

L'ARTIGLIO DEL DRAGO



LUCCA GAMES 31 OTTOBRE, 1-2 NOVEMBRE 2003

V. 1.2



INDICE

INTRODUZIONE PER IL DM	PAG 4
PROLOGO: IL GRUPPO DI EROI	PAG 4
Antefatto	PAG 4
Creazione Del Party	PAG 5
Le Lune Di Krynn	PAG 5
Distribuzione delle Informazioni	PAG 5
Conoscenze Bardiche E Conoscenze Legione D'acciaio E Ottenere Favori Del Nobile	PAG 5
Conoscenza Reciproca	PAG 5
INTRODUZIONE: VELENO!	PAG 9
1.1 – Avvelenati!	PAG 10
Il Veleno	PAG 11
1.2 – Reazioni A Caldo	PAG 11
<i>Reazioni Dei Linciatori</i> <i>Reazioni A Caldo Png</i>	
1.3 – Reazioni A Freddo	PAG 13
TROUBLESHOOTING GENERICO	PAG 14
Kasilla Mayem	PAG 14
<i>Azioni Inutili</i>	PAG 14
Soluzione 1: Condizioni Che Peggiorano	PAG 15
Soluzione 2: Incontro Con Un Cacciatore Nomade	PAG 15
Soluzione 3: Intervento Del Cavaliere Della Rosa	PAG 15
2 – INIZIA L'INSEGUIMENTO	PAG 15
2.1 – Arrivo All'imbarcadero	PAG 16
2.2 – Recuperare La Chiatta	PAG 16
2.3 – Decidere Chi Passa (Solo Se I Png Sono Presenti)	PAG 18
2.4 – Attraversamento	PAG 18
2.5 – Sull'altra Sponda	PAG 18
3 – SCENDERE LUNGO IL FIUME	PAG 21
3.1 – Guardarsi Attorno	PAG 21
3.2 – Scontro Con L'orso	PAG 22
3.3 – Tracce Del Kender	PAG 22
4 – SEGUIRE LA STRADA	PAG 24
4.1 – Sir Hans Uth Vilkas Corre Avanti ...	PAG 24
4.2 – Scontro Con L'orso	PAG 24
5 – L'ACCAMPAMENTO DEI NOMADI	PAG 25
5.1 – Arrivare All'accampamento	PAG 26
5.2 – Cercare Il Kender Nell'accampamento .	PAG 27
5.3 – Kender In Fuga	PAG 28
5.4 – Il Ritorno Dei Cacciatori	PAG 29
5.5 – La Festa Dei Nomadi	PAG 29
6 – LA SCORCIATOIA TRA LE MONTAGNE ...	PAG 30
6.1 – Arrampicata Su Per I Sentieri	PAG 30
6.2 – Burrfoot Thistleknot Nelle Mani Di Kasilla Mayem	PAG 30
7 – PROSEGUIRE LUNGO LA STRADA VERSO SUD	PAG 34
7.1 – Ragno In Fuga	PAG 34
7.2 – La Tana Dei Ragni	PAG 35
7.3 – Il Kender Sbagliato	PAG 35
8 – L'AMICO DRAGO	PAG 37
8.1 – Andare Dal Drago	PAG 37
8.2 – In Volo Fino All'artiglio Del Drago ...	PAG 38
9 – L'ARTIGLIO DEL DRAGO	PAG 39
9.1 – Arrivo	PAG 39
9.2 - Sir Hans Uth Vilkas	PAG 41
9.3 - Il Messaggio	PAG 42
9.4 - Duello Aereo	PAG 42
9.5 - Dentro La Miniera	PAG 43
10 – CONCLUSIONE	PAG 49
10.1 – Tornare alla Carovana	PAG 49
10.2 – La decisione del Drago	PAG 49
APPENDICI	
Appendice 1 – Kasilla Mayem	PAG 50
Appendice 2 – Combattendo con l'orso ..	PAG 56
Appendice 3 – Un cavaliere adirato	PAG 57
Appendice 4 – Contro i draconici	PAG 59
Appendice 5 – Imprese da Kender	PAG 63
Appendice 6 – La storia	PAG 67
Appendice 7 – Velocità	PAG 69
Appendice 8 – Mappa	PAG 69
CREDITS	PAG 70





INTRODUZIONE PER IL DM

Quest'avventura è stata ideata dal Gruppo Chimera per le Ruolimpiadi di Lucca 2003.

Seguono alcune indicazioni per uniformare la masterizzazione, per favorire uno svolgimento equilibrato del gioco per tutti i giocatori.

Dato che il torneo premia i singoli giocatori, bisogna fare in modo che tutti i PG arrivino almeno fino allo scontro con i draconici (Cap 9) e, possibilmente, anche lo superino. Bisogna quindi evitare la morte di un PG, a meno questa dipenda da scelte del giocatore stesso. E anche in questo caso sarebbe più opportuno evitarla comunque, se la cosa può essere giustificata.

Il torneo dura quattro ore. I tempi (di gioco reale) riportati per alcune fasi dell'avventura sono indicativi.

I tempi a loro disposizione vanno comunicati a priori, affinché li gestiscano al meglio. Quando il tempo indicato sarà agli sgoccioli il DM dovrà cercare di portare la situazione alla sua naturale conclusione utilizzando meccanismi 'in gioco' (iniziando a fare intuire/intravedere una prossima evoluzione) e, al limite, facendo presente ai giocatori, i problemi di tempo (dandogli comunque qualche istante per concludere).

Se i giocatori riuscissero a realizzarne in modo 'completo' una prima del tempo buon per loro.

Se dimostrano di non riuscire a gestire adeguatamente una simile situazione, che apparirà 'senza speranza', il DM potrà decidere di tagliare prima del tempo.

Note sulla gestione di alcune abilità:

In alcuni casi i risultati delle azioni PNG sono stati determinati a priori per far sì che tutti i giocatori si trovino ad affrontare la medesima situazione.

Prove di Diplomazia : è vero che spesso il personaggio che giochiamo saprà assai meglio di noi che cosa dire, oltre che come dirlo, ma, nel contesto del torneo, abbiamo deciso di richiedere sempre quali siano gli argomenti di cui ci si vuole avvalere, in caso contrario interpreteremo che il PG con un buon tiro avrà un approccio adatto alla situazione, ma non gli saranno venuti in mente buoni argomenti per 'convincere' chi ha davanti. Si applicherà un -4 al tiro e non sarà possibile migliorare l'attitudine di più di un 'passo' in questo modo. Altrimenti buoni e cattivi argomenti, buone e cattive idee per gli approcci forniranno modificatori come sempre.

Diplomazia (solo per DM): un PG in genere non potrà ritentare. Glielo si potrà concedere se gli sovverranno argomentazioni valide a cui prima non aveva pensato, ma avrà un -2 (eventualmente cumulativo) al tiro. Dopo un PG potranno sempre tentare anche gli altri che ancora non l'hanno fatto. In ogni caso l'attitudine di partenza sarà la peggiore tra quella attuale e quella che avevano inizialmente.

Percepire Intenzioni (solo per DM): un PG avrà diritto a un tiro per dubitare di qualcosa che gli viene detto solo se lo richiederà esplicitamente.

Nota sull'Avventura

Kasilla e Carl hanno attivo un incantesimo Dissimulare: incantesimi che leggano le informazioni riguardanti la loro aura leggeranno invece quella di Aideias e Qualsinas. Kasilla li ha lanciati tutti i giorni per contrastare i poteri divinatori dei Cavalieri, e, forte del potere della luna nera, c'è riuscita). Oggi ha usato due pergamene che aveva preparato, per risparmiare gli incantesimi in viste degli importanti eventi della giornata...

PROLOGO: IL GRUPPO DI EROI

ANTEFATTO (10 minuti)

Si dà il benvenuto ai giocatori e si delinea la situazione in cui si troveranno ad agire i loro PG.

Spiegazione delle regole del torneo

Come ultima prova delle Ruolimpiadi vi viene proposta un'avventura di D&D 3.5, con ambientazione Dragonlance. E' dunque ambientata sul mondo di Krynn

I manuali di riferimento sono il Manuale del Giocatore, il Manuale del Dungeon Master, Manuale dei Mostri e Dragonlance Campaign Setting.

Sono state studiate alcune piccole variazioni dalle regole ufficiali per favorire una valutazione del Gioco di Ruolo e non solo della fortuna ai dadi (v. sopra: "Note sulla gestione di alcune abilità")

Dove sono e cosa stanno facendo.

È l'autunno del 420 DC (39 SC).

La Guerra delle Anime ha duramente colpito Krynn (il mondo), e non ha risparmiato la piana di Solamnia: dure battaglie vi sono state combattute.

La situazione sta però pian piano tornando alla normalità, e le conseguenze non sono solo negative. Dargaard Keep è ora libera, Lord Soth e i suoi Cavalieri della Morte se ne sono andati: nuove ricche terre si dice siano disponibili nel Nighthlund, per tutti quelli che abbiano il coraggio di rischiare, e numerose città prima isolate stanno conoscendo una nuova prosperità.

Voi vi state dirigendo a una di queste da Solamnia <per ragioni che saranno i Giocatori a dover creare nel realizzare il background del proprio PG>. Kalaman è una città di mare, e vi siete addentrati nel Nighthlund perché la pista consueta, che dopo i ripetuti attacchi da parte dei pirati di Vingaard Keep non è più considerata sicura.

Per quanto tutti dicano che è una terra nuova, il viaggio resta pericoloso, perché attraversa terre selvagge e disabitate. Per questo quando si è presentata l'occasione di unirsi a una carovana che percorreva quella pista, l'avete subito colta al volo.



CREAZIONE DEL PARTY (40 minuti)

I Giocatori scelgono i propri PG tra quelli proposti e li personalizzano.

L'avventura è pensata per personaggi di razze 'buone', buoni o neutrali, 4 - 6 PG Dragonlance di livello 5° - 7°. I Giocatori ricevono ciascuno un elenco dei PG prefatti disponibili (classe e livello) le cui schede sono poste sul tavolo di fronte a loro.

Devono:

- 1) scegliere il proprio PG, accordandosi con gli altri Giocatori (20 minuti)
- 2) in privato, senza discuterne con gli altri, idearne il background del proprio PG e le motivazioni del viaggio (20 minuti)
- 3) pensare quali informazioni sul proprio PG altri potranno aver notato nelle precedenti due settimane di viaggio
- 4) per non perdere tempo dopo, indicare l'ordine di marcia standard.

LE LUNE DI KRYNN

Tutti i maghi dell'Alta Stregoneria traggono la loro forza direttamente dalle posizioni della luna legata al loro ordine. Le vesti bianche prendono il loro potere da Solinari, la luna bianca, le vesti rosse da Lunitari, la luna rossa, e le vesti nere da Nuitari, la nera luna che solo loro possono vedere. La fase della loro luna e le congiunzioni con le altre aumentano o diminuiscono il potere dei maghi.

In questo momento Solinari e Nuitari sono entrambe quasi piene (High Sanction), per cui gli effetti degli incantesimi delle vesti bianche e delle vesti nere sono calcolati come se l'incantatore avesse 2 livelli in più, e la CD è aumentata di 2.

Nuitari è invece in fase decrescente (Waning), per cui le vesti rosse sono da considerarsi come maghi normali.

DISTRIBUZIONI DELLE INFORMAZIONI

Assegnazione a ciascuno delle informazioni acquisite nei giorni trascorsi con la carovana.

A tutti i Giocatori viene dato un foglio riassuntivo di riferimento, in cui vengono delineati i membri della carovana (Allegato: Composizione Carovana).

Ogni Giocatore riceve poi cartoncini "Informazioni", che rappresentano le informazioni che sono riusciti a raccogliere nel corso della settimana di viaggio chiacchierando con i membri della carovana o ascoltandone

i discorsi. La quantità di informazioni raccolte dipende dal punteggio di "Raccogliere informazioni" (dal modificatore di Carisma se non si hanno gradi)

Punteggio	Informazioni rilevanti	Altre informazioni
0 o meno (!)	1	1
1	1	2
2	2	2
3	2	3
4	3	3
5	3	4
6	4	4
7	4	5
8 o più	4	6

Tali informazioni sono personali e differenziate: sono scritte su cartoncini e distribuite a ciascuno.

Ogni Giocatore è libero di decidere se e come condividerle con gli altri.

Conoscenza Bardiche e Ottenere Favori del Nobile:

$$\text{Bardo} = \text{Liv} + \text{Car} + 1d20$$

$$\text{Nobile} = 1d20 + 2$$

CD 10 *dei nani delle colline erano interessati alle montagne qua attorno. Vi avevano scoperto un ricco giacimento*

CD 15 *davvero un posticino tranquillo: Lord Soth, il Cavaliere della Morte, nel suo castello poco più a Nord e un grosso drago rosso, Vardrak, che vive sulle montagne. Per fortuna da un po' di tempo non si vedono più né l'uno né l'altro*

CD 20 *dei nani delle colline sono venuti su queste montagne a scavare oro e argento, ma non sono mai tornati dai loro famigliari. E dire che spesso è stato visto un drago d'argento volare su queste montagne*

CD 25 *i nani sono stati mangiati da Vardark, un drago rosso che aveva servito nella guerra delle lance, che voleva impadronirsi dell'argento dei nani.*

CD 30 *il drago rosso ha usato la miniera dei nani per custodire il suo immenso tesoro, di valore ben maggiore di quello dei nani*

CONOSCENZA RECIPROCA (20 minuti)

Momento in gioco in cui i Giocatori hanno occasione di fare conoscenza e scambiarsi informazioni.

Vi siete addentrati nella regione di Nightlund, senza alcun incidente e in due settimane di viaggio avete avuto modo di conoscere meglio gli altri membri della carovana, e in particolare fra di voi, che prima della partenza non avevate mai neanche visto.

Tutti i PNG della carovana potranno dire di essere stati interrogati dai tre Cavalieri di Solamnia sull'esistenza di una roccia a forma di artiglio di drago.

