccata con forza alla scintillante armatura del paladino! Anche se morta, la bava schifosa che emana era ancora lì, a tenere attaccato quell'ammasso informe senza vita al Duca. E non vi era modo di staccarla senza rovinare la pregiata armatura.

Non tutti sanno che, con un'abbondante dose di alcool, è possibile sciogliere la colla dei mimi. Nel gruppo del Duca, per sua fortuna, erano presenti due potenti maghi: il Granduca Nihir, famoso elfo scuro, e la Contessa Elora, grande maga del regno, i quali condivisero con i compagni la preziosa informazione. Ma a questo punto, nessuno dei presenti aveva con sé alcun tipo di bevanda alcolica.

Fu a quel punto che il nano Grendel, superando ogni tabù e restrizione, desideroso soltanto di aiutare il compagno in difficoltà, compì il gesto estremo: depose l'ascia, si tolse l'armatura e liberò sulla corazza del duca ogni goccia di residuo organico liquido che aveva in corpo, generatosi in larga misura dalla gara di birra di cui era stato protagonista e vincitore la sera precedente!

Purtroppo il nano aveva già metabolizzato l'alcool della birra e così.....

la corazza non si staccò, ma Grendel verrà per sempre ricordato come primo e unico tra gli esseri viventi ad aver compiuto una tale impresa! »

3. *La locanda di Drog Dentenero (il ritorno)*: La locanda si trova nei bassifondi di Talman e altro non è che una bettola lurida e maltenuta a ridosso del Muro Indistruttibile. L'ingresso della bettola non ha neppure una porta, ma solo un sacco sporco e fetido. Il locale è piccolo, con solo 6 tavoli scompagnati ricavati probabilmente da scarti di lavorazione del

legno, mentre il bancone è un unico blocco di arenaria storto e fuori squadra. C'è un caminetto dove brucia immondizia, spandendo ulteriore fetore nell'ambiente già stantio, ai piedi del caminetto uno gnomo ubriaco dorme (o è svenuto) nel suo stesso vomito. Ci sono quattro halfling seduti al tavolo più lontano dallo gnomo, che stanno guardando con aria sconsolata la brodaglia di fronte a loro. L'oste, Drog Dentenero, è un mezzorco estremamente obeso e sporco con denti marci e ciuffi di pelo ceruminoso che gli escono dalle orecchie; non sembra accorgersi di avere i radi capelli brulicanti di pidocchi (visibili ad occhio nudo...) e forse qualche cimice. Indossa solo un grembiule a fiori che in origine doveva esser stato azzurro, ma che sembra quasi una corazza dalla sporcizia accumulata. All'ingresso dei PG sembra che stia pulendo una ciotola di terracotta con uno straccio che di tanto in tanto si infila sotto l'ascella pezzata mentre serve agli halfling una specie di birra. Se i PG lo osservano (CD10) mentre passa accanto al caminetto, vedranno che raccatterà un topo morto e lo butterà senza troppe cerimonie nel pentolone straunto dove cuoce la brodaglia. Tutti i PG dovranno fare un TS su tempra (CD 11) per non vomitare di fronte allo spettacolo. (gli halfling sboccheranno comunque e se ne andranno schifati). Drog si limiterà a grugnire frasi in orchesco (*altri clienti... altro denaro, ho fame, ce l'ho duro, voglio bere* ed altre amenità senza senso), a grattarsi i pidocchi (Osservare CD8: Drog se li mangia, comprese le piattole) ed a servire ai PG le specialità della casa: brodaglia indefinita (chi la prova deve fare un TS Tempra a CD 10 per non vomitare), birra rancida e vino adulterato (entrambi fanno schifo e basta). L'unica sostanza commestibile è l'idromele. Tutto costa 1 MR, come per dire che la qualità ha un prezzo... Nessuna informazione utile o altro può provenire da Drog. Pernottare costa 1 MA, nel retrobottega della locanda, che funziona anche da latrina a pavimento aperto e da deposito spazzatura, oltre che da cucina. I PG (Osservare CD 25) potrebbero vedere una massiccia porta di legno ricoperta da rifiuti, che è la sala segreta di Drog (comunque, è chiuso a chiave e la CD per scassinare è 35...)

