



Caccia al tesoro

Avventura AD&D by Ivaldi Mirko "Stryker"

ANTEFATTO

I PG hanno trovato una interessante mappa del tesoro, dove sembra che nelle Miniere Rotsalkir ci sia una notevole raccolta di oro abbandonato da circa un secolo.

LUOGHI LIMITROFI E DICERIE

Non appena i PG giungeranno a Thronda (il villaggio più vicino ai PG) verranno a conoscenza del cosiddetto "Oro del Landish" che si trova ancora adesso all'estremo nord del paese. I luoghi più importanti di Thronda, a dire il vero, sono solo quattro:

- **Locanda del Landish:** all'interno della locanda ci sono vari avventori mezzi ubriachi; quello che si può sapere è che Jakob Waltz, conosciuto col nome de "Il Landish", ha abbandonato le sue ricchissime miniere, le Rotsalkir, perché inseguito dai Wanamingo.
- **Sala da gioco "Jakob Waltz":** nella sala da gioco, oltre agli onnipresenti dadi e carte, c'è una specie di roulette (numeri 0-20, puntata pari e dispari. La macchina è truccata ed è quasi impossibile vincere; accorgersene è quasi impossibile (5% per i non gnomi). Le informazioni ottenibili qui diranno che Jakob Waltz ha chiuso le sue miniere con una serratura speciale e che la zona è infestata dai Wanamingo.

- **Bamboline parlanti di Bolgas:** Bolgas è una venditrice di piccole bamboline di pezza che, una volta che si schiacciano le gambe, parlano (o meglio, dicono una sola parola: Bolgas...). Le bamboline non sono magiche (e Bolgas stessa lo dirà) ed il prezzo è irrisorio: 5 MA. Bolgas descriverà con precisione i Wanamingo (a patto che le si comprino almeno 2 bamboline) e ne spiegherà le abitudini esclusivamente notturne.
- **Mercato generale:** al mercato generale sono presenti tutte le merci che si possano desiderare. In questo posto le informazioni utili sono che Jakob Waltz non ha mai né registrato né rivendicato il possesso della miniera e che le strade che portano alle montagne dove presumibilmente c'è la miniera sono costellate di trappole, trabocchetti ed altre amenità del genere, tanto che ormai più nessuno si avventura in quelle terre (anche per il pericolo dei Wanamingo).

Wanamingo:

CA: 0
 DV: 10+3
 Attacchi: 2 + speciale
 Ferite: 1d10/1d10/4d6+ st.
 Difese: Danni dimezzati
 RM: 0%
 N° mostri: 2-12
 All. Morale: Neutrale
 PX: 10000



La caratteristica più pericolosa del Wanamingo non è tanto la sua eccezionale resistenza ai danni, quanto l'onda sonica che è in grado di lanciare ogni 3 round ed al quale è totalmente immune (tutti gli attacchi basati sul suono hanno -2 di penalità); chi viene investito dall'onda sonica deve fare 2 TS contro soffio, il primo per dimezzare i danni ed il secondo per non restar stordito per un round (il wanamingo non attacca comunque le creature stordite se ce ne sono altre ostili nei dintorni). I wanamingo sono estremamente deboli alla luce: se c'è una qualsiasi fonte di luce nel raggio di 3 metri, il wanamingo soffre di -6 sui TXC ed infligge danni dimezzati; qualora venisse attaccato con luce (non fuoco), il wanamingo subisce ulteriori 3-12 danni non dimezzabili e fugge via.

Il wanamingo non colleziona tesori, ma li lascia accanto ai resti delle vittime che mangia. Tuttavia, parti della pelle del mostro stesso possono essere utilizzate per confezionare armatura (max cuoio borchiato) o scudi fino a +2 non magici (bonus +5% sull'incantare se usato questo materiale). Hanno qualche valore anche le uova (se c'è qualche pazzoide che si avventuri in un nido di wanamingo, con 10-100 di questi), che sono usate da qualche mago per i loro esperimenti.

IN VIAGGIO VERSO LE ROTSALKIR

I PG non avranno alcun problema riguardo alle trappole e ai trabocchetti ricordati dai mercanti, in quanto la mappa è abbastanza precisa e dettagliata da arrivare senza problemi alle porte stesse della miniera; unico problema, la durata del viaggio (3 giorni), durante i quali i PG dovranno per forza fermarsi ed essere attaccati dai Wanamingo. Questi sono in numero decisamente alto e spesso si spingono fino a Thronda: se i PG faranno fuori almeno 10 Wanamingo e ne porteranno qualche pezzo a Thronda, la gente li ricompenseranno con 150 MO per Wanamingo ucciso (fino ad un massimo di 3000 MO) e fruttando 1PX per MO guadagnata.