Nome	Razza	Status	Carattere	Posseimenti	Informazioni ottenibili in Gioco di Ruolo	Altro
Carl Hammerside	Umano	Capo Carovana Mercante	Cordiale con tutti, parla poco dei suoi affari	Due carri carichi di stoffe trattati da cavalli	"La strada che ho scelto è pattugliata da dragni buoni" "Nel viaggio precedente ho incontrato alcuni cacciatori" "Nel folto della foresta sorge una torre maledetta"	
Peter Posh	Umano	Cuoco	Allegro e socievole		"Aveve mai assaggiato lo stracotto di cervo?" "Dupi nasconde qualcosa"	Sono al servizio del Carl Hammerside
Kall Vishall	Mezzelfo	Guardia del corpo Guerriero	Riservato ma disponibile	Cavallo	"Il cavallo del Cavaliere della Rosa è una bestia magnifica, vale quanto tutti gli altri cavalli della carovana messi assieme"	
Dupi	Nano dei Fossi	Tuttofare	Servile		"Burtfoot Thistleknot non è ladro ma cercatore di tesori, eccoli!" "Tam Irongate è crudele e maligno!"	
Hans uth Vilkas (v. scheda)	Umano	Cavaliere della Rosa	Altezzoso	Cavallo, spada, armatura	"Il kender è un ladro. E' pericoloso tenerlo con la carovana"	
Esmerald Ironshield	Ummana	Cavaliere della Spada	Riservata	Spada, armatura	"Lucine Madagon è di salute molto cagionevole: sono incoscienti a mettersi in viaggio in quelle condizioni"	Hanno una tenda tutti e tre assieme
Malkom Highguard	Umano	Cavaliere della Corona	Amichevole	Spada, armatura	"Siamo in missione per conto di Marelda Betel (la capitana dei cavalieri di Solanthus), ma non posso dirvi di più"	
Kasilla Mayern (v.scheda)	Ummana	Mercante	Socievole		"Andrà tutto per il meglio, ma essere prudenti non fa male..." "Solo con rotte commerciali sicure ci sarà davvero la pace"	Ha una scorta di tre persone
Ernes Rangot (v. scheda)	Mezzelfo	Guardia del corpo Ranger	Riservato		"Ha piovuto molto sulle montagne in questi giorni, i fiumi potrebbero essere in piena"	Scorta della mercante
Curt Bowson (v. scheda)	Umano	Guardia del corpo Ladro	Socievole		"Il nomade Mark è così scontroso perché nasconde un segreto" "Ernes Rangot è innamorato della nostra bella padrona"	
Burtfoot Thistleknot (v. scheda)	Kender	Ladro	Socievole		"Sai che conosco un cavallo con due teste? Una davanti e una dietro, non si sa mai da che parte cavalcarlo!"	
Tam Irongate	Nano	Guerriero 2°lv	Scontroso		"Non dirlo in giro, ma il vecchio elfo è un pericoloso mago" "Ah, ma io lo so: gli elfi tramano qualcosa"	
Isak Madagon	Umano	Colono	Riservato	Carro coperto trainato da buoi	"Da queste parti c'erano ricchi giacimenti che i nani sfruttavano"	
Lucien Madagon	Ummana	Colona (moglie)	Sospettosa		"Questa zona si sta ripopolando di selvaggina"	Famiglia di coloni
Annabel Madagon	Ummana	Colona adolescente	Socievole		"Ci sono tante terre libere ora, ne troveremo una tutta per noi!" "Perché lo volete sapere?"	
Mark Solash	Umano	Colono	Scontroso		"Gli elfi sono profughi di Qualnesti. Come se noi non avessimo i nostri problemi!"	
Kemian Kaseidos	Elfo	Anziano profugo	Rassegnato		"Quello che temo di più sono i dracnici: qui ce n'erano molti..."	
Grevanna	Elfa	Giovane profuga	Sospettosa		"Altiatore Hinfanoris mi stanca, ma ce la faccio, non temete"	
Qualsinas	Elfo	Bambino profugo	Timoroso		Discorsi da bambini (Es: Voglio la mamma, quand'è che torna?)	Profughi elfi di Qualnesti
Aldéias	Elfa	Bambina profuga	Socievole		Discorsi da bambini (Es: A cosa serve? Come si usa? Perché?)	
Hinfanoris	Elfo	Infante profugo	-		Da-da Ma-ma Ueeeh	





Composizione Carovana

Carl	Umano	M	Mezza età	Mercante	Grande, grosso e rubicondo, sempre sorridente.	Due carri carichi di stoffe, trainati da cavalli da tiro
Hammerside	Umano	M	Anziano	Capo Carovana	Scuo di pelle e capelli.	
Peter Posh	Mezzelfo	M	Giovane	Cuoco	Robusto, con una gran pancia prominente.	
Kell Vishall	Nano dei Fossi	M	Giovane	Guardia del corpo	Molto muscoloso, capelli neri, occhi verdi.	
Dupi	Umano	M	Giovane	Tuttofare	Strisciante, servizievole e insignificante.	
Hans uth Vilkas	Umano	M	Mezza età	Cavaliere della Rosa	Alto, con spalle larghe, grandi baffi bianchi e uno sguardo severo.	
Esmerald Ironshield	Umana	F	Mezza età	Cavaliere della Spada	Magra e nervosa, con splendidi occhi azzurri	
Malkom Highguard	Umano	M	Giovane	Cavaliere della Corona	Muscoloso e massiccio, con una cicatrice sulla fronte.	
Kasilla Mayem	Mezz'elfa	F	Giovane	Mercante	Molto bella e simpatica, bionda, occhi verdi.	
Ernes Rangot	Mezz'elfo	M	Giovane	Guardia del corpo	Scattante e forte, capelli castani e occhi verdi.	
Curt Bowson	Umano	M	Giovane	Guardia del corpo	Magro e attento, ama la compagnia.	Un carro coperto, trainato da cavalli
Burrfoot Thistleknot	Kender	M	Giovane	Kender ovviamente	Piccolo e sempre in movimento. Un po' delirante. Occhio alle borse!	
Tarn Irongate	Nano	M	Giovane	Guerriero	Massiccio e poco socievole	A piedi
Isaak Madagon	Umano	M	Mezza età	Colono	Magro e nervoso, sempre affaccendato.	A piedi
Lucien Madagon	Umana	F	Mezza età	Colona (moglie)	Magra, le guance incavate, guarda sempre di storto tutti quelli che la circondano.	Carro coperto trainato da buoi
Annabel Madagon	Umana	F	Adolescente	Fanciulla	Magra e slanciata, carina, spontanea e simpatica. Ha una risata argentina e contagiosa.	
Mark Solash	Umano	M	Giovane	Colono	Magro e muscoloso.	
Kemian Kaseidos	Elfo	M	Anziano	Profugo	Un elfo magro, segnato dagli anni, con le spalle incurvate	A piedi
Greyanna	Elfa	F	Giovane	Profugo	Bionda, alta e slanciata, occhi verdi, bellissima, ma molto riservata. Un'elfa insomma.	A piedi
Qualsinas	Elfo	M	Bambino	Profugo	Grandi occhi verdi che guardano il mondo con timore.	A piedi
Aideias	Elfa	F	Bambina	Profugo	Curiosa e gentile, è sempre in giro per la carovana.	A piedi
Hinfanoris	Elfo	M	Infante	Profugo	-	In Braccio



Tutto sta andando per il meglio, i timori della partenza sembrano del tutto infondati.

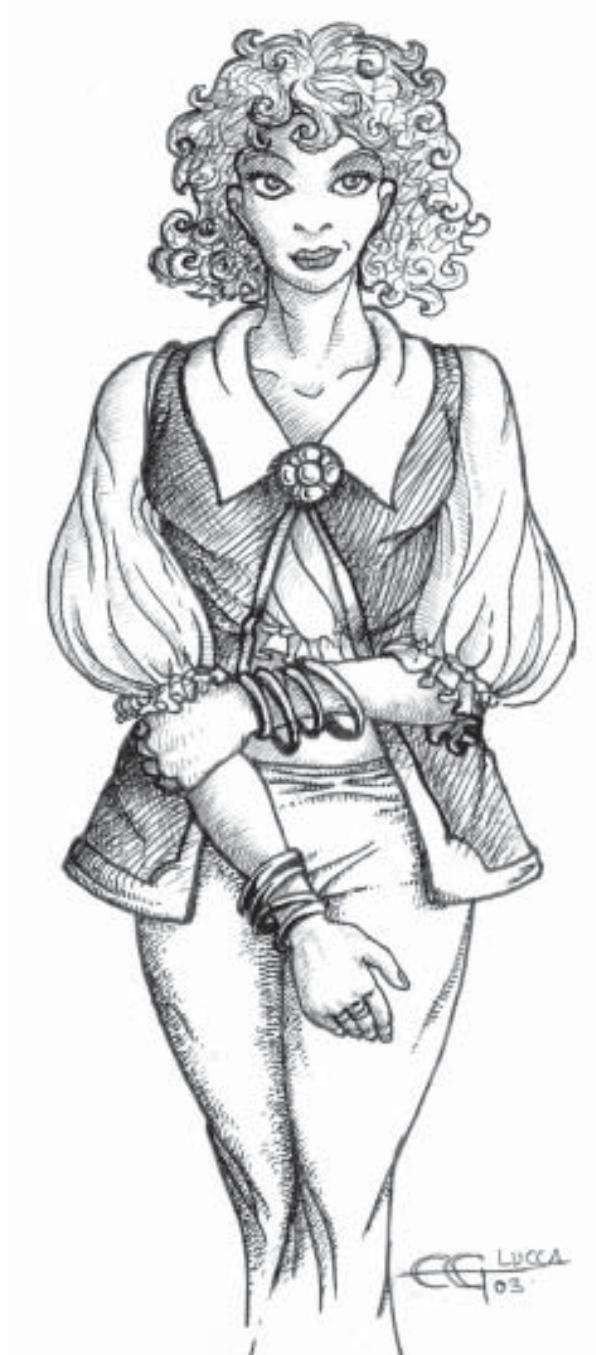
Far presentare ad ogni giocatore cosa gli altri PG avranno notato/possono aver imparato del suo.

Questa sera non siete molto stanchi: la strada non è stata molto faticosa e molti dei membri della carovana si sono attardati attorno al fuoco. Mentre Peter, il cuoco, distribuiva da mangiare e da bere, Carl, il capo carovana, ha raccontato alcune storie degli eroi delle lance, con Burrfoot che confermava e di quando in quando puntualizzava quali importanti cose stesse facendo Tas in quel momento. Il kender aveva quindi ricordato come Tasslehoff in persona gli avesse affidato il compito di disegnare la Grande Mappa del Mondo (allo stupore della giovane Annabel ha riposto con una lunga disquisizione circa il fatto che in effetti non lo aveva proprio incontrato: ma un nano che aveva un cugino a Vingaard un giorno...), Kelba suonato il mandolino, e addirittura Greyann si è lasciata convincere a far sentire la sua voce in un canto elfico dolce e melodioso. Quando la notte si è fatta più scura, e i più sono andati a dormire, Kasilla la mercante ha raccontato la storia del cavaliere della Morte, riuscendo a far scorrere brividi sulla schiena di tutti i presenti (tranne su quella di Burrfoot che si era addormentato lì, rannicchiato su sé stesso. Forse conosceva già bene la storia... E come sempre aveva camminato assai più degli altri, nei suoi giri avanti, indietro e attorno alla strada). Attorno al fuoco eravate solo voi, Sir Malkom, il massiccio cavaliere della corona, e Curt, la guardia del corpo della bella mercante. Lady Esmerald è venuta a chiamare il cavaliere proprio mentre questo stava dicendovi come il giorno dopo avrebbero compiuto un sopralluogo. Carl aveva chiesto se era possibile partecipare e lui aveva detto che ogni aiuto sarebbe stato benvenuto, guadagnandosi un'occhiata un po' a disagio di lady Esmerald che comunque aveva accennato una conferma. Peter era tornato con una coperta, avvolgendoci il kender, quindi anche lui e Carl vi hanno dato la buona notte. Ma voi non vi sentite ancora stanchi, sembra una buona occasione per parlare con più tranquillità tra di voi.

I Giocatori sono invitati a giocare di ruolo questa scena: presentare il PG, approfondire la conoscenza reciproca, intrecciare relazioni, raccontarsi avventure vissute e –se lo desiderano- scambiarsi informazioni. Scoraggiare spostamenti ecc. Qualcuno monta la guardia mezzo assonnato, gli altri dormono, non c'è niente di particolare da notare.

Hanno 20 minuti di tempo.

La mattina dopo vi siete alzati un po' stanchi, un'abbondante colazione preparata da Peter, il cuoco, vi ha rimesso in sesto. La carovana si è messa in viaggio ma, non era trascorsa neanche un'ora che uno dei due carri di Carl Hammerside, il capo carovana, è finito in un fosso con una ruota rotta. Lo avete tirato fuori a fatica, con l'aiuto dei buoi della famiglia Madagon... E la ruota è ancora da cambiare.





MAPPA DELL'ACCAMPAMENTO DELLA CAROVANA

INTRODUZIONE: VELENO!

SINOSSI: Kasilla Mayem ha capito dalle loro domande circa la roccia a forma di artiglio di drago che i Cavalieri di Solamnia stanno cercando lo stesso tesoro che sta cercando lei, e quindi ha deciso di eliminarli. Ha colto l'occasione data da un pasto in comune per avvelenare tutti con un veleno letale di cui solo lei ha l'antidoto. L'esecutore materiale è stato Curt Bowson, il la-

dro al suo servizio. Il suo piano è di assumere il veleno come tutti gli altri, in modo da non destare sospetti, quindi allontanarsi con la scusa di andare a cercare aiuto, bere l'antidoto e proseguire verso il tesoro, lasciando gli altri a morire.

Quello che non ha calcolato è che il kender gli rubasse la boccetta con l'antidoto...



1.1 – AVVELENATI!

Incipit dell'avventura: un'ora dopo colazione i PG scoprono di essere stati tutti avvelenati.

Fase A: primi sintomi

Improvvisamente, un brusio si alza dalla zona in cui la famiglia di coloni, i Madagon, e i profughi elfici si erano accampati. Fino a un momento fa erano seduti in cerchio, che chiacchieravano e riposavano come state facendo voi, ora tutti si stanno alzando in piedi. Dalle zone vicine alcuni si avvicinano, attirati dall'agitazione. Sembra che si stiano accalcando tutti attorno a qualcuno che è rimasto a terra.

Vicino a voi, Curt Bowson, una delle guardie del corpo della mercante, sbianca, si accascia contro una roccia e dopo un attimo è squassato da conati di vomito.

I cavalieri di Solamnia accorrono anche loro verso la famiglia Madagon. Sir Malkom Highguard, giovane Cavaliere della Corona, che era rimasto indietro rispetto agli altri due, barcolla e scivola carponi. Boccheggia cercando di slacciarsi l'armatura, digrignando i denti per il dolore.

Sui volti attorno a voi vedete sorpresa, sbigottimento e paura.

In generale, i PG che soccorrono qualcuno che sta male hanno una prova di Guarire CD 12 per capire che i sintomi sono quelli di un avvelenamento.

Se i PG vanno dalla famiglia Madagon (coloni):

La signora Madagon è distesa a terra con il volto contratto in una smorfia di dolore e con filo di bava rosso sangue che gli cola dalla bocca. È priva di sensi. Il marito è inginocchiato al suo fianco, e cerca di farla riprendere. Attorno a loro si sta accalcando mezza carovana.

Se qualche PG è chierico viene chiesto il suo aiuto (Guarire CD 5, Osservare CD 12 per capire che la donna è morta).

Altrimenti dopo un attimo si fa avanti Lady Esmerald Ironshield, che visita la donna, e poi, con grande sconforto, ne annuncia la morte.

Se i PG vanno da Curt Bowson (guardia del corpo):

L'uomo ha vomitato tutto il pranzo e ora è appoggiato con la schiena alla roccia. È pallido come un cencio, con la fronte imperlata di sudore. Lungo il mento ha un sottile filo di bava rossa.

Curt Bowson cerca di rassicurare chi gli sta attorno: ha solo un leggero mal di stomaco, passerà presto. Ma è evidente che il dolore è molto forte.

Quello che i PG non possono sapere è che si è messo così in vista proprio per sviare subito i sospetti da lui, che in effetti è l'autore materiale dell'avvelenamento.

Se i PG vanno da Sir Malkom Highguard (Cavaliere della Corona):

Il cavaliere ha una mano premuta contro l'armatura all'altezza

dello stomaco e con l'altra sta freneticamente cercando di slacciare la parte superiore dell'armatura. Lo sguardo è vitreo e un sottile filo di bava rossa gli cola lungo il mento.

Malkom Highguard sta molto male: risponde con borbottii e deliri a ogni tentativo di dialogo. Se viene liberato dall'armatura, vomita abbondante sangue quindi perde conoscenza. Il battito del cuore è molto debole.

Se guardano attorno con attenzione (le informazioni sono cumulative)

Osservare CD 15: *Tarn Irongate, il nano, si tiene un po' discosto: sorridendo sotto i baffi osserva l'agitazione che si sta impadronendo dell'accampamento.*

È convinto che il malore che serpeggia sia indigestione, causata da cibo avariato (chissà cosa avrà combinato quel cuoco). Pensa che la sua resistenza da nano lo renda immune alla cosa, e il pensiero di essere l'unico sano in un accampamento di persone con diarrea e crampi allo stomaco solletica il suo orgoglio. Di fatto, di lì a poco anche lui si sentirà male, come tutti.

Osservare CD 20: *Il cuoco sta dormendo appoggiato a una cassa di verdure, vicino al paiolo che ha usato per cucinare.*

Dorme il sonno dei giusti. Se non intervergono i PG, si sveglierà solo quando gli spasmi dell'avvelenamento non coglieranno anche lui.

Osservare CD 22: *Un rumore di vetri rotti giunge da dietro il carro di Kasilla Mayem, la mercante.*

La mercante ha appena scoperto che il suo antidoto è sparito, e ha sfogato la rabbia rompendo in testa a Ermes Rangot, il ranger, una bottiglia (il primo oggetto a portata di mano). Se arriva qualcuno a controllare, lei dirà che il suo aiutante è ruzzolato dal carro, ferendosi alla testa e rompendo una bottiglia. Il ranger confermerà tutto. La fase successiva verrà sfruttata come diversivo per far cadere il discorso.