Il giorno dopo i PG incontreranno il Generale delle Mura, Ellybrath ap Jorthun. Il Mezzelfo, viste le credenziali dei PG, chiederà loro di indagare sulla sparizione del Capitano Arbaek, sparito una settimana prima. Non ci sono indizi da nessuna parte, eccetto che l'ultimo ad aver visto Arbaek è il sottoposto, il sergente Kolys, che spedirà i PG, dopo un'amabile chiacchierata al Fiasco d'oro (paga lui!) (Individuare inganni CD 30) direttamente nella foresta poco fuori Talman, dove (a suo dire) si è avviato Arbaek. In realtà Arbaek è tenuto prigioniero in casa di Kolys, fedelissimo seguace di Drog, in quanto il grado di Capitano, una volta scoperto che Arbaek non si trova più, passerebbe a lui. Arbaek è tenuto ancora vivo in quanto ottimo personaggio da sacrificare.

Nella foresta

L'area di sparizione di Arbaek copre, ovviamente, un massimo di 4 giorni di esplorazione; tutti i giorni i PG troveranno qualcosa:

- L'orsogufu (il motivo per cui Kolys invia i ficcanaso nella foresta... spera che ci pensi il mostro in questione); questo orsogufu è piuttosto vecchio ed obeso (60 PF, -2 iniziativa, attacco base +3, danno artiglio 1d6+1, morso 1d8 +1; GS 3, PX 900 totale); si trova nella parte nord.
- 4 Gnoll (gruppo di caccia); 2 di questi usano arco e frecce, gli altri colpiscono con asce bipenni. Hanno con loro (in tutto) 2d20 di MO, 3d12 di MA e 5 d 10 di MR. (PX singoli gnoll 300). Si trovano nella parte sud e si tengono alla larga del territorio dell'orsogufu. Si scovano di notte
- Il Treant: qui c'è un treant particolarmente grosso (+4 a tutto, + 2 al GS), che apostroferà i PG con un "che volete nel mio bosco" particolarmente potente. Il Treant si presenterà come Sarvò id Rù e se i PG mostreranno di rispettare la natura lì presente, li informerà del complotto di Kolys, che parlava con una nera figura (per la cronaca, Rutennian). Se i PG

saranno ostili, li malmenerà per bene e li farà fuggire. Sarvò è consapevole dell'orsoguofo, ma non dei Gnoll (sconfiggerli renderà più bendisposto il treant stesso). Se ben convinto (Diplomazia 22) racconterà che è lì per ordine del Druido Ierofante Eric. Si trova ad Ovest