Le miniere sono nascoste in una stretta valle incassata tra due picchi, che durante il giorno proiettano le ombre in modo tale da oscurare il portone stesso che chiude l'ingresso alle miniere. Il

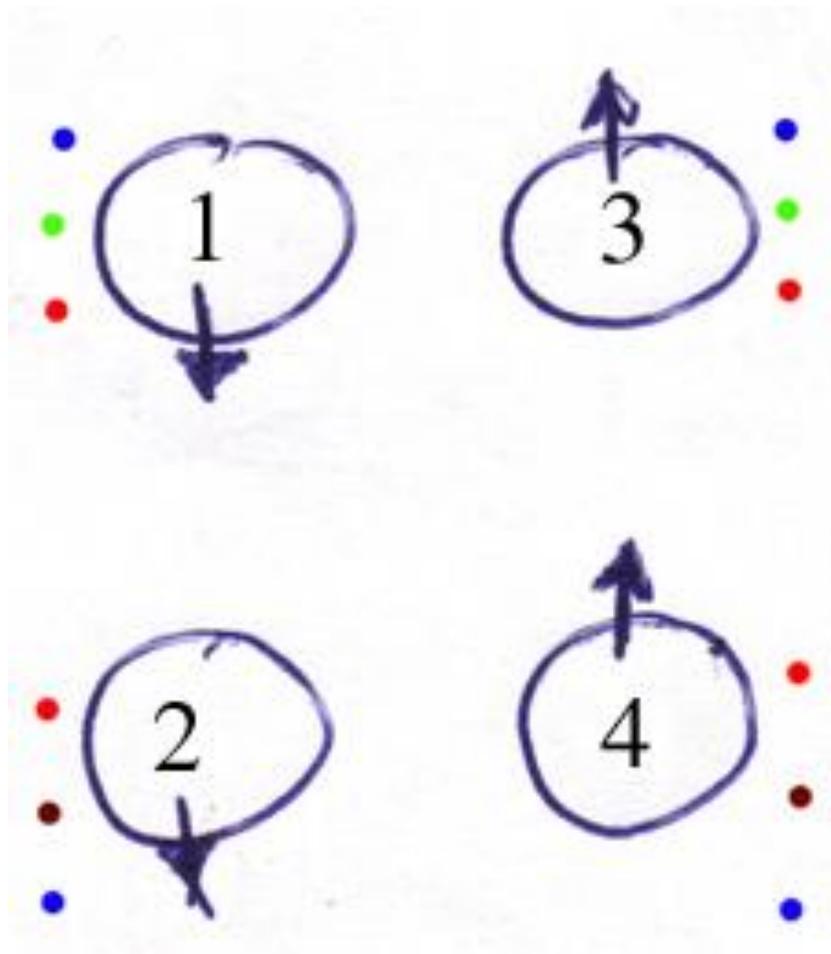
portone è un multistrato misto (4 volte) di Piombo e Mithril che impedisce di fatto qualsiasi passaggio magico. Lo stesso ricopre buona parte dei corridoi interni, in modo da essere fuori raggio dei più comuni incantesimi.

LA FRASE DEL PORTONE

Sul portone è inciso il seguente messaggio, scritto in caratteri di comune:

1. λα απναπεν λονελ γραγοιinnaγ γραγοιinnaγ γραγοιinnaγ γραγοιinnaγ
2. απεppατυ σι γιυστο οny εδυ τpe θυαττρο
3. λαδελ νοσποστα ποστο γιρο γιρο γιρο γιρο
4. πορτα ι εσσι δερσοστρο νιρσοσιστρο δερσοστρο νιρσοσιστρο
5. φυνναζιο χαμεχνισμι νοσο δεπερ μαρνερο δεπερ μαρνερο

Sotto al messaggio c'è invece il seguente meccanismo:



La porta si apre secondo il seguente schema:

1. un giro verso destra fino al verde
2. un giro verso sinistra fino al marrone
3. un giro verso sinistra fino al verde
4. un giro verso destra fino al marrone

La porta si apre silenziosamente verso l'interno, mostrando una classica cava buia e polverosa.

L'INTERNO DELLA MINIERA

Contrariamente a quello che ci si può aspettare, l'intera miniera (composta da 4 diverse cave) non presenta pericoli di sorta, eccettuato al limite qualche pipistrello o ratto. Per il resto non c'è nulla di sorta. Nella cava più interna c'è l'oro del Landish: un mucchio di pepite e lingotti rudimentali che frutteranno complessivamente 50000 MO (serve un modo per trasportarle).