Fase B: tutti sono avvelenati

Mentre <qualsiasi cosa stiano facendo i PG> lentamente anche voi iniziate a sentirvi poco bene. Subito pensate – sperate – che sia solo suggestione, poi il dolore peggiora. Inizia come sudori freddi, giramento di testa, nausea, poi crampi iniziano ad attanagliarvi lo stomaco. Un dolore atroce, come se una spada di fuoco vi trapassasse le viscere. Vomitare lo allevia appena, e il vomito è intriso del vostro sangue.

Ancora più terribile, tutti attorno a voi sembrano essere nelle stesse condizioni, raggomitolati a terra, appoggiati ai carri, riversi nell'erba. Uomini, donne e bambini. Uomini, elfi e nani. Vedete i cavalieri di Solamnia che ancora cercavano di portare soccorso arrendersi al dolore con una composta dignità. Sentite le urla strozzate di un'elfa che chiama il suo bambino. Vedete la bella mercante vomitare lordando tutto il suo prezioso abito di velluto e poi accasciarsi tra le braccia dell'umano che è sempre con lei. Anche il nano, per ultimo, crolla in ginocchio, soccombendo.



IL VELENO

Questo è un veleno molto raro e pericoloso. E' stato creato da un chierico di Morgion molti e molti anni fa, per i Signori dei Draghi.

Il veleno con CD 10.

[Si considera che i PG abbiano superato automaticamente il TS (Tempra)]

Effetto primario: nessuno

Effetto secondario: man mano che il veleno viene assimilato dall'organismo si manifestano i seguenti sintomi:

fallimento: in 1d3 ore forti crampi, vomito, debolezza (-6 For e Des, velocità dimezzata), perdita 1 punto Cos ogni 2 ore

fallimento 5 o più: v. sopra, più morte in 1d3 ore

TS riuscito: ripetuti attacchi di crampi e vomito e perdita di 1 punto Cos ogni 3 ore

Tentativi di curare il veleno

Nessuno dei normali incantesimi ha effetto. Solo un Neutralizza Veleno può fermare questo flagello (ma nella carovana nessuno ha Neutralizza Veleno) Un Ritarda Veleno rende immune agli effetti per la sua durata (1h / liv), ma al termine si subiscono tutti gli effetti fino ad allora prevenuti.

Individuare e riconoscere il veleno

L'incantesimo Individuazione del Veleno permette Saggezza o Conoscenza-Alchimia CD 20 rende possibile ai PG comprendere che il veleno è un varietà rara e letale, che condurrà tutti loro a una morte atroce in alcune ore, al massimo un paio di giorni. Il deperimento sarà progressivo e i più deboli (bassa COS) saranno i primi a cadere.

Durante l'avventura è opportuno ricordare ai PG che sono avvelenati. Accompagnare la perdita di punti costituzione con il ripresentarsi dei sintomi (Inizia come sudori freddi, giramento di testa, nausea, poi crampi iniziano ad attanagliarvi lo stomaco. Un dolore atroce, come se una spada di fuoco vi trapassasse le viscere. Vomitare lo allevia appena, e il vomito è intriso del vostro sangue. Dopo qualche minuto, gli spasmi cessano e il dolore si attenua, lasciandovi sfiniti, tremanti e senza forze).

Evitare assolutamente di far star male i PG durante i combattimenti o altre situazioni pericolose.

1.2 – REAZIONI A CALDO

Cosa succede appena i membri della carovana capiscono di essere tutti avvelenati.

Dopo qualche minuto, gli spasmi cessano e il dolore si attenua, lasciandovi sfiniti, tremanti e senza forze.

Molti restano a terra, ma altrettanti si stanno rialzando, con sguardi angosciati, cupi o frustrati.

I primi che si rialzano sono due dei Cavalieri di Solamnia, che subito si danno da fare per radunare tutti coloro che stanno peggio e prestare soccorso.

Il nano, inizia a imprecare, e a discutere con un paio di uomini La mercante, dalla parte opposta, sta parlando con un gruppo di elfi che si erano lasciati sopraffare dallo sconforto. Le sue parole sembrano rianimarli e dare loro nuova speranza.

Ovunque vadano i PG, le persone con cui interagiscono sono ormai convinte che si tratti di avvelenamento, anche se non sanno spiegarsi come o perché sia successo e di chi possa essere la colpa.

Se i PG si uniscono ai Cavalieri di Solamnia.

Sir Hans uth Vilkas sta facendo sistemare attorno al fuoco tutti coloro che non riescono a stare in piedi, perché svenuti o perché piegati dal dolore. A ognuno viene data dell'acqua e una coperta, mentre Lady Esmerald Ironshield passa da uno all'altro, controllando le condizioni di ciascuno.

Sono morti "soltanto" la signora Madagon e Aideias, una delle bambine elfe, ma molti sono privi di sensi, a un passo dal coma, e altrettanti continuano a provare dolori tanto forti da non potersi alzare. Tra questi, Sir Malkom Highguard e Carl Hammerside, il capo della carovana. L'unico a risultare in ottima salute è Hinfanoris, il bimbo elfo che, allattato al seno, non ha assunto il veleno.

Se i PG tentano di curare e/o di capire qualcosa su questo veleno, v. il box qui a fianco.

Se i PG parlano con Hans uth Vilkas, il Cavaliere della Rosa, questi fa notare loro che solo il kender manca all'appello.

Dopo un momento, la mercante raggiunge i Cavalieri, affermando di avere –forse– la soluzione al loro problema. Prima di partire ha acquistato una pozione in grado di neutralizzare qualsiasi veleno. È solo una boccetta, ma se la diluiscono in acqua basta per tutti.

Chiede al Cavaliere della Rosa di mettere dell'acqua a bollire (per sterilizzarla) e si reca al suo carro, con un codazzo di persone speranzose.

Se i PG si uniscono alla mercante:

Come si è visto, Kasilla Mayem rivela di avere una pozione in grado di neutralizzare veleni. Ne va a parlare con Sir Hans uth Vilkas, quindi si reca al suo carro, dove i suoi compagni stanno montando la guardia. Dopo un istante, sbuca di nuovo fuori, rossa di collera e grida che qualcuno ha rubato la pozione!

Indizi forniti spontaneamente dalla gente attorno:

- il furto deve risalire a prima di colazione,, perché da allora Ermes, è sempre stato a bordo, ad affilare la sua spada
- è probabile che sia stato il kender, noto ladro
- la mercante confermerà che nella mattinata in kender aveva gironzolato un po' attorno al carro.
- ancor più sospetto: il kender non si trova più all'ac-



campamento in quanto è partito prima di pranzo. La ricostruzione che ne fanno i Cavalieri di Solamnia è che sia il furto che l'avvelenamento sono colpa del kender. La cosa suonerà strana a molti, ma in effetti non vengono in mente altre spiegazioni. Sir Malkom, sofferente, si lascerà sfuggire un "Ed ha anche visto...", zittito da uno occhiataccia di Sir Hans. (Si riferisce alla pergamena della divinazione, che il kender aveva 'ritrovato' per i cavalieri)

Se i PG non sono intervenuti prima, è a questo punto che dalla parte opposta dell'accampamento si scatena il linciaggio del cuoco.

Non è necessario effettuare un tiro, perché è evidente. I PG hanno 5 round per impedire il linciaggio (v. dopo)

Se i PG tengono d'occhio il nano:

Tarn Irongate è sempre più infervorato, anche se mantiene un tono di voce basso. Da dove siete non riuscite a capire cosa dice, ma la gente attorno fa cenni di assenso ed è sempre più partecipe. Poi il nano, seguito da Kell Vishball, Isaak Madagon e Mark Solash vanno da Peter Posh, il cuoco, che sta controllando i suoi paioli con aria mesta.

Se i PG non intervengono qui, il nano accusa il cuoco di aver avvelenato la carovana. Il cuoco protesta innocenza e fa notare che anche lui è avvelenato.

Il nano insiste, dicendo che se anche non lo ha fatto apposta, comunque è colpevole di quanto è accaduto. Il cuoco esita, e a quel punto Isaak Madagon lo aggredisce accusandolo di avergli ucciso la moglie.

Improvvisamente, scoppia un alterco. Isaak Madagon sta dando dell'assassino a Peter Posh, tenendolo per il bavero. Tre persone tra cui Tarn Irongate, il nano, sono con lui. Il cuoco cerca di balbettare qualcosa, ma incassa un pugno nello stomaco, poi Kell Vishball e Mark Solash lo afferrano per le braccia e iniziano a trascinarlo verso un albero. Tarn Irongate raccoglie una corda e li segue...

I PG hanno esattamente 5 round per impedire il linciaggio:

- 1) raggiungono l'albero, mentre Peter Posh cerca di divincolarsi senza successo.
- 2) Tarn Irongate fa un cappio alla corda, mentre gli altri legano le mani del cuoco dietro la schiena.
- 3) Tarn Irongate fa passare la corda sopra un ramo
- 4) il cappio viene infilato alla testa di Peter Posh
- 5) tutti e quattro afferrano la corda e lo sollevano da terra con uno strattone. L'osso del collo del cuoco si spezza.

I Cavalieri di Solamnia all'inizio si limitano a ordinare ai giustizieri di fermarsi, pensando di poterli far desistere con le sole parole. Quando capiscono di dover inter-

venire mano armata, è già il 4° round e sono in ritardo. Nessun altro interviene.

Se i PG li raggiungono, due (Isaak Madagon e Mark Solash) restano a linciare il cuoco, mentre Tarn Irongate e Kell Vishball si spostano per bloccarli.

I PG possono provare a convincerli a desistere, ma è difficile (v. dopo)

Il nano e il mezz'elfo cercano di fermare i PG combattendo senz'armi, a meno che non siano i PG i primi a estrarle.

Se solo due persone rimangono a far forza sulla corda, lo strattone non è sufficiente a spezzare il collo del cuoco. Legano la corda a un ramo basso, lasciandolo a penzolare (passeranno 28 round, quasi 3 minuti, prima che muoia per asfissia) e intervengono a dare man forte a chi aveva intercettato i PG.

STATISTICHE DEI LINCIATORI

Kell Vishball: Guerriero 2°

Dadi Vita= 2d8 (14 pf)

Iniziativa= +2

Velocità= 9m (6 caselle)

CA= 15 (+2 DES, +3 cuoio borchiato), 12 tocco, 13 prono

Att base= +2 Attacchi= +4 spada lunga (1d8+1 danni), +3 pugni (1d3+1 subdual) TS= Fort+4, Ref +2, Will +0

Abilità= FOR 13, DES 14, COS 12, INT 12, SAG 10, CAR 10

Tarn Irongate: Combattente 2°

Hit dice= 2d10 (21 pf)

Iniziativa= +0

Velocità= 4,5m (3 caselle)

CA= 16 (+0 DES, +5 armat piastre, +1 scudo piccolo metallo), 10 tocco, 16 prono

Att base= +2 Attacchi= +5 martello guerra (1d8+2 danni), +4 pugni (1d2+2 subdual) TS= Fort+6, Ref +1, Will +2

Abilità= FOR 15, DES 11, COS 16, INT 10, SAG 12, CAR 8

Reazioni dei Linciatori

Un approccio diplomatico partirà da un'attitudine maldisposta dei linciatori nei confronti dei PG che si intramettono parlando, ostile se i PG cercheranno di fermarli con la forza. Nei confronti del cuoco sono ostili. Il tiro modificherà entrambe le attitudini.

Le CD per il nano e il marito sono incrementate di 2 (effettuare un tiro per ognuno, il migliore dei due influirà sugli altri arrabbiati).

Il nano ascolterà discorsi circa il doverlo far parlare e non poterlo uccidere dato quel che può sapere.

Il marito sarà sensibile a discorsi sull'inutilità della cosa per riportare in vita la moglie, ecc. (Se si riesce il marito si accaserà in lacrime).



I PNG Desistono se l'attitudine verso il cuoco passa almeno a indifferente.

Se maldisposto il nano insisterà, anche se meno convinto, andrà fino in fondo solo se il marito sarà ancora ostile.

Se maldisposto il marito inizierà ad avere dubbi e all'ultimo non porterà a termine l'atto. Se entrambi loro due desistono anche gli altri si allontaneranno.

Le convinzioni dei linciatori e l'attitudine nei confronti dei PG dipenderanno dall'attitudine risultante nei loro confronti e in quelli del cuoco (con più calma potrebbero poi cambiare leggermente, specie per il marito).

Attitudine Iniziale	Nuova Attitudine (CD da superare)				
	Ostile	Maldisposto	Indifferente	Amichevole Premuroso	
Ostile	<20	20	25	35	50
Maldis	< 5	5	15	25	40
Indiff	-	< 1	1	15	30
Amich	-	-	<1	1	20
Premur	-	-	-	< 1	1

Se il cuoco è ancora vivo, rivelerà che il kender prima di partire è passato a parlare con lui, tutto eccitato, e gli ha confessato di voler raggiungere il tesoro nascosto presso l'Artiglio del Drago, di cui aveva sentito parlare dai cavalieri. Ha preso un sacchettino di noccioline ed è partito.

Se i PG si sono dedicati interamente a impedire il linciaggio, verranno a sapere del furto subito dalla mercante e delle ipotesi dei Cavalieri di Solamnia parlando con un qualsiasi altro PNG.

Qualsiasi cosa accade, i cavalieri di Solamnia indignati promettono ai linciatori il loro giudizio, che viene rimandato solo a causa della situazione problematica.

Reazioni a caldo PNG

Sapendosi avvelenati tutti saranno molto scossi, demoralizzati, pronti a disperarsi per un nonnulla e a credere a una qualunque, per quanto flebile, speranza.

1.3 – REAZIONI A FREDDO

Discussione su cosa fare.

La disperazione è più cupa dopo la disillusione.

Mentre i coloni e gli elfi vegliano i loro morti, secondo le tradizioni delle diverse razze, gli altri si radunano attorno al fuoco. Qualcuno ancora si interroga su cosa sia successo, come e perché, ma i più ora pensano a cosa bisognerà fare ora. Tornare indietro? Aspettare lì che tutti guariscano?

Poi Sir Esmerald Ironshield prende la parola: ha studiato il veleno e ha scoperto che è un varietà rara e letale (v. VELENO), che condurrà tutti loro a una morte a una morte atroce nel

giro di alcune ore, con un progressivo deperimento. I più deboli saranno i primi a cadere. Un silenzio sbigottito cala sul gruppo, poi Sir Hans utb Vilkas dichiara che non lascerà nulla di intentato per cercare di salvare la gente della carovana. Partirà sulle tracce del kender, ricupererà l'antidoto e tornerà prima che il veleno abbia fatto pienamente effetto, o morirà nel tentativo.

Subito dopo, Kasilla Mayem dichiara che anche lei farà la sua parte e si unirà all'inseguimento. Spegne sul nascere le rimostranze del Cavaliere della Rosa, affermando che quattro occhi vedono meglio di due, e che ognuno deve fare ciò che può per la salvezza della carovana.

Senza por tempo in mezzo ciascuno si reca ai propri attendamenti e si prepara alla partenza.

Dopo mezz'ora, il cavaliere torna sulla strada armato e bardato, portando per le briglie il suo stallone. All'accampamento resteranno il Cavaliere della Corona, che non è in grado di muoversi, e la Cavaliere della Spada, che cercherà di accudire i moribondi.

Poco dopo arriverà anche la mercante, in abiti più pratici e resistenti, accompagnata dalle sue guardie del corpo. Montano i cavalli staccati dal loro carro.

Non si aspettano e non aspettano altri (adducendo come scusa che il tempo è un fattore cruciale), ma partono subito lungo la pista, all'inseguimento del kender.

Se anche i PG vogliono dei cavalli, potranno ottenere senza problemi i cavalli da tiro del carro del Carl Hammerside, che sono tuttavia un po' lenti.

STATISTICHE DEI CAVALLI DA TIRO

Dadi vita = 3d8+6 (19pf)
 Iniziat= +1
 Velocità= 15m (10 caselle)
 AC= 13 (-1 taglia, +1 DES, +3 natural), tocco 10, prono 12
 Att base/Grappe= +2/+9; Attacco= zoccolo -1 (1d6+1);
 Attacco Completo = 2 zoccoli -1 (1d6+1)
 Faccia/portata= 3m/1.5m
 TS= tempra 5, rifl 4, vol 2
 Abilità= FOR 16, DES 13, COS 15, INT 2, SAG 12, CAR 6
 Skills= listen +4, spot +4
 Grado sfida= 1

A questo punto i Giocatori sono liberi di fare ciò che vogliono, ma è ovvio che la scelta migliore non è restare nell'accampamento ad attendere di morire...