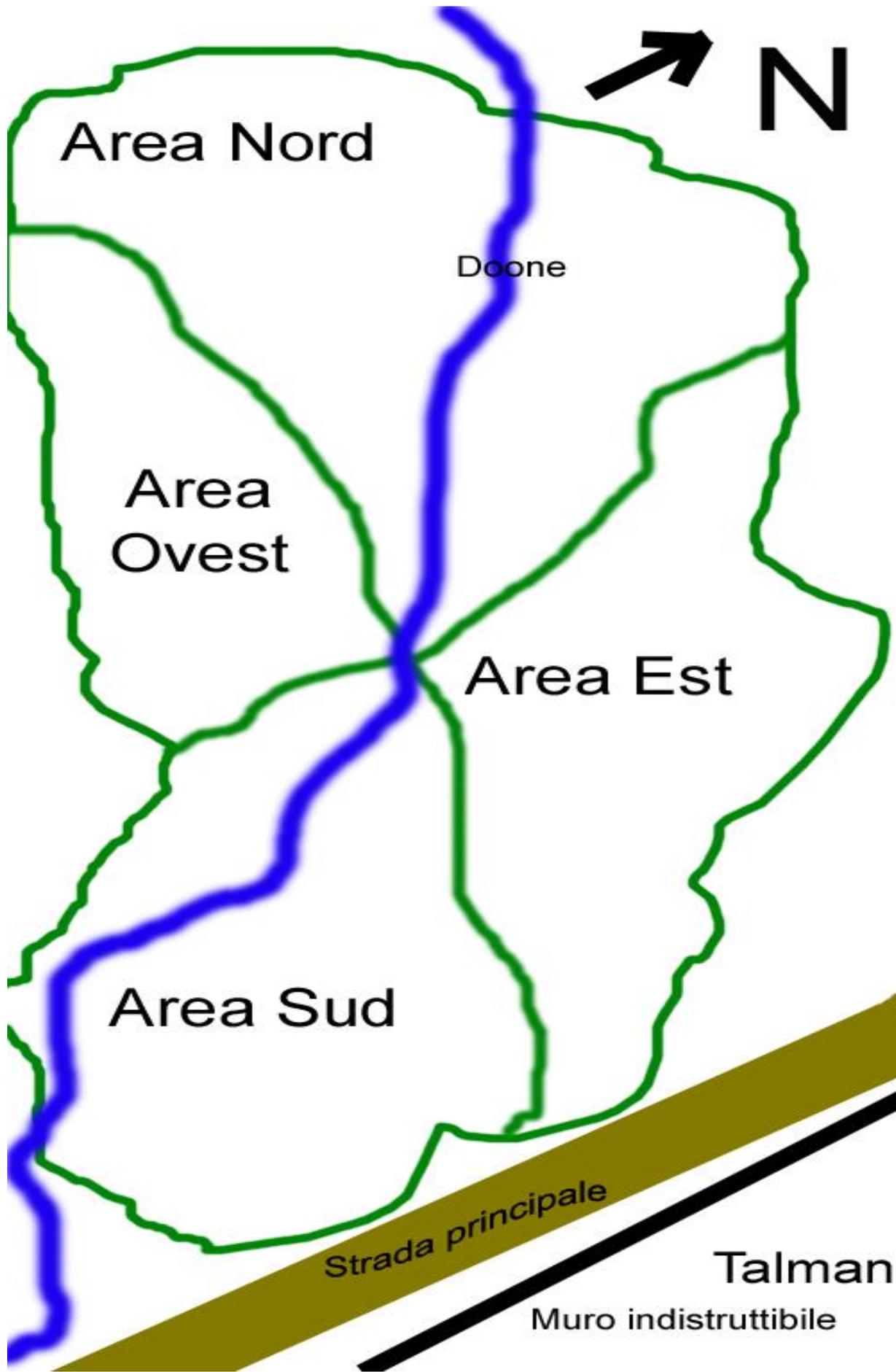
- L'ogre: Bug Buda è un ogre giovane, grosso e stupido che tenterà di cucinarsi tutte le creature che incontra (sta dando la caccia ai Gnoll) ed attaccherà a vista i PG; Bug Buda è armato di un maglio (1d10+6 danno, critico 20X2) ed ha una borsa con all'interno 36 MO ed un pugnale (pugnale +1, da identificare). Bug Buda si incontrerà al crepuscolo mentre sta tentando di dar fuoco al bosco, in modo da stanare i Gnoll. Vale anche lui 300PX.

Di ritorno

I PG dovranno in qualche modo dimostrare la colpevolezza di Kolys, visto che hanno solo la parola di Sarvò id Rù. Denunciarlo non è idea furba (Ellybrath chiederà prove, anche se provvederà ai dovuto psicocontrolli, ininfluenti per lo svolgimento dell'avventura). Bisogna entrare nella sua casa di soppiatto. La porta è protetta da un ottima serratura (CD 22). Come i PG entreranno si attiverà un allarme magico (non individuabile) e verranno incrociati proprio da Kolys nel soggiorno. Qualunque sia l'esito di eventuali dialoghi, Kolys attaccherà ed urlerà "Allarme!". I PG devono sconfiggerlo ENTRO e NON OLTRE 12 round... altrimenti verranno arrestati! (Se giunti fin qui, solo 50 PX d'avventura). SE lo sconfiggono prima, i round rimanenti serviranno per cercare Arbaek (si trova in cantina, sotto chiave CD 18). Esplorare il piano superiore porta via 2 round più uno per stanza (4), la cantina porta via un round. Arbaek è narcotizzato, ma vivo ed in discreta salute (solo piuttosto sporco)

Kolys: Grr 6° , 60 PF, Attacco base +10/+5, usa spada lunga +1 (1d8 +4), scudo e cotta di maglia (CA 17). Vale 2700 PX

Una volta scoperto il complotto (se Kolys non è morto, si suiciderà mozzandosi a morsi la lingua...) i PG verranno premiati dal sindaco Olfuss con l'assegnazione (e la gestione) del Mulino Comunale (in perdita... ma questa sarà altra avventura). PX per l'avventura 500 totali.



Area Nord



Doone

Area Ovest

Area Est

Area Sud

Strada principale

Talman
Muro indistruttibile