LA FREGATURA

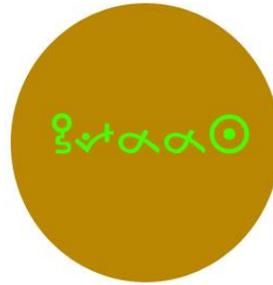
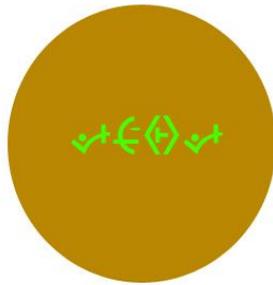
Non appena i PG varcheranno la soglia delle miniere vedranno un debole brillio (TX notare) nell'aria e si ritroveranno su di un isolotto di roccia in mezzo al nulla più totale. In questo isolotto non c'è magia di fuga Extra- isolotto che funzioni, mentre se qualche PG si getta nel vuoto si ritrova esattamente da dove è partito, ma al 1° livello! (i livelli persi in questo modo si recuperano senza grossi problemi, basta dormire una notte). L'isolotto non è molto grande e per esplorarlo tutto basterebbero 3 giorni. Non ci sono posti di rilievo se non una costruzione di uno stranissimo minerale verde, a forma di piccone, in mezzo all'isolotto. In questo posto ci sono 3 PNG:

- Julorius L'intrepido (M6): è un mago disperato perché non riesce né ad uscire da questo posto né a procurarsi qualcosa da vivere in maniera decente; preso dalla follia, alla quarta domanda dei PG attaccherà con fulmini magici e null'altro
- Ithadan (UC): è un poveraccio mezzo scemo che serve Ogob e non sa nulla se non che è possibile entrare nella costruzione al centro dell'isolotto.
- Ogob (G8): Ogob dirà che è finito qui dopo aver tentato di rubare ad un potente mago. Ogob si accontenta della vita in questo posto, ma non aiuterà in nessun modo i PG. L'unica cosa che si limiterà a dire è che probabilmente il potere dell'isolotto è dato dalla costruzione in minerale verde.

I PG possono entrare nella costruzione. Se i PG controlleranno i loro averi, non avranno perso nulla (compreso l'oro del Landish)

LA COSTRUZIONE

All'esterno del fortino non c'è nulla. La porta è curiosamente aperta e si apre non appena i PG cercheranno di entrare (NB: la chiave è la mappa del tesoro stesso). L'interno della costruzione è costituito da una sala unica, di 6x6x4, dove ci sono due golem di ferro, che attaccheranno a vista i PG; nella costruzione i golem rigenerano 5 PF per round. Per il resto la sala è totalmente vuota, eccetto che per uno scrigno dove all'interno ci sono 4 monete di rame coperte di glifi:



Sono le “monete del potere”:

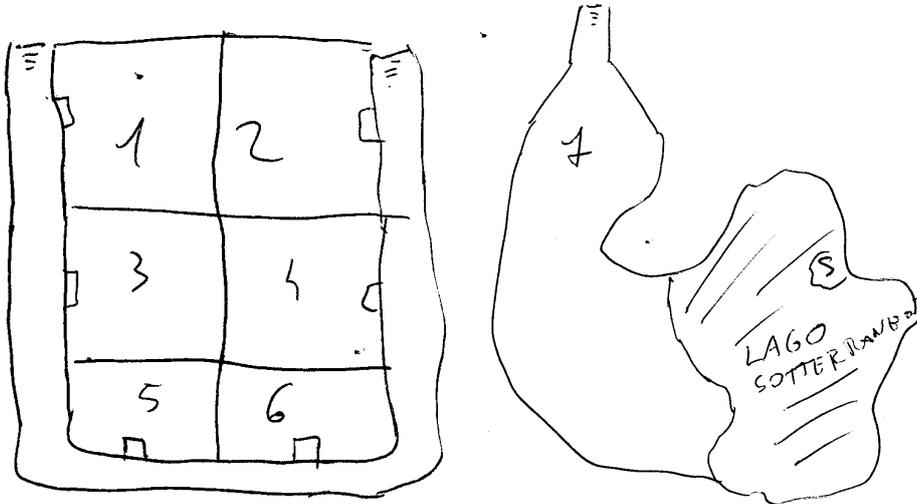
1. (arma **arma**): dà al possessore un +1 ai TXC ed al danno con l'arma da lui preferita; il +1 conta come bonus magico e per tutti gli effetti legati agli attacchi e/o all'arma stessa
2. (danno **danno**): dà al possessore un +1 danno ogni 8 livelli del possessore stesso; il danno è di tipo magico
3. (scudo **scudo**): dà al possessore +1 CA ogni 8 livelli del possessore stesso
4. (magia **magia**): dà al possessore un livello bonus di incantesimi ogni 7 livelli del possessore stesso; si possono avere tutte le combinazioni possibili di livelli purché la somma di questi non superi il bonus ottenuto.

Le monete hanno effetto però solo se non mescolate tra di loro.