A - Cercare attorno e trovare la boccetta del veleno

Se i PG cercando la pozione cura veleni nell'accampamento ovviamente non la trovano, dal momento che ce l'ha il kender

Se cercano attorno all'accampamento, possono però trovare (Cercare CD 20) la boccetta vuota che conteneva il veleno. È un'ampolla di cristallo di ottima fattu-



ra, decorata da una doppia ghirlanda di teschi. Si trova sul fondo di un tronco cavo, in cui Curt Bowson, il ladro, l'ha fatta cadere per nascondersela.

A meno che i Giocatori non dichiarino di spendere ore ed ore a cercare, dovrebbero essere in grado di partire insieme agli altri all'inseguimento del kender.

Ricordiamo che ogni 2-3 ore i PG perderanno 1 punto di Costituzione, tra terribili sofferenze

B - Restare con la carovana

Restando alla carovana non succede nulla di rilevante: al più possono parlare con i PNG rimasti, che data la situazione sono tutti più ritrosi e taciturni.

Possono ottenere le informazioni che eventualmente ancora non possiedono (v. tab. PNG), ma non saranno di grande utilità.

La gente della carovana, intanto, sta sempre peggio, e anche loro cominciano a perdere punti Costituzione (al ritmo di uno ogni 2 ore)

C - Partire all'inseguimento del kender (v. 2)



TROUBLESHOOTING GENERICO

Cosa fare se i Giocatori fanno qualcosa di non previsto?

In Generale bisogna cercare di disincentivare divisioni durature dei PG (non negargliele ma favorire ricongiungimenti).

Qui sono descritte alcune soluzioni generali per gestire scelte inaspettate e impreviste dei Giocatori, e ricondurle alla trama principale.

Sempre qui consideriamo azioni dei giocatori che portino a dover rivedere in modo importante gli eventi successivi.

Se necessario all'interno di ogni capitolo vi saranno altre soluzioni per casi particolari.

KASILLA MAYEM

L'ipotesi giudicata più probabile e considerata come quella di base è che solo alla fine si scopra ogni cosa e si arrivi allo scontro, d'altra parte i PG potrebbero scoprire chi è Kasilla Mayem più o meno in qualsiasi punto dell'avventura.

Kasilla Mayem cercherà di recitare fino in fondo, cercherà di far apparire ridicoli eventuali sospetti contro di lei e, contro accuse per le quali i PG potrebbero avere prove, cercherà di giustificarsi ammettendo quel che è stato scoperto ma adducendo le sue migliori motivazioni per aver nascosto/taciuto qualcosa.

Se scoperti i tre tenteranno di fuggire nel caso in cui i nemici siano troppi o comunque nel caso in cui la fuga sia facile, in caso contrario (es. i PG da soli), affronteranno lo scontro (v. appendice). Kasilla Mayem sarà pronta ad abbandonare le sue 'guardie del corpo' se la situazione volgerà al peggio, ma in genere cercherà di evitarlo perché le serve l'aiuto dei due.

Una volta scoperti, se fuggiti o comunque vivi e liberi, cercheranno di seguire a distanza i PG, o precederli e aspettare il momento opportuno per tendergli un agguato.

AZIONI INUTILI

I PG potrebbero intraprendere azioni inutili o che fanno semplicemente perdere tempo.

Alcuni esempi:

- ❖ vagare storditi in zone insignificanti (la riva sbagliata del fiume, il profondo della foresta, ...)
 - ❖ restare fermi in un posto aspettando che l'avventura venga loro incontro
 - ❖ tornare indietro a vedere come stanno quelli della carovana
- Per impedire che i PG si impantanino in simili situazioni e non ne vengano più fuori, si può dar loro alcune "spinte" nella direzione giusta.



SOLUZIONE 1: CONDIZIONI CHE PEGGIORANO

Un primo modo per dissuaderli dal perdere tempo (e soprattutto dall'accamparsi) è fargli venire qualche altra crisi di crampi e vomito, anche senza perdita della Costituzione, e sottolineare con forza la progressiva perdita di punti Costituzione (1 ogni 2-3 ore).

SOLUZIONE 2: INCONTRO CON UN CACCIATORE NOMADE

Se si trovano nella foresta dall'altra parte del fiume, incontrano un nomade (Grimur, v. tabella nomadi) che stava cacciando nella foresta, il quale dichiara di non aver visto o sentito nulla di ciò che i PG gli chiedono, ma li indirizza all'accampamento dei suoi e li mette in guardia da un pericoloso orso assassino che da qualche mese attacca i viandanti che si avventurano nella foresta.

SOLUZIONE 3: INTERVENTO DEL CAVALIERE DELLA ROSA

Se sono sulla strada a sud e non sanno più che pesci prendere, il Cavaliere della Rosa può intervenire per metterli sulla strada giusta.

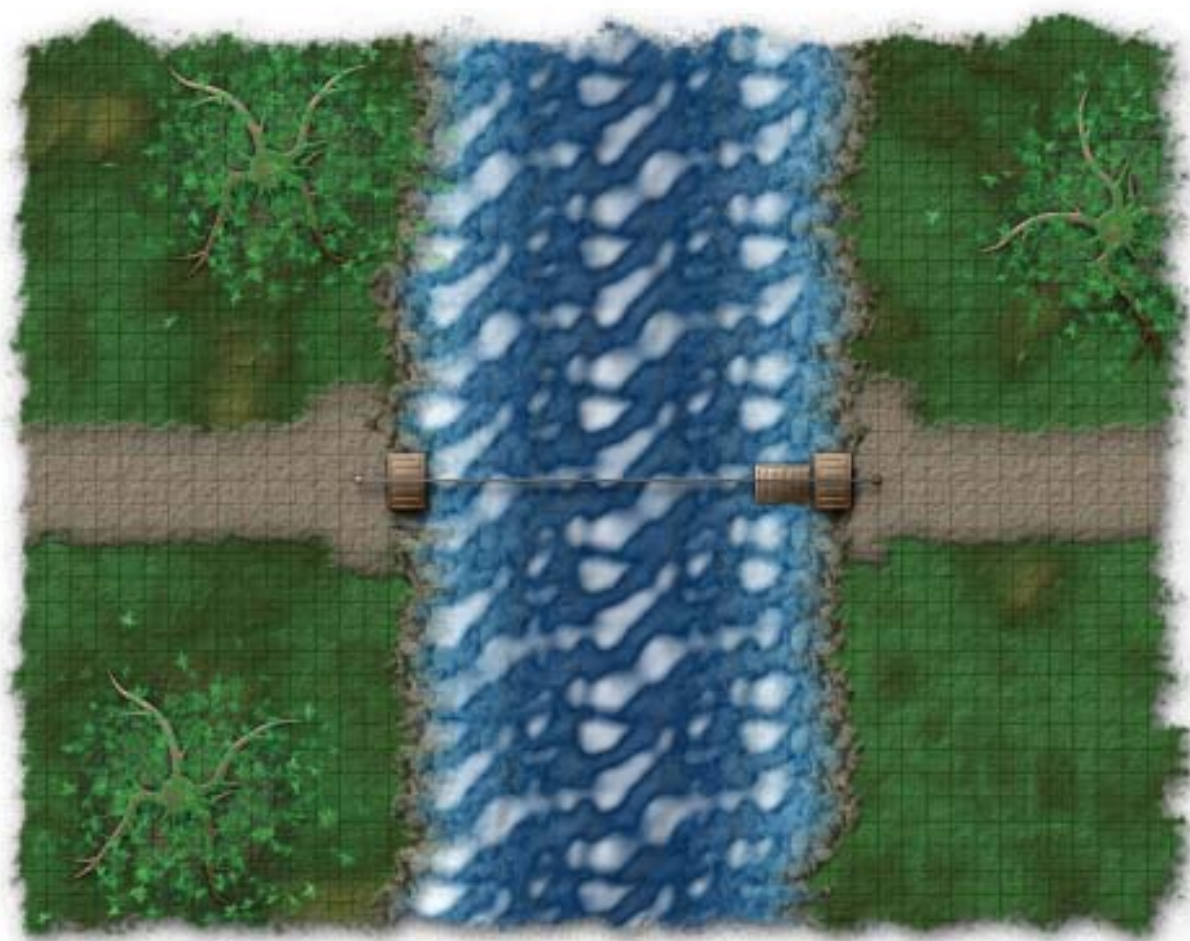
2 – INIZIA L'INSEGUIMENTO

SINOSSI: mentre tutti mangiavano cibo avvelenato e si riposavano, Burrfoot Thistleknot, il kender, ha camminato di buon passo, arrivando fino al fiume e tentando di attraversarlo malgrado fosse in piena e il traghetto fosse dall'altra parte. Se i PG lo seguono, si devono confrontare anche loro con lo stesso problema.

Non sanno che in realtà il kender è caduto nel fiume, ed è stato trasportato a valle dalla corrente, facendo in questo modo perdere le sue tracce...

Una buona notizia, la prima da molte ore. Non è facile seguire le tracce di un kender, ma in questo caso Burrfoot Thistleknot ha lasciato dietro a sé una scia di gusci di noccioline (Sopravvivenza, Seguire Tracce: CD 11). Anche se ha 3 – 4 ore (più ogni altra ora che i PG hanno perso a indugiare nell'accampamento) di vantaggio su di voi, contate di riuscire a raggiungerlo entro breve.

Anche se partono insieme, i PG sono rapidamente distanziati sia dal Cavaliere della Rosa, che parte al galoppo, sia dalla mercante con il suo seguito.



Mapa della zona del traghetto



Il kender si tiene sempre sulla pista, camminando di buon passo e senza curarsi di nascondere le sue tracce. Se verificheranno lungo la strada, anche una prova di Cercare CD 11 permetterà di verificare che le tracce (e i gusci) ci sono anche lì.

Se i PG non perdono più di 3 ore all'accampamento o lungo la strada, raggiungeranno gli altri al traghetto sul fiume (si suppone che il cavaliere e la mercante abbiano perso tempo anche loro, controllando una traccia sospetta che poteva far pensare che il kender avesse lasciato la pista, prostrati da un altro accesso di crampi causato dal veleno, o litigando su cosa dovessero fare una volta arrivati al traghetto).

In caso contrario, i PNG avranno già attraversato il fiume, e si saranno allontanati. Il traghetto è anche in questo caso sull'altra sponda.

2.1 – ARRIVO ALL'IMBARCADERO

Descrizione del traghetto

Appena arrivati i PG si sentiranno male, avranno una nuova crisi di crampi allo stomaco (e perderanno 1 punto Costituzione).

Poi potranno guardarsi attorno.

Dopo un paio d'ore di cammino arrivate a un fiume tumultuoso in piena, largo oltre 12 metri. Una corda tesa lo attraversa e, sulla sponda opposta, è ormeggiata una chiatta.

È un traghetto, senza traghettatore. Non ci sono tracce di una casa o di mezzi per chiamare il traghettatore. Anche gridando non compare nessuno, e comunque il fragore dell'acqua copre ogni rumore –è quasi impossibile farsi sentire da una riva all'altra.

Osservare

CD 13: la corda è in realtà un fascio di cinque canapi. Su questa riva è saldamente assicurata a due alberi. Il fascio ha un diametro di circa 10 cm.

CD 15: Un'altra corda, simile alla prima, è assicurata circa 1.5 m più in basso, ma al momento è sommersa dall'acqua, ed è visibile solo nel tratto vicino alla riva (se si osserva la corda da vicino, lo si nota automaticamente)

Osservare la chiatta

È una robusta e un po' grezza zattera di tronchi, agganciata con delle corde alla fune che attraversa il fiume.

CD 20: anche esaminandola con attenzione non si vede alcun mezzo per trascinarla da una riva all'altra, se non stando su di essa.

Esaminare la corda con Uso Corda:

CD 18: Entrambe le corde sembrano essere in posizione da un po' di tempo, si sono assestate e sono in ottime condizioni.

Cercare impronte del kender (Sopravvivenza, Trovare Tracce)

CD 15: il sacchetto che aveva contenuto le noccioline, con all'interno il guscio vuoto di una decina di esse, è stato buttato via in un cespuglio.

CD 18: alcune impronte degli stivali del kender sono ancora chiaramente visibili nel fango della riva.

Se Ermes Rangot è lì potrà confermare che non vi sono altre impronte del kender se non quelle sulla riva.

Se sono presenti i PNG: il kender ha appena attraversato?

Osservare CD 15: sulla riva opposta, una macchia di noccioli ondeggia, come se qualcuno la stia attraversando, salendo da riva verso il bosco.

Se nessuno dei PG la nota, sarà Ermes Rangot a dare l'allarme.

"Eccolo, l'ho visto, è là nei cespugli sulla riva"

Osservare meglio o cercare di richiamare l'attenzione non dà alcun risultato.

Tutti i PNG sono concordi nel pensare che sia il kender che ha appena attraversato, che se ne sta andando.

2.2 – RECUPERARE LA CHIATTA

Come si fa a portare su questa riva la chiatta?

Qualsiasi soluzione sensata (che non sia scagliare una freccia con una corda attaccata e pretendere che questa sia in grado di trascinare una zattera di tronchi ormeggiata attraverso un fiume in piena) deve essere incoraggiata.

La soluzione più ovvia è che uno del gruppo raggiunga l'altra riva utilizzando le corde del traghetto e lo riporti da questo lato del fiume (i metri da percorrere saranno 10 poi si arriva alla chiatta).

Aggrapparsi alla corda mani e gambe (Scalare CD 12) per avanzare di un quarto della sua velocità come azione di movimento

Se la prova fallisce di 1-4 punti il personaggio non fa progressi, se di 5 o più cade nel fiume. Il PG può tentare di muoversi più velocemente se lo desidera (un mezzo della sua velocità), in tal caso la prova va realizzata con una penalità di -5.

Aggrapparsi alla corda con solo le mani (Scalare CD 20) ricordare ai giocatori che la corda è grossa, ha un diametro di 15 cm.



Se un PG che si tiene con le sole mani, vuole aggrapparsi anche con le gambe, deve realizzare una prova di Scalare CD 17 per tirarle su.

Camminare sulla corda: (Equilibrio CD 17) per avanzare della metà della propria velocità come azione di movimento. Se la prova è fallita di 1-4 punti il personaggio non fa progressi, se è fallita di 5 o più il PG perde l'equilibrio: può cercare di aggrapparsi alla corda effettuando una prova di Scalare CD 17 (ma con meno di 22 sarà aggrappato solo per le mani), in caso contrario cade nel fiume. Il PG può tentare di muoversi più velocemente se lo desidera (un mezzo della sua velocità), in tal caso la prova va realizzata con una penalità di -5.

Da Scalare a Equilibrio o viceversa

Un personaggio aggrappato alla corda che volesse mettersi in piedi su di essa dovrebbe realizzare: se è aggrappato con le sole mani una prova di Scalare CD 17 per tirarsi su e passare sopra la corda e quindi Equilibrio CD 17 per mettersi in piedi se è aggrappato con mani e gambe una prova di Scalare CD 7 per passare sopra la corda e quindi Equilibrio CD 17 per mettersi in piedi

Assicurare il PG con una corda.

Utilizzare Corde CD 10 per realizzare un nodo stretto che possa resistere alla corrente (realizzare la prova in segreto).

CADERE NEL FIUME

Un personaggio che cada nel fiume verrà trascinato di 2 metri a valle ogni round, a meno sia assicurato con una corda.

Legato: *Un personaggio assicurato con una corda in modo adeguato potrà essere trascinato sulla sponda dai suoi compagni: è necessario che il doppio del carico massimo di coloro che tengono la corda sia almeno uguale al doppio del peso del PG, in caso contrario saranno quelli che tengono ad essere trascinati verso il fiume. Per ogni round in cui il personaggio è tirato, si avvicinerà alla riva di 3 m + 1.5 m per ogni punto con cui la prova supera il 10. Il personaggio avrà inoltre un +5 alle sue prove di nuotare.*

Non Legato: *Potrà cercare di avvicinarsi ad una delle due rive con prove di nuotare CD 15: una prova riuscita lo avvicinerà di un quarto del suo movimento come azione di movimento, una prova sbagliata di 1-4 non permetterà di avanzare, una prova sbagliata di 5 o più significherà che è il PG è sommerso e deve trattenere il respiro*

In ogni caso, se il personaggio ha un punteggio (contando la modifica per carico e armatura) di nuotare inferiore a 10 fargli giocare solo 3 round, se non se la cava farlo lasciare dalla corrente più a valle, dopo altri (15 - il suo punteggio di nuotare) round, 1d6 di danni se i round sono 11 o più, e le relative prove di nuotare e costituzione per non affogare.

Trattenere il respiro *può farlo per un numero pari alla Cos di round, poi saranno necessarie prove Cos partendo da CD 10, con un +1 cumulativo ad ogni round successivo, il primo sbaglio porta a svenire, essere morente e, nel terzo round, morire).*

Ad ogni round il fiume potrà spostare il personaggio di 3 m più a

sinistra o a destra (0-25% e 76-00%) e ci sarà il 5% di possibilità che qualcosa (tronchi, grosse rocce. urti il personaggio (a meno la prova di nuotare sia stata almeno 10) per 1d6 PF.

Un personaggio che tenti una traversata avventata potrebbe incorrere in una valutazione negativa di competenza.

Un personaggio che svenga si risveglierà sulla riva, più a valle, con accanto sè il nomade che lo ha salvato (v Troubleshooting/2).

Se sono presenti i PNG: vai, Hermes Rangot!

Se i PG non sono più che celeri, la mercante li brucia sul tempo.

Kasilla Mayem punta lo sguardo all'altra riva, ma scuote la testa "Non vedo niente, è meglio se non perdiamo tempo. Hermes Rangot, sbrigati"

Il mezz'elfo prende un bel respiro, si appende alla corda con mani e gambe, e comincia lentamente a trascinarsi verso l'altra riva.

Purtroppo, Hermes non supera una prova (non riesce ad avanzare). Quasi a metà del fiume (9 m) perde la presa con le gambe, finisce con metà del corpo in acqua, e a fatica riesce a slanciare le gambe e tornare appeso alla corda. È tuttavia molto scosso, rimane abbarbicato alla corda e non riesce più ad andare né avanti né indietro. Solo dopo 3-4 minuti recupera abbastanza freddezza da poter tornare indietro, strisciando lentissimo.

Il tutto rischia di far perdere molto tempo a tutta la compagnia. Se ai Giocatori sembrerà che il DM stia solo cercando di dare al kender il tempo per allontanarsi, meglio...

Se i PG cercano di aiutarlo

Un PG che lo raggiunga e gli parli, lo aiuta a riaversi prima. Stesso effetto è aiutarlo con un qualsiasi mezzo magico adatto. Si può convincerlo a proseguire (Diplomazia-Carisma CD 15): in caso di successo, Hermes Rangot fa ancora qualche metro, poi fallisce di nuovo la prova, ripetendo (con più fatica ancora) la prova di prima, e diventando irremovibile nel suo voler tornare indietro.

Se un PG cerca di superarlo e andare sull'altra riva

Hermes Rangot lo guarderà con terrore mentre lo oltrepassa (camminando sulla corda? appendendosi a lui?) e per tutto il resto dell'avventura i suoi rapporti con lui saranno molto più freddi (è da considerarsi maldisposto nei confronti di quel PG e di cose che lo riguardano).

Nel tratto comprendente il ranger la prova di scalare ha un malus di -4, quella di equilibrio di -2.



Appena tornato a terra sarà molto mortificato e riceverà in sovrapprezzo uno schiaffo da Kasilla Mayem, furiente con lui per aver perso così tanto tempo.

Se i personaggi non vogliono/possono attraversare.

Alla fine Ermes Rangot si farà coraggio e attraverserà. In caso i PNG non siano presenti comparirà un nomade sull'altra sponda, che, dopo qualche segno, porterà loro la chiatta. (V Troubleshooting/ 2 per le informazioni che potrà dare il nomade)

2.3 – DECIDERE CHI PASSA (Solo se i PNG sono presenti)

Disputa sulle precedenze

Quando il traghetto viene infine portato sulla riva giusta, scoppia un alterco.

*Come prima, Kasilla Mayem si fa avanti con decisione
"Sul traghetto c'è posto per due persone e due cavalli. Io e Ermes andiamo per primi. Curt tu vieni dopo con chi vuoi."*

*Sir Hans uth Vilkas le chiude il passo, con volto corruciato
"No damigella, mia è la responsabilità di questa missione, sono io che vado per primo. E comunque sconsiglio che lei vada per prima, potrebbe essere pericoloso"*

"Ermes Rangot saprà difendermi. Stiamo inseguendo un kender, non un drago. Si levi di mezzo, cavaliere, ci sta facendo perdere tempo!"

"Non è bene sottovalutare gli avversari. Questo kender ha arrenato un'intera carovana, non sappiamo di cos'altro potrebbe essere capace. Si faccia da parte, damigella, questo è compito mio"

Se nessuno interviene, i due continueranno a discutere sempre più animatamente, facendo perdere ulteriore tempo a tutti.

Il cavaliere vuole andare primo perché è suo dovere e suo diritto, e perché non accetta di essere il secondo in nulla.

Argomenti di Sir Hans uth Vilkas : si basano per lo più su ragioni di autorità e diritto.

- ❖ lui ha assunto l'incarico di inseguire il kender, e non ha chiesto il loro aiuto: spetta a lui procedere all'inseguimento.
- ❖ lui è quello con il cavallo più veloce, è lui quello che può arrivare addosso al kender prima che sfugga

La mercante vuole andare prima per poter recuperare lei l'antidoto, salvarsi e fuggire, lasciando tutti gli altri a morire...

Argomenti di Kasilla Mayem: sono per lo più capricci

(non aveva argomenti migliori, quindi gioca la carta "bambina viziata")

- ❖ Ermes Rangot, anche se è un imbecille, è capace di cercare tracce, ed è meglio se le cerca prima che qualcuno (per esempio un cavaliere) le calpesti fino a renderle irricognoscibili
- ❖ è una questione di principio! Mi lasciate indietro solo perché sono una donna! Beh, valgo tanto quanto voi!
- ❖ Ho detto che vado prima io, e ci andrò! Ecco! Cosa vuol fare, picchiarmi? Vuole picchiare una donna?

Alla fine, se i PG non intervengono, paradossalmente è Kasilla Mayem che ha la meglio: i suoi argomenti sono capricci e quindi sono impermeabili a qualsiasi ragionamento. Diventa una gara a chi ha la testa più dura, e vince lei solo perché Sir Hans uth Vilkas di fronte all'alternativa tra sculacciarla o lasciarla andare, per cavalleria sceglie la seconda opzione.

Un intervento di mediazione a opera dei PG deve essere giocato come gioco di ruolo. Per farli ragionare Diplomazia CD 25.

Se passa prima il Cavaliere della Rosa

Sbarca e corre avanti, per vedere se il kender è ancora in vista, mentre chi è andato con lui torna indietro per recuperare gli altri. Controlla tutta la zona, quindi aspetta a cavallo che tutti abbiano passato il fiume. La mercante pretende di essere la seconda a passare.

Se passa prima la mercante

Sbarca e va a cercare il kender. Solo quando si rende conto che non è lì e che avrà bisogno di tutti i suoi uomini per proseguire l'inseguimento, manda chi era con lei a riportare indietro il traghetto. Il Cavaliere della Rosa pretende di essere il secondo a passare.

Se passano prima i PG

Sta a loro decidere cosa fare.

2.4 – ATTRAVERSAMENTO

Qualche nota di colore, tanto per dissuadere

L'attraversamento del fiume in piena con una chiatta non è una cosa così banale.

L'acqua rischia di passarle sopra o di strapparla dalla sua fune guida, trascinandola con sé. Tronchi trasportati dalla corrente minacciano di speronarla e capovolgere, oppure di tranciare una delle funi portanti. I cavalli sono molto nervosi, e possono farsi prendere dal panico. Eccetera.



Giocarsi cose simili rischia di complicare eccessivamente la trama con dettagli inutili, per cui tali cose accadono effettivamente (così i PG hanno una migliore percezione di cosa significhi un fiume in piena, e non gli viene la tentazione di navigarci su) ma evitano per un soffio di trasformarsi in tragedia: l'acqua sta per travolgere la zattera, ma non la travolge; i tronchi mancano di un soffio la chiatta; eccetera.

2.5 – SULL'ALTRA SPONDA

Non c'è traccia del kender.

Se i PG attraversano ore dopo il passaggio dei PNG È evidente che tanto il cavaliere che la mercante con il suo seguito hanno attraversato il fiume. Malgrado l'altra riva sia sassosa, si trovano abbondanti tracce di cavalli ferrati che risalgono l'argine (Osservare CD 15, Cercare automatico).

Sopravvivenza, Cercare tracce CD 12: appena sbarcati gli altri hanno fatto una sosta, percorrendo in lungo e in largo la zona di sbarco.

Sopravvivenza, Seguire tracce CD 15: data la confusione delle tracce nella zona, si vedranno le tracce di più cavalli condotti a mano

Sopravvivenza, Seguire tracce CD 12: si potrà rintracciare il punto in cui sono smontati da tre cavalli e si sono addentrati nel sottobosco verso sud.

Sopravvivenza CD 17: Il terreno è di difficile lettura per la vegetazione. Le tracce scendono nella direzione della corrente.

Sopravvivenza, Seguire tracce CD 14: le tracce di un cavallo proseguono sul terreno, più compatto, della pista.

Se i PG sono insieme ai PNG

Cercare tracce di Burrfoot Thistleknot

Non se ne trovano, anche se a cercarle è qualcuno capace di seguire tracce: l'altra riva è sassosa e anche nel sottobosco non si trovano impronte chiare.

Ovvio, in realtà il kender non è mai arrivato fin qui. Hans uth Vilkas supporrà che il kender li abbia visti arrivare e, rendendosi conto di essere stato inseguito, abbia cancellato le sue tracce e se ne sia andato di gran carriera.

Controllare i cespugli

Il movimento che era stato visto tra i noccioli era dovuto a un semplice furetto, che stava cacciando scoiattoli, di cui è particolarmente ghiotto.

Se gliene viene data l'occasione, il furetto cerca di met-

tere più distanza possibile tra sé e qualsiasi potenziale predatore, anche di piccole dimensioni...

STATISTICHE DEL FURETTO

Furetto

Dadi vita= ¼ (2pf)

iniziativa= +2

velocità= 6m

CA= 14 (+2 taglia, +2 DES), tocco 14, pronò 12

Att base/ grappe= 0/-12

Attacco= +4 morso (1d3-4 danni)

TS= temp +2, rif +4, vol +1

Abilità= FOR 3, DES 15, COS 10, INT 2, SAG 12, CAR 5

Skills= equilibrio +10, scalare +10, nascondersi +11, muoversi silenziosamente +8, osservare +3

Attach= se il furetto morde un bersaglio usa le sue forti mandibole per attaccarsi ad esso ed infliggere automaticamente i danni il prossimo round. Quando fa ciò ha una CA di 12. Lo si può staccare vincendolo in lotta.

Appena è chiaro che Burrfoot Thistleknot ha fatto perdere le sue tracce, Sir Hans uth Vilkas dice di essere convinto che il kender sia proseguito oltre, lungo la pista. Senza attendervi gira il cavallo e parte al galoppo, per inseguirlo.

Se i PG provano a fermarlo, vedi capitolo 4.

Kasilla Mayem lo guarda andar via poco convinta quindi si gira verso i PG e dice "Che facciamo?"

Qualsiasi cosa propongano i PG la sua proposta è:

"Se ci dividiamo abbiamo maggiori possibilità: prendiamo strade diverse, il primo che cattura il kender avvisa gli altri con segnali di fumo, d'accordo? Voi da che parte andate?"

Se indicano una direzione: lei andrà nella direzione opposta.

Se fanno scegliere a lei: lei sceglie di scendere lungo la riva del fiume, seguendo la corrente.

Se vogliono andare con lei: cerca di dissuaderli, dicendo che in questo modo hanno meno possibilità di trovarlo, cede a loro la via scelta da lei (*"Se proprio volete andare in questa direzione, io ne prendo un'altra"*), ma se insistono cede, per non destare sospetti, iniziando a pensare a come levarseli di torno.

In ogni caso, i Giocatori sono liberi di andare dove vogliono:

A – Scendere lungo il fiume, da soli o in compagnia della mercante (v. 3)

B – Seguire la strada (v. 4)

C – Seguire di soppiatto la mercante



Kasilla Mayem augura buona fortuna e si allontana nella direzione opposta a quella dei PG.

Dopo poche centinaia di metri, in una zona di bosco fitto, si ferma simulando un problema a uno zoccolo del suo cavallo, e intanto, con alcuni gesti pre concordati, manda il ranger a controllare di non essere stati seguiti. Ermes Rangot ha Osservare +11.

Se i PG vengono scoperti e identificati

Ermes Rangot li porta da Kasilla Mayem.

Kasilla Mayem chiederà se hanno scoperto delle tracce certe e se no cosa li ha spinti a seguirla “Non dovemo dividerci? Guardate che è in gioco la vita di tutti...”. Si tiene comunque sul generico e propone loro di stare tutti assieme (così almeno li può tenere d’occhio e cercare l’occasione giusta per liberarsi di loro.

Se non accettano di venire con lei e se ne vanno, lei fa una ramanzina sul fatto che sono irresponsabili e immaturi, e poi procede oltre.

Questa volta procede per un bel po’ prima di fermarsi, e si assicura ancor più di non essere stata seguita.

Se anche la seconda volta scopre di essere stata seguita v. TroubleShooting/Kasilla Mayem.

Se le sembrano pericolosi vedi appendice 1: Scontro con Kasilla Mayem sulla difensiva

Se i PG riescono a spiare la mercante senza essere scoperti

Appena ha la conferma che nessuno li ha seguiti, Kasilla Mayem tira fuori dal fondo del suo zaino una pergamena di Scrutare, per localizzare il kender. Lo vede uscire dall’acqua e capisce che è caduto nel fiume e che si trova a sud. Decide quindi di seguire la riva del fiume verso valle.

Se i PG a questo punto la intercettano e le chiedono ragioni del suo agire, v. TroubleShooting Kasilla Mayem cerca qualche scusa (studiato rudimenti di magia, mi sembrava un buon modo, ecc) dopodiché se si sente scoperta- combatte.

Vedi appendice 1: Scontro con Kasilla Mayem sulla difensiva

D – Scendere lungo il fiume utilizzando la chiatta

Non è una grande idea, il fiume è in piena, ed è pericoloso



Mappa da combattimento per lo scontro con l’orso



a) Segnalare con forza che la cosa non sembra così astuta, dal momento che il fiume è in piena, come hanno avuto modo di constatare di persona. È stato pericoloso attraversarlo su di un traghetto, figuriamoci discenderlo su di una zattera. Tanto più che non conoscono come sia il fiume più oltre: magari ci sono delle rapide.
b) la chiatta è comoda come traghetto ma è pessima come imbarcazione, dal momento che non ha alcun modo per controllare la direzione. Ok, possono usare delle pertiche, ma i PG sanno davvero usare pertiche per condurre una zattera su di un fiume in piena? Mmmh...

c) se proprio vogliono partire, auguri. La zattera prende velocità e si infila nelle rapide (sì, c'erano) senza controllo. Volendo, si può far effettuare una o più prove di Professione Marinaio con CD 30, poi, quando i PG si sono pentiti della loro scelta, la zattera si incaglia tra due rocce, sul bordo di una cascatella. Tutti fanno un tiro equilibrio CD 20 o cadono sulla chiatta e si fanno 1d3 danni. La zattera è incagliata vicino a riva e si può scendere facilmente.

Una volta a riva, ci si ricollega all'avventura, nel capitolo 3 "Scendere lungo il fiume, da soli o in compagnia della mercante". Hanno giusto il tempo di far asciugare i vestiti, e vengono attaccati dall'orso (vedi paragrafo corrispondente del capitolo 3)

Facilmente i PG incorreranno in una penalità.

E – Risalire lungo il fiume, o andare a perdersi nella foresta.

La foresta davanti a loro, tanto per chiarire che il kender non può essere passato da quella parte, e, se insistono, trattare la cosa come indicato in TroubleShooting/ 2.

3 – SCENDERE LUNGO IL FIUME

SINOSSI: Burrfoot Thistleknot è riuscito a toccar terra molto più a valle. Sul greto ha incontrato Tobin Quickstep, un altro kender, con il quale ha iniziato ad effettuare baratti e scambi di oggetti e di informazioni. Nel frattempo, il Cavaliere della Rosa è giunto fino all'accampamento dei nomadi, ha chiesto informazioni (dicendo che il kender è sospettato di furto e assassinio) e gli hanno detto che il kender (in effetti, il kender sbagliato, Tobin Quickstep ma lui non lo sa) era passato di lì e aveva proseguito lungo la pista a sud. Sir Hans uth Vilkas passa accanto ai due kender che chiacchierano non molto distanti ma nascosti dalla vegetazione e dallo scrosciare dell'acqua, per cui non se ne accorge e prosegue al galoppo. Poco dopo i kender si salutano, lanciando una sfida a chi arriva prima al tesoro (ognu-

no ha i suoi assi nella manica: la mappa del sentiero 'segreto' Burrfoot e l' "amico" drago Tobin). E mentre Tobin Quickstep prosegue lungo la strada, Burrfoot Thistleknot va verso l'accampamento dei nomadi per trovare abiti migliori di quelli stracciati che ha addosso. Tra le cose scambiate Burrfoot ha dato a Tobin l'ampolla dell'antidoto.

3.1 – GUARDARSI ATTORNO

Cosa trovano i PG se fanno attenzione a ciò che li circonda

Quando i PG partono, è bene che il DM annoti se i Giocatori hanno dato indicazioni in merito alla velocità o al grado di attenzione del gruppo: velocità normale, o andare veloci (velocità doppia) per arrivare il prima possibile o fare attenzione a discapito della velocità (velocità dimezzata).

I personaggi avranno i seguenti modificatori ai tiri di Osservare.

Velocità	Tempo di percorrenza	Bonus/ malus
Camminare veloci (x2)	1 ora	+4 alla CD
Camminare	2 ore	0
Guardarsi attorno (/2)	4 ore	-4 alla CD

Se un PG dichiarerà esplicitamente di concentrare la sua attenzione su qualcosa (il bosco, il fiume e la riva, ...) avrà un bonus di +2 sui tiri di osservare relativi e un -4 sugli altri.

In ogni caso leggere quanto segue:

Lungo il fiume il bosco è fitto, e ogni tanto siete costretti a effettuare delle deviazioni per evitare macchie di rovi o piccoli acquitrini causati dalla piena. Di quando in quando trovate sentieri di animali, che dal profondo del bosco portano al fiume, oppure il bosco si fa un po' più rado, permettendovi di procedere più spediti. Non è come viaggiare sulla pista, se non altro perché dovete procedere a piedi, tenendo i cavalli per le redini, ma temevate potesse essere molto peggio.

Se i PG seguono le tracce di Kasilla Mayem Ermes e Curt (Sopravvivenza CD 12) queste proseguono lungo. Mentre uno segue le tracce (alla velocità scelta, con i modificatori del caso) gli altri potranno osservare i dintorni (con i modificatori dati dalla velocità), ed anche lui stesso potrà farlo ma in ogni caso senza bonus. Qualora Ermes abbia usato Passare senza tracce (più o meno in ogni caso in cui lui e Kasilla abbiano oltrepassato i PG, vedi dopo), le tracce non saranno ovviamente visibili.



Se i PG cercano tracce dove hanno intravisto possibili segni del passaggio di creature (Sopravvivenza, una sola prova che riassume la ricerca durante il tragitto):

CD 10 – ci sono tracce di cervi (orme, cacche, ...)

CD 15 – ci sono tracce di umanoidi che calzano mocassini

CD 20 – le impronte di un orso, piuttosto grosso (sono impronte vecchie e appena visibili)

Non troveranno tracce di kender, anche fermandosi a cercarle.

Osservare (una sola prova che riassume l'attenzione lungo il tragitto, vedi sopra per i modificatori):

CD 10 – Un corno di un cervo. Perso durante l'annuale muta delle corna. Ha 4 ramificazioni

CD 12 – Una tagliola. Se nessuno la vede in tempo, il personaggio che è avanti rischierà di finirci dentro. TS Riflessi CD 15 nega, altrimenti 2d6 di danno e gamba intrappolata. Riaprire la tagliola una volta chiusa richiede una prova di Forza, CD 14.

Si tratta di una potente tagliola di grossa taglia. E' stata messa lì dai nomadi nel tentativo di catturare l'orso che li attacca e che fa fuggire la selvaggina.

CD 15 – Un laccio per conigli.

Niente più di questo. La dimostrazione che qui intorno vi sono dei cacciatori.

CD 20 - Una borsa di Burrfoot Thistleknot , impigliata in un canneto presso la riva.

Mentre veniva trascinato dalla corrente e lottava per non affogare, Burrfoot Thistleknot ha perso una delle sue borse, e la corrente l'ha portata ad arenarsi qui. È una borsa di cuoio piuttosto logora, ripiena di ogni genere di cianfrusaglie (segue lista). Riconoscerla come una borsa da kender non è difficile, ricordarsi di averla vista addosso a Burrfoot Thistleknot richiede una prova di intelligenza con CD 20.

Nella borsa sono presenti: Mappe che con l'acqua sono diventate delle pappe, in mezzo alla quale c'è un piccolo ciondolo in metallaccio laccato in argento ma ora rovinato, un piccolo cuore di animale (Conoscenze Natura CD10: di pollo), una bussola rotta, un sacchetto di velluto nero che contiene una dura polvere fangosa (o Artigianato, Tagliare pietre preziose CD 15; Conoscenza Natura CD 20: è polvere di diamante; Conoscenze Arcane CD 15: è polvere di diamante, componente di incantesimi, CD 20: ad es invisibilità), un medaglione in un metallo scuro che reca in rilievo un volto incappucciato in cui brillano due occhi rossi (Conoscenze Religioni CD 10: Medaglione votivo di Morgion)

3.2 – SCONTRO CON L'ORSO

Un animale feroce

Vedi appendice 2: l'orso grizzly

Se i PG sono insieme alla mercante

Kasilla Mayem sfrutta il diversivo per lasciarsi alle spalle i PG e procedere indisturbata.

Quando l'orso attacca, Kasilla Mayem si sposta subito a distanza di sicurezza, facendosi seguire dai suoi tre aiutanti.

Se nessuno bada a loro, ma tutti si concentrano sull'orso

Kasilla Mayem e i suoi si defilano nel bosco (Osservare CD 30). Giunta a distanza di sicurezza, chiede a Ermes Rangot se sono stati seguiti (Osservare +11 e Ascoltare +11). Se pensa di non essere seguita, lancia con una pergamena una Sfera di Invisibilità e continua ad allontanarsi con i suoi uomini (la sfera di invisibilità dura un minuto per livello).

Ermes userà l'incantesimo Passare senza Tracce (che durerà loro più o meno fino all'accampamento dei Nomadi), su di loro e , un'altra volta, sui cavalli.

Se qualche PG li sta osservando

Kasilla urla e scappa via tra gli alberi, lungo la sponda del fiume, nel verso della corrente. I suoi uomini sguainano le armi da mischia, Ermes Rangot la segue, mentre l'altro rimane in mezzo al sentiero, esitanti. Nessuno di loro attacca l'orso, che da parte sua non bada a loro, concentrandosi sul PG che ha attaccato per primo. Alla fine del secondo round si allontanano anche loro.

Se gli viene chiesto aiuto, rispondono che devono prima trovare la loro padrona, e se ne vanno.

Se vengono seguiti, il ladro si ferma e cerca di convincere il/i PG che stanno solo cercando di fermarla, preoccupati dalle sue scarse conoscenze dei boschi.

Kasilla Mayem continua a scappare fino a che non ha con se tutte le guardie del corpo, dopodiché chiede a Ermes Rangot se sono stati seguiti (Osservare +11 e Ascoltare +11). Se individua qualche PG, o se la raggiungono, spiega loro che ha avuto paura... (Se ci sono problemi v troubleshooting)

Se pensa di non essere seguita, lancia con una pergamena Sfera di Invisibilità e continua ad allontanarsi con i suoi uomini (la sfera di invisibilità dura un minuto per livello).

Ermes userà l'incantesimo Passare senza Tracce (che durerà loro più o meno fino all'accampamento dei Nomadi), su di loro e , un'altra volta, sui cavalli.



Se viene raggiunta

Se Kasilla Mayem, o Hermes Rangot, si accorgono di essere stati seguiti, Kasilla Mayem con aria terrorizzata rifiuta di tornare dov'è l'orso e dice: "Qualcuno deve recuperare l'antidoto. Non guadagneremo certo niente a farci uccidere dall'orso. Io vado avanti. Voi raggiungetemi" e si allontana a passo deciso seguita dai suoi uomini (avendo BISOGNO di restare sola, non si farà convincere del contrario).

Se dei PG la vedono lanciare l'incantesimo potrebbe valutare se attaccarli (prima magari cercare di valutare le loro intenzioni). Se cercano di fermarla con la forza, (cercherà di guadagnare tempo, se l'ha sfruttando l'invisibilità, per proteggersi e) li attaccherà.

Se i PG non sono insieme alla mercante

Se la mercante era alle loro spalle

Non appena è rimasta sola, Kasilla Mayem tira fuori dal fondo del suo zaino una pergamena di Scrutare, per localizzare il kender. Lo vede uscire dall'acqua e capisce che è caduto nel fiume e che si trova a sud. Decide quindi di seguire la riva del fiume verso valle, seguendo i PG a distanza di sicurezza.

Quando capisce in che cosa i PG si sono imbattuti, ne approfitta per lanciare, con una pergamena, Sfera di invisibilità (la sfera di invisibilità dura un minuto per livello).

Grazie a questa li supera indisturbata, passando nel bosco

Durante il secondo round di combattimento i PG possono notare (Osservare CD 18) che l'orso drizza le orecchie e annusa l'aria (Ascoltare CD 25 per chi è in mischia, per sentire rumore di fronde smosse => sembra un animale che si allontana dalla battaglia). Questo però non lo distrae dal combattimento

Hermes userà l'incantesimo Passare senza Tracce (che durerà loro più o meno fino all'accampamento dei Nomadi), su di loro e, un'altra volta, sui cavalli.

Se la mercante era davanti a loro

Kasilla Mayem ha avuto fortuna e non ha incontrato l'orso. Questo contrattempo le fa guadagnare tempo sui PG.

3.3 – TRACCE DEL KENDER

Finalmente, ecco una traccia per riprendere l'inseguimento. Anzi, più di una

Continuando a seguire il fiume, arrivate infine in una zona dove l'acqua rallenta la sua corsa. Qui, sulla sponda fangosa, uno

zuppo fazzoletto giallo e rosso attira la vostra attenzione.

Cercare o Sopravvivenza CD 6:

Trovate chiare le impronte di piccole mani e più oltre, l'impronta di un piccolo stivale.

Un kender deve essere uscito dall'acqua in questo punto. Seguire tracce: se realizzato Sopravvivenza CD 16 (CD 11 vedi che sono indirizzate verso la radura ma poi le perdi)

Il kender si è fatto largo tra le canne e ha raggiunto una piccola radura, dove il terreno più compatto e l'erba rendono le tracce meno evidenti.

Vedi anche se i PG seguono le tracce (leggi sia là che qui di seguito col procedere dei PG dietro le tracce).

Se non si seguono le tracce si vedrà comunque la radura lì vicino.

Osservare:

La radura è circondata da una fascia di fitto sottobosco che si fa più rado verso est.

CD 25: In quella direzione, notano qualcosa dai colori sgargianti impigliato in un ramoscello (si rivelerà stoffa, un brandello di vestito) Poco oltre, si sbucca direttamente sulla pista che scende da nord. (Tutto ciò è rintracciabile anche con un Cercare CD 15)





Cercare nella radura

CD 10: esaminare la radura per mettere di trovare, alcuni oggetti buttati via perché rovinati dall'acqua:

una manciata di piume assortite, fradice e appiccaticce, delle foglie accartocciate e una pergamena slavata. Apprendola con cura e osservandola con attenzione si possono ancora ricostruire alcuni elementi: sembra una mappa di Abanasinia, una regione molto più a Sud (NdG: quella dove c'è Solace), un'altra mappa che è troppo rovinata per essere di qualche utilità.

CD 15: vedi osservare CD 25

CD 22: nella zona est ci sono molte impronte di piccoli stivali che girano nella zona, sovrapponendosi in molti punti (Se si stanno seguendo tracce sarà automatico trovarle, vedi dopo).

Dalla pista si vede (Osservare CD 12) fumo che si innalza dalla foresta a Nord-Est (i nomadi affumicano carne giorno e notte), presumibilmente nella direzione da cui proviene la pista.

Se i PG seguono le tracce

Seguire le tracce del kender dal bordo del fiume (v prima realizzato sopravvivenza CD 16), porta alla parte più ad est della radura, dove le impronte sono numerose e si sovrappongono (cosa che si noterà anche con Cercare)

Nuova prova di Sopravvivenza con CD 18:

Permette di vedere che le tracce poco oltre si uniscono a quelle di un altro kender: si sono incontrati qui e fermati per un po' di tempo nella radura (nella zona più a est). Si sono poi messi in cammino insieme. La traccia continua parallela fino a quando non raggiunge la pista. Una volta lì i kender si sono separati, andando uno a nord e l'altro a sud. Vi sono tracce di zoccoli che paiono recenti.

Tiro per queste tracce, se Ermes non ha usato Passare senza tracce (Sopravvivenza, con Cercare CD 14 capisci che ci sono tracce di cavalli che vanno in entrambe le direzioni):

CD 13: Vi sono inoltre tracce di cavalli che (CD 17: escono dalla boscaglia e) vanno verso Nord.

CD 14: Vi sono inoltre tracce di un cavallo che arrivano da Nord e proseguono verso Sud.

Se Ermes ha usato Passare senza tracce (Sopravvivenza, Cercare):

CD 14: Vi sono inoltre tracce di un cavallo che arrivano da Nord e proseguono verso Sud.

(Ermes Rangot è già passato di qui assieme a Kasilla

Mayem e agli altri. Hanno seguito le tracce del kender e si sono diretti a Nord.)

I PG dunque possono:

A – Seguire le tracce di Burrfoot Thistleknot, o il fumo, fino all'accampamento dei Nomadi (v. 5)

B – Proseguire lungo la strada verso sud (v. 7)

4 – SEGUIRE LA STRADA

SINOSSI: Mentre Burrfoot Thistleknot incontra sul greto del fiume Tobin Quickstep, un altro kender, e inizia ad effettuare baratti e scambi di oggetti, il Cavaliere della Rosa distanzia i PG e, giunto all'accampamento dei nomadi, chiede informazioni (dicendo che il kender è sospettato di furto e assassinio): gli viene detto che il kender (in effetti, il kender sbagliato, Tobin Quickstep, ma lui non lo sa) era passato di lì e aveva proseguito lungo la pista a sud.

Sir Hans uth Vilkas passa accanto ai due kender che chiacchierano non molto distanti ma nascosti dalla vegetazione e dallo scrosciare dell'acqua, per cui non se ne accorge e prosegue al galoppo.

Poco dopo i kender si salutano lanciando una sfida a chi arriva prima al tesoro (ognuno ha i suoi assi nella manica: la mappa del sentiero 'segreto' Burrfoot e l' "amico" drago Tobin) e mentre Tobin Quickstep prosegue lungo la strada, Burrfoot Thistleknot va verso l'accampamento dei nomade per trovare abiti migliori di quelli stracciati che ha addosso.

Tra le cose scambiate Burrfoot ha dato a Tobin l'ampolla dell'antidoto.

4.1 – SIR HANS UTH VILKAS CORRE AVANTI

Il Cavaliere della Rosa li semina

Come si è visto, Sir Hans uth Vilkas parte subito, senza aspettare nessuno: annuncia la sua decisione, gira il cavallo e se ne va.

Se non lo fermano subito, non riusciranno a raggiungerlo poi. Dopo un round sparisce dietro una curva e il suo destriero lanciato al galoppo è in grado di distanziare molto velocemente dei cavalli da tiro. (Se hanno dei cavalli più veloci guadagnerà terreno più lentamente)

Se lo si prova a fermare a parole:

"Mi pare ovvio che questa missione è importante tanto per voi"



quanto per me. La mia volontà di non attendervi è solo dettata dalla logica. Le mie cavalcature sono più veloci, e dunque è pura follia che io mi attardi ad attendervi, quando il tempo è un fattore essenziale per la nostra salvezza”

È una gran testa dura, ed è fermamente convinto delle sue ragioni:

- ❖ non è una gita di piacere: il tempo è cruciale, non ha senso che chi è in grado di andare più veloce si fermi ad aspettare gli altri
- ❖ lui si è fatto carico della missione di salvare la carovana, facciano quello che possono, lui non ha tempo di badare a loro

Se può se ne va al galoppo, ignorando ogni tentativo di convincimento, altrimenti cerca di convincerli a lasciarlo andare (Intimidire +6)

D’ora in poi l’atteggiamento del Cavaliere della Rosa nei loro confronti è più negativo: non accetta i loro consigli, non cede loro il passo e, pur rispettando i dettami di Ordine e Misura non sarà propenso ad aiutarli

Se lo si prova a fermare con i fatti:

“Pazzi! Già non siete di nessun aiuto, almeno non siate di intralcio! Mentre voi mi trattenete qui, il kender si invola e con lui ogni speranza di salvare la gente della carovana!”

Se attaccano lui o il suo cavallo, il cavaliere si tiene in parata per un round, intimando loro di fermarsi e poi attacca, per un round per stordire, intimandogli ancora di fermare la loro follia, poi per uccidere.

In ogni caso sarà pronto a partire appena gliene sarà data la possibilità.

Se lo bloccano in qualche altro modo, gli fanno perdere tempo e/o non si lasciano convincere a lasciarlo ripartire, il cavaliere dopo un po’, esasperato, cerca di tramortire chi lo sta direttamente bloccando, per poi andarsene. Se i PG reagiscono attaccando, si difende, non combatte per uccidere, e appena possibile cerca di andarsene e riprendere l’inseguimento.

D’ora in poi l’atteggiamento del Cavaliere della Rosa nei loro confronti è molto negativo: non vuole più avere nulla a che fare con loro, li considera alla stregua di avversari, e non li aiuta in nessun modo.



Mappa Accampamento Nomadi



4.2 – SCONTRO CON L'ORSO

Un animale feroce.

Vedi appendice 2: l'orso grizzly

L'orso è particolarmente feroce e attacca più o meno qualsiasi creatura trovi nel suo territorio (che non scappi veloce). Attaccherà i PG, ritirandosi solo se ridotto a meno del 10% dei suoi PF. Un approccio tramite l'empatia selvatica potrà essere tentato solo se lo si calmerà momentaneamente con cibo abbondante (5 razioni o più) e/o a lui assai gradito. Ci andrà un primo tiro contro CD 15, per fargli accettare il cibo e farlo interessare ad esso sospendendo l'attacco, quindi si potrà cercare di modificare la sua attitudine, che è ostile, data la natura particolarmente feroce e territoriale di questo esemplare. Occorre un minuto e almeno un'altra razione di cibo, quando finisce quel che ha, seno attacca. In caso di movimenti bruschi o parole pronunciate ad alta voce, incantesimi compresi, da parte di chiunque, attacca.

Meno di 20: Attacca i PG

CD 20: Maldisposto – Ringhiera ecc. Attaccherà a meno che i PG si allontanino immediatamente.

CD 25: Indifferente – Ballonzola via soddisfatto

CD 35: Amichevole – Sta un po' tra i PG, in particolare è amichevole con chi ha usato l'empatia. Li lascia quando stanno per arrivare alla strada.

Se Sir Hans uth Vilkas è davanti ai PG

L'orso viene attirato dal galoppo del cavaliere, ma quando giunge alla pista, questi è già lontano, e sono i PG che stanno sopraggiungendo.

Se Hans uth Vilkas è con i PG

Carica l'orso in loro aiuto (l'Ordine e la Misura lo impongono, per cui lo fa anche se li trova insopportabili), non scende mai da cavallo e termina la battaglia se ne va immediatamente al galoppo.

Il grizzly non attacca il suo cavallo, concentrandosi sui PG...

Terminato il combattimento i PG possono notare (Osservare CD 12) un filo di fumo che si innalza a Sud.

La pista sembra portare proprio da quelle parti (i nomadi affumicano carne giorno e notte).

5 – L'ACCAMPAMENTO DEI NOMADI

SINOSSI: Burrfoot Thistleknot arriva all'accampamento dei nomadi, dove cerca di “prendere in prestito” dei vestiti asciutti, ma i nomadi lo colgono in flagrante e, messi in allarme dalle parole del cavaliere, lo legano, lo imbavagliano e lo mettono in una delle loro tende almeno fino a che il loro capo, Cephi, non tornerà. Peccato che bavagli e corde non servono a tenere un kender prigioniero: dopo poco tempo si libera e scappa dall'accampamento.

Il Cavaliere della Rosa è molto più a sud: gli sta venendo il dubbio di aver oltrepassato il kender senza vederlo.

La mercante è già giunta all'accampamento dei nomadi, ma Ermes Rangot ha trovato le tracce del kender fuggitivo e hanno ripreso l'inseguimento senza fermarsi. Con che differenza di tempo rispetto ai PG, dipende da ciò che questi hanno fatto (v. TABELLA Velocità).

Tobin Quickstep intanto, procedendo verso sud, è stato attaccato e catturato da dei ragni giganti.

Tamas e Parlan, due nomadi, sono di guardia all'accampamento. Loro hanno catturato Burrfoot (e ne possono dare una descrizione precisa).

In precedenza è stato Parlan a vedere Tobin passare vicino all'accampamento e poi proseguire verso sud (non lo ha visto molto bene, solo se i PG chiedessero potrebbe fare mente locale che gli sembrava vestito diverso rispetto a quando è tornato...), e sempre lui ha parlato con il cavaliere.

Tamas ha visto tre umani a cavallo passare vicino all'accampamento (Kasilla ecc.) sul lato nord. Li ha sentiti fermarsi vicino alla loro palizzata, ma sono ripartiti subito, prima che andasse a controllare. (Vedi informazioni sui nomadi)

5.1 – ARRIVARE ALL'ACCAMPAMENTO

Reazioni e primo impatto

La pista passa vicina ad un'alta palizzata di tronchi inclinati in fuori. Il fumo si alza dall'interno e spande intorno un leggero odore di carne affumicata. Una piccola parte della palizzata (circa 1.5 m) scorre davanti ai vostri occhi e potete così intravedere all'interno tre o quattro tende ordinatamente disposte attorno alle bracci di un grosso falò.

Un uomo alto e muscoloso, esce dalla palizzata e si dirige verso di voi zoppicando. La carnagione rossiccia, i capelli scuri e gli occhi neri, assieme ai vestiti in pelli di daino, ricamati con perle di legno (v. tabella nomadi) vi fanno pensare a un nomade delle pianure.

La palizzata si richiude dietro di lui.

“Cosa volete stranieri?” vi chiede.



Seguire Piste CD 14: Le impronte dei cavalli del Cavaliere della Rosa hanno fatto una sosta davanti alla palizzata, e poi hanno proseguito lungo la pista verso sud.

Il nomade che li accoglie è Tamas, che ha preso una storta oggi mentre era a caccia con Parlan, per questo i due sono tornati presto. Se i PG lo curano avranno un Bonus di -3 a tutte le CD nelle prove di fiducia (diplomazia, raggirare, ecc) con lui.

Il cancello è stato aperto e chiuso da Parlan, che si è tenuto dietro di esso, con l'arco a portata di mano, pronto a difendere l'amico.

Se i PG hanno parti dell'orso con sé

Se hanno la pelle, la testa, o altro facilmente riconoscibile:

L'uomo vi sta squadrando con un lungo sguardo valutativo, quando i suoi occhi si dilatano: "Lo avete ucciso!" esclama indicando <il reparto più evidente>

Reazione dei PG

"Lo credevamo uno spirito: ha evitato tutte le nostre trappole ed è fuggito ai nostri attacchi. Spaventava la nostra selvaggina. Dobbiamo festeggiare la vostra caccia. Stasera brinderemo attorno al fuoco"

Se hanno parti meno visibili (zanne, artigli, ecc)

L'uomo non noterà nulla, ma se i PG introducono il discorso, dopo un momento di incredulità saprà riconoscerle come prove dell'accaduto e li inviterà a festeggiare (v. sopra).

Se hanno l'orso vivo

Subito dopo aver detto queste parole l'uomo impallidisce: ha notato il grizzly che vi segue.

"Scappate è pericoloso!" vi urla. Si dirige verso il cancello chiuso, ma non si fa aprire. Si gira e con sguardo disperato estrae un coltello da lancio.

I PG hanno due round per fermarlo, dopodiché tirerà all'orso (Bonus di attacco +5).

E' facile convincerlo (Raggirare vs Percepire intenzioni +6) che l'orso è sotto qualche incantesimo, soprattutto se continua a vederlo calmo. Si oppone però decisamente a lasciar entrare l'orso nell'accampamento e difficilmente si lascerà convincere (Diplomazia CD 22)

Li invita ad aspettare il ritorno del capo caccia (v. dopo). Sarà poi lo stesso capo caccia a invitarli a festeggiare l'evento.

Se i PG chiedono del kender

"Siete suoi amici? Chiede il nomade

Reazione dei PG

"Lo abbiamo catturato mentre cercava di rubare delle pelli, il piccolo ladro" continua seccato

L'uomo spiegherà che lo hanno rinchiuso in un posto sicuro.

Passando il Cavaliere della Rosa ha raccontato a Parlan che il kender era sospettato di furto e assassino, per questo i nomadi lo hanno catturato, e non hanno alcuna intenzione di affidarlo ai PG, o anche solo lasciarli parlare con lui, almeno fino al ritorno del capo caccia (Diplomazia CD 15).

Entrare nell'accampamento

Se sa che i PG hanno ucciso/ reso inoffensivo l'orso

Li farà ad entrare, gli presenterà il giovane Parlan e Aliza, la conciatrice, e li inviterà ad attendere il ritorno di Cephi, il capo caccia, seduti attorno al fuoco. Gli offrirà carne secca e vino speziato chiedendogli di raccontare dell'orso e dopo li lascerà girare liberamente per l'accampamento, disinteressandosi di loro.

Se ignora che i PG hanno ucciso l'orso (o se non l'hanno fatto)

Li inviterà a restare fuori ad aspettare il capo caccia, raccomandando loro di fare attenzione a un pericoloso grizzly che si aggira nella zona.

Se i PG rivelano di averlo ucciso sarà incredulo e chiederà delle prove.

Essendo un esperto cacciatore non potranno rifilargli per buoni pezzi che non sono del grizzly. Questo inoltre aumenterà di +2 la CD di tutte le successive prove di fiducia (Raggirare, Diplomazia, ecc) fatte con lui.

Se invece mostrano parti vere, le riconoscerà facilmente e li farà entrare (v. sopra)

Se lo invitano ad andare a controllare, rifiuterà e gli consiglierà di aspettare fuori dall'accampamento il capo caccia.

Se i PG riescono a convincerlo a farli entrare

(Diplomazia CD 18), gli dirà di sedersi attorno al fuoco e li terrà d'occhio, assieme al suo compagno Parlan. Aliza sguscerà a vedere chi è arrivato (Nascondersi + 4, Muoversi Silenziosamente +6) e poi, cercando di non farsi vedere, tornerà ai suoi lavori dall'altra parte dell'accampamento.

Se i PG cercano di girare per l'accampamento, prima li inviterà a stare seduti e incaricherà Parlan di seguirli passo passo (Diplomazia CD 20, Raggirare vs Percepire Intenzioni a +7 (+3, +4 di circostanza) per convincerlo a lasciarli girare da soli: il giovane è alla sua prima caccia, e cercherà di rispettare gli ordini ricevuti).



Girare attorno alla palizzata

La palizzata inclinata circonda tutto l'accampamento, costruito in un'ampia radura, ancor più ampia ora che sono stati abbattuti molti alberi per costruire la palizzata. Un tappeto di erba novella cresce tra i ceppi degli alberi abbattuti.

Cercare o Sopravvivenza CD 14: in molti punti la palizzata reca i segni degli artigli di un grosso grizzly e numerose sono le impronte dell'orso tutt'attorno.

Cercare tracce (Cercare o Sopravvivenza CD 13): Se i PG cercano lungo tutta la palizzata, o esplicitamente fuori dalla palizzata a nord, opposta al cancello (in ogni caso il tempo richiesto sarà significativo) o abbiano seguito le tracce del kender all'interno dell'accampamento (e seguendole vengano a cercarle qui: v. 5.2) possono trovare l'impronta molto profonda del tacco di un piccolo stivale. Sembra che il kender si sia lasciato cadere dalla palizzata (per poterle seguire devono aver realizzato CD 16).

Per seguire il kender in fuga, v. 5.3

5.2 – CERCARE IL KENDER NELL'ACCAMPAMENTO

Tanto c'è tempo: visitiamo i dintorni

Il kender è stato chiuso nella tenda di Tamas e Parlan (v. mappa accampamento nomadi).

Descrizione dell'accampamento

Il cancello non è altro che un rettangolo di tronchi mobile nella palizzata. E' largo quanto una persona. Da dietro viene chiuso puntellandolo con due tronchi robusti.

Vicino all'ingresso vi è un grosso fuoco, circondato da alcuni tronchi sistemati per terra in modo da non doversi sedere sul terreno. Una grossa catasta di legna è lì vicino: sono alberi tagliati da poco, che stanno stagionando. Dall'altra parte invece, in un piccolo forno di terra e pietra, viene affumicata lentamente la carne.

Al centro dell'accampamento ci sono quattro tende, tre normali e una più grossa e alta. Le tende sono coniche e hanno una struttura di pali che sostiene una copertura fatte di pelli unite assieme (tipo tepee). Ogni tenda è decorata con segni rossi e neri.

Passando dietro la tenda di Tamas e Parlan si può notare (Osservare CD 23 – Cercare CD 18) nella polvere il segno di una lunga strisciata. Nulla indica che sia il kender ma si può Cercare Tracce (CD 23) e poco più avanti si troveranno vaghe impronte di piccoli stivali. Seguendole, porteranno fino alla palizzata, dove il kender si è arrampicato ed è uscito.

Dietro le tende, verso il fondo della recinzione, vi è una zona dove le pelli conciate sono stese ad asciugare e

una tettoia sotto cui sono ammonticchiate, su un palchetto di legno. Pezzi di carne affumicata penzolano da sotto la tettoia.

Le tende normali :

Sono tende alte e larghe all'incirca 2 m (all'esterno i pali della struttura aggiungono circa 15 cm) che possono contenere fino a quattro persone accosciate e due o tre sdraiate. Tutte le tende sono chiuse, con lacci attaccati a ganci di osso.

Dentro si può stare in piedi solo al centro della tenda, non più di due persone per volta. Le tende hanno il pavimento coperto di pelli su cui sono ammonticchiate diverse pellicce su cui dormire e con cui coprirsi (valore: 10 monete d'acciaio a tenda). Alcune borse di pelle sono attaccate ai pali assieme a diversi amuleti in piume, ossa e denti.

Nelle borse trovano pochi pantaloni e casacche di pelle di ricambio, senza decorazioni. Inoltre:

Cephi e Aliza: la tenda è molto ordinata. Tra le pellicce ammonticchiate spicca una grossa pelliccia nera (Conoscenza Terre Selvagge CD 15: era un orso bruno di notevoli dimensioni, valore 15 monete di acciaio). Appoggiato sulle pelli c'è la casacca decorata di Cephi (vedi tabella nomadi) Nelle borse appese ai pali trovano alcune gonne di daino aperte sui fianchi e una tunica lunga ornata di pelliccia. Inoltre, in due involti di pelle ben riposti, trovano una trentina di punte di frecce in ferro e dei raschietti da conciatore.

Brad e Grimur: in un angolo della tenda è appoggiato un bastone di legno, ricoperto di cuoio tinto di rosso, con sulla sommità un piccolo teschio di uccello circondato da piume marroni (Conoscenza Terre Selvagge CD 13: falco entrambi). Due casacche ricamate (v. tab. nomadi) sono posate sulle pellicce. In due involti di cuoio sono conservati dei coltelli da lancio e delle punte di lancia in ferro. Una delle borse contiene un completo casacca e pantaloni in morbida pelle grigia (Conoscenza Natura CD 28: pelle di Thanoi, valore 300 monete di acciaio). Sulla casacca denti e artigli (Conoscenza Natura CD 28: denti e artigli di Thanoi) sono attaccati in modo da formare il disegno di un lupo grigio (se non riconoscono la bestia, per la manifattura possono sopporre un valore della veste di 50 monete di acciaio)

Apparteneva al padre di Grimur, e lui la porta sempre con sé.

Tamas e Parlan: questa è la tenda in cui avevano rinchiuso il kender. È una tenda molto disordinata. Le pellicce



sono ammassate alla rinfusa. Su di esse è gettato un involto aperto, che contiene alcune punte di lancia in ferro, mentre altre sono sparse tra le pellicce. Le borse contengono abiti schiacciati dentro.

Osservare CD 20 - Cercare CD 15: Alcune corde legate tra loro sono ammonticchiate in un angolo, sotto una pelliccia

Osservare CD 25- Cercare CD 20: Il bordo in fondo della tenda è leggermente più sollevato

Cercare CD 20 : tra le pellicce si trova una piccola scultura in giada, un elfo in lunghe vesti (Tiro Intelligenza CD 15: era del vecchio della carovana)

La Tenda Grande

La tenda centrale è più grande e più alta, larga circa 2.5 m e alta 2 m. Le pelli che la ricoprono sembrano molto vecchie, anche se in ottimo stato, mentre i disegni sono freschi e brillanti. Raffigurano stilizzati uomini rossi che cacciano altrettanto stilizzati cinghiali, cervi, orsi e lupi. L'ingresso è aperto. All'interno delle pelli sono disposte ordinatamente sul pavimento, lasciando un buco al centro, circondato da pietre. Sul fondo della tenda vi sono due grossi scudi dipinti.

E' evidentemente (Conoscenze Religione CD 15) una Tenda Sacra

Entrando si possono notare pezzi di legno carbonizzato all'interno del cerchio di pietre.

I due scudi sono di legno, scolpiti e dipinti. Se li osservano con attenzione notano che hanno raffigurati uno un falco e l'altro un drago grigio.

I nomadi butteranno fuori dall'accampamento chiunque trovino a frugare nelle loro tende, e vieteranno agli altri PG di girare da soli.

Non hanno invece nulla in contrario se qualcuno vuole pregare nella Tenda Sacra, e lo rispetteranno per questo.

Se vengono condotti da un nomade alla tenda in cui era tenuto prigioniero il kender.

Il nomade apre la tenda e appoggiando il lembo di chiusura di lato fa segno ai PG di guardare. La tenda è molto disordinata, con pellicce ammassate alla rinfusa sul pavimento. Su di esse è gettato un involto aperto, che contiene alcune punte di lancia in ferro, mentre altre sono sparse tra le pellicce. Tre borse sono attaccate ai pali, ma per il resto la tenda è vuota.

Il nomade appare stupito tanto quanto vuoi e vi aiuta a perquisire la tenda (v. sopra, tenda di Tamas e Parlan) e a cercare tutt'attorno.

Se non le trovano i PG, trova lui le tracce del kender, e li conduce fino alla palizzata (v. mappa accampamento).

5.3 – KENDER IN FUGA

Cosa ha fatto Burrfoot Thistleknot

Burrfoot Thistleknot, una volta catturato e imbavagliato ha cominciato a dimenarsi fino a che non è riuscito a togliersi le corde che lo legavano.

Ha dato un'occhiata in giro, frugando dappertutto, e ha preso in prestito un pacco di cuoio contenente dei pugnali da lancio di ottima fattura, una casacca di cuoio larga e lunga, e alcuni amuleti in piume e denti.

Poi, finito di esaminare la tenda, è strisciato fuori da dietro e si è diretto indisturbato fino alla palizzata. Qui si è arrampicato con facilità (l'inclinazione dei tronchi lo ha aiutato) e si è lasciato cadere all'esterno. Si è allontanato un po' dall'accampamento e ha consultato la sua mappa. Si è reso conto di essere molto vicino alla scorciatoia che lo interessava, e vi si è diretto senza indugio.

Se i PG seguono le tracce del kender e dei cavalli verso la montagna (realizzare un tiro Sopravvivenza e vedere fino a che punto riesce a seguire le tracce) passeranno dal prato attorno alla palizzata (CD 16 per le tracce del kender, CD 13 per i cavalli), in un tratto di bosco sotto le montagne (CD 18 per le tracce del kender, CD 15 gli umani che ora conducono i cavalli a mano) e quindi si inerpicano su un sentiero su per la montagna (CD 21 per le tracce del kender, CD 18 per gli umani e i cavalli).

Se invece i PG volessero seguire le tracce di Tobin che vanno verso sud: CD 16 (con possibile passaggio vicino al fiume, e poi tracce che riprendono, ancora verso sud).

Se il capo caccia non è ancora tornato

Se i PG hanno messo fuori uso l'orso e non hanno fatto casini al campo dei nomadi, non avranno problemi a trovare una guida.

Se hanno curato la caviglia di Tamas, si offrirà di accompagnarli (Sopravvivenza +8), se no andrà con loro il giovane Parlan (Sopravvivenza +4).

Se uno dei due perde la traccia, inviterà i PG a tornare con lui all'accampamento per avere una guida più abile.

Se il capo caccia è tornato

Ordinerà a Grimur (Sopravvivenza + 12) di accompagnarli immediatamente.

Arrivati al sentiero sulle montagne, Grimur indicherà loro la direzione da prendere e li lascerà, dicendo di non credere di poter essere ancora utile.

Noterà anche che vi sono altre tracce di umanoidi che calzavano stivali, ma non riuscirà a determinare numero e caratteristiche di costoro.



5.4 – IL RITORNO DEI CACCIATORI

Il capocaccia, lo sciamano e Grimur tornano dalla caccia

Poco dopo <il tramonto o mezzogiorno, a seconda di cos'è più vicino> tre nomadi fanno ritorno all'accampamento. Un uomo con un lungo arco a tracolla precede due cacciatori che portano sulle spalle, appeso a un bastone, un cervo ucciso di fresco. In mano hanno delle lance ornate di piume.

Non appena vi vedono i cacciatori si fermano e l'uomo si fa avanti.

Che siano dentro o fuori dall'accampamento non importa.

Cephi, il capocaccia, saluta cortesemente gli stranieri, si presenta e si informa sulle loro intenzioni. Se ci sono anche gli altri nomadi (Tamas, Parlan e Aliza) ascolta cosa essi hanno da dire. Parlotta quindi brevemente con uno degli altri portatori, Brad lo sciamano (Ascoltare CD 15: l'uomo mormora "Gli stranieri portano fortuna"), e poi, se necessario, invita tutti ad entrare nell'accampamento.

Lui e i suoi guerrieri sanno che qualcuno è stato aggredito dall'orso e se è stato ucciso sono stati a controllarne i resti. Quindi (se l'orso è morto) propone di festeggiare. Se i PG portano l'orso con loro, assoggettato, consiglia loro invece cautela, e chiede loro di lasciarlo fuori, legato a un albero (Diplomazia +8).

Nessuno dei nomadi si oppone alle sue azioni

Una volta sistemata la questione, prima di parlare con i PG, i tre cacciatori si lavano e cambiano le casacche lisce con quelle ornate (v. tabella nomadi).

Intanto, che i PG abbiano accettato o meno, Aliza e Parlan preparano due lunghe tavolate con assi e ceppi, e le apparecchiano.

Se già sapeva dell'orso, Aliza ha già messo a cuocere in una buca tutta la carne fresca che avevano, se no lo fa adesso (tempo di cottura 2 ore).

Una volta rinfrescatosi, Cephi insiste perché si fermino alla festa, ma se rifiutano, risponde a tutte le loro domande, e lascia che le facciano anche agli altri (se no insisterà per chiacchierare alla festa).

A meno che i PG non lo abbiamo convinto a farlo prima, solo ora ordina a Tamas di accompagnarli alla tenda dove tengono il kender.

Quando i PG lasciano l'accampamento il capocaccia insiste perché ritornino a festeggiare con loro, una volta catturato il kender

5.5 – LA FESTA DEI NOMADI

Festeggiamento per la liberazione dall'orso

Due stretti tavoli, formati da assi e tronchi, sono stati imbanditi attorno al fuoco. Il capo caccia invita i PG a sedere con lui e Brad, lo sciamano. Gli altri prendono posto sull'altro tavolo. I commensali si siedono tutti sullo stesso lato del tavolo, su una panca approntata per l'occasione; rivolgono gli occhi al fuoco e le spalle alla notte, in modo da guardarsi negli occhi da una tavola all'altra e, alzando un po' la voce, da potersi parlare.

I PG non sono obbligati a sedersi tutti sullo stesso tavolo, quello di Cephi è solo un invito, ma in più di sette sullo stesso tavolo si sta stretti, e nessuno dei nomadi vuole passare al tavolo del capo caccia.

I piatti e le caraffe sono lavorati nel legno. Ciascuno usa il suo coltello per servirsi, e ognuno si serve da sé.

La cena è a base di carne arrostita di cervo e di cinghiale, accompagnata da tuberi cotti sotto la cenere. Le caraffe contengono un vino rosso acidulo (vino di bacche), che dà i brividi quando lo si beve, ma che scalda il corpo e rischiarla la mente. Girano inoltre due otri di quello che sembra spirito dei nani.

Tutti chiacchierano volentieri, parlano con i PG (v. tabella nomadi) e raccontano di grandi cacce a cui hanno partecipato, senza spaccionate, ma con orgoglio.

Dopo un po' il capo caccia e Brad, lo sciamano, cominciano a parlare dell'opportunità di portare la loro tribù in quelle terre, mentre Aliza e Grimur sono contrari.

6 – LA SCORCIATOIA TRA LE MONTAGNE

SINOSSI: Burrfoot Thistleknot si è avviato lungo la scorciatoia prima dei PG, e dietro di lui è andata la mercante con i suoi uomini. Il kender si è fermato ad un certo punto, per disegnare la mappa naturale che poteva osservare da lassù.

Intanto, più a sud, il Cavaliere della Rosa, tornato indietro, è stato attaccato da un ragno gigante, e –pensando che il kender potesse essere stato catturato dai ragni– si è addentrato nella foresta, verso il nido dei ragni. Lì, dopo un aspro combattimento, ha liberato Tobin Quickstep (che non è il kender giusto... per cui Sir Hans non ha neanche pensato possa avere l'antidoto), ed è venuto a sapere da lui che Burrfoot Thistleknot sta andando all'Artiglio del Drago. Tobin l'ha portato dal suo amico drago, un argentato che li porta in volo all'Artiglio (Nel viaggio Tobin ha 'trovato' la pergamena con la divinazione di Sir Hans, trovandola niente male come filastrocca...)



6.1 – ARRAMPICATA SU PER I SENTIERI

Raggiungere il kender

I nomadi non accompagnano i PG su per questo sentiero, perché si allontanerebbero troppo dal loro accampamento, e l'indomani li aspetta un'altra dura giornata di caccia.

Quello che percorrete non è un vero sentiero, ma solo una traccia che si arrampica su per i fianchi scoscesi e rocciosi della montagna, passando dove può. Di quando in quando un vallone vi permette di salire agevolmente, più di sovente il sentiero passa su cenge, risale ghiaioni, percorre canaloni ripidissimi. In un paio di occasioni sbagliate strada, vi trovate davanti a precipizi o pareti di roccia e dovete tornare un po' indietro, ma non vi siano dubbi sul fatto che il kender sia passato proprio di lì: il percorso è obbligato, e di quando in quando trovate sassi smossi e strisciate di stivali sulla ghiaia.

Nel corso di questa salita non succede nulla di particolare, bisogna soltanto dare ai Giocatori l'impressione del tempo che passa e della fatica che i PG fanno.

Come indicato nella descrizione alcune tracce sono chiare ed evidenti (nel correre dietro al kender Kasilla Mayem e i suoi uomini hanno puntato tutto sulla velocità): Cercando Tracce (Sopravvivenza o Cercare CD 18) possono rendersi conto che le tracce non sono tutte del kender ma anche di altre persone (CD 23: tre persone e tre cavalli condotti a mano) e che sono abbastanza fresche.

Se i PG sono a poca distanza dalla mercante.

Arriveranno mentre Kasilla e i suoi, appena raggiunto il Kender gli stanno chiedendo, in malo modo, di tirare fuori l'antidoto. (Non l'hanno ancora legato ecc.) Kasilla e i suoi dovranno realizzare un Osservare CD 15 (ripetibile ogni round) per notare i PG quando questi arrivano in vista, dato che sono molto presi nella ricerca (+5 alle loro CD di Osservare). Se i PG si avvicinano (senza nascondersi) la cosa diventerà automatica.

A meno che sopraggiungano/vedano i PG, dopo un primo approccio diplomatico (nel quale il kender racconterà tranquillo di Tobin e dell'ampolla) lo minacceranno con armi sguainate e puntate alla gola, interrogandolo di nuovo. Inizieranno a togliergli le borse e, date le sue proteste e, soprattutto, interferenze, lo legheranno ecc. sparpagliando e frugando ogni cosa, interrogandolo e minacciandolo ancora. Saranno sempre più nervosi e adirati.

(Vedi dopo per le informazioni che potrà dare).

6.2 – BURRFOOT THISTLEKNOT NELLE MANI DI KASILLA MAYEM

Trovato il kender, perso l'antidoto

Dopo un paio di ore il sentiero arriva in quota, in una piccola e brulla valle pensile tra due alte vette.

La pista si arrampica meno, e camminare sull'erba stentata della valle è molto più comodo. Dopo un'altra ora di cammino salite a un passo che chiude la valle. Al di là vi si apre lo scenario mozzafiato della catena dei monti Dargaard, e, in mezzo ad esse la formazione rocciosa dell'Artiglio del Drago.

Subito dietro il passo, dove la pista inizia a scendere, Kasilla Mayem ha intercettato il kender.

Lo ha legato mani e piedi, ha frugato minuziosamente tutto il contenuto delle sue borse, controllando con attenzione, quindi ha iniziato a interrogarlo (cosa che avrebbe preferito evitare e che trova snervante: avete mai provato a interrogare un kender?).

Il contenuto delle borse del kender è sparso tutto attorno a loro.

Kasilla e i suoi dovranno realizzare un Osservare CD 15 (ripetibile ogni round) per notare i PG quando questi arrivano in vista, dato che sono molto presi nella ricerca (+5 alle loro CD di Osservare). Se i PG si avvicinano (senza nascondersi) la cosa diventerà automatica.

Se non si accorgono dei PG continuano a minacciare e interrogare (far dare risposte a Burrfoot).

Quando i PG arrivano/si mostrano: in linea di massima i tre PNG spiegheranno la situazione e racconteranno cosa accaduto loro, senza però rivelare informazioni importanti e cercando di estrapolare quelle in possesso dei PG.

Kasilla e Ermes non nasconderanno la loro rabbia, quest'ultimo starà in silenzio, guardando più volte Burrfoot con uno sguardo cupo, Kasilla cercherà di mostrare solo la frustrazione (e un po' di rabbia), e non la cattiveria (con cui fino a poco prima aveva interrogato Burrfoot).

La mercante racconta loro che il kender non aveva più la pozione tra le sue cose, e ha detto di averla data a un altro kender, un certo Tobin Quickstep. Si informa se hanno avuto notizie di questo secondo kender, senza rivelare che sa già che dovrebbe trovarsi a sud.

Se i PG hanno da ridire sul fatto che non lo hanno trattato granché bene, sembrerà adirarsi: "Stiamo morendo, accidenti!...", ma sbollirà subito, e, dando loro ragione, sussurrerà anche le sue scuse sommesse a Burrfoot. (Ovviamente buona parte è una recita, a richiesta Raggiurare vs Percepire Intenzioni)



Reazioni di Burrfoot Thistleknot

Se i PG lo interrogano senza liberarlo risponderà anche a loro, chiedendo, se cortesemente potrebbero slegarlo... Se non lo fanno nutrirà meno simpatia anche per loro (a meno che non si riscattino).

Una volta liberato lancerà uno sguardo un po' sospettoso a Hermes, Curt e Kasilla, ma poi, con un sospiro e una scrollata di spalle, si metterà al lavoro per recuperare i suoi beni.

"Dunque, riprendiamo il viaggio, avevo una mappa... Cioè, ne ho un