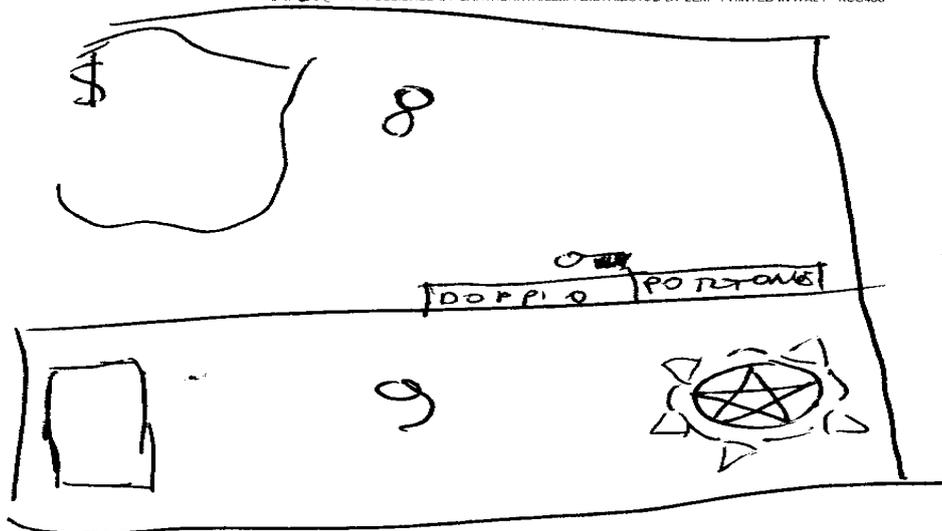
C'è un passaggio segreto, che conduce da basso.

DUNGEON

© 1984 L&D S.p.A. PUBLISHED BY CARTACANTALEM. DISTRIBUTED BY LEM. PRINTED IN ITALY. KCC406



© 1984 L&D S.p.A. PUBLISHED BY CARTACANTALEM. DISTRIBUTED BY LEM. PRINTED IN ITALY. KCC406



Tutte le pareti, pavimenti e soffitti del dungeon sono ricoperti di mattonelle di cristallo verde; cercare di prenderne un pezzo mette a fortissimo disagio i PG (fino alla perdita di 25 PF recuperabili); peraltro fuori dalla costruzione non hanno alcun valore.

1. La sala è piena di armi normali di fattura antica ma di ottima qualità; la sala è presidiata da un golem di argilla che attaccherà i PG non appena entrano (sorpresa)
2. La stanza è riccamente decorata di affreschi che mostrano un mago impegnato a fare ricerche magiche su pietre e libri. All'interno c'è anche un piccolo scrigno con all'interno tre pozioni della saggezza (+3 Sg per 6 turni)
3. Questa è la latrina, evidentemente non usata
4. La sala è un deposito di cibi ormai andati a male. Sotto una catasta di formaggi secchi c'è una curiosa chiave a forma di falco, grossa come un braccio (vedi 8)
5. In questa stanza sembra esserci stata una biblioteca, evidentemente saccheggiate. Oltre a questo, un piccolo elementale della terra (6DV) attaccherà i PG (sorpresa)

6. In piena stanza c'è un buco nella terra, come se qualcosa di grosso fosse uscito (non è nulla..)
7. La caverna è piena zeppa di Wanamingo (nido: 15 wanamingo). Si trovano i resti delle loro precedenti vittime (sul momento); il passaggio segreto è una specie di sifone sotto il fondo del lago
8. La sala sembra scavata in un enorme blocco di piombo; c'è un doppio portone anch'esso di piombo, che si apre solo colla chiave a falco
9. La sala è vuota eccetto che per una specie di gabbia di energia con dentro un tizio (Jakob Waltz).

SPIEGAZIONI E FINALE

Jakob Waltz chiederà di essere liberato, semplicemente posando la mappa di fronte alla gabbia di energia. (13000PX) Una volta liberato, ringrazierà i PG e li premierà col diritto di portarsi via tutto l'oro ancora presente nella sua miniera. Una volta liberato Waltz, dal pentacolo uscirà un mago urlante (Finalmente LIBERO!!!) che spiegherà il perché dell'isolamento magico: l'intrusione di una persona (Jakob) nel suo laboratorio non gli avrebbe creato nessun problema, ma quando la mappa fu rubata a Waltz dal non morto che la possedeva, per proteggere lo stesso Jakob e lui stesso, aveva creato la difesa. Lascerà andare i PG indennizzandoli con una decina di rubini purissimi ed una sferetta magnetica (la sfera funziona una volta al giorno, è in grado di riparare tutti i danni da usura di un oggetto anche magico; non ripara oggetti rotti per fallimenti critici o danneggiati da fonti magiche o per altri motivi non dovuti alla semplice usura e non ricarica gli oggetti).

PX finali: 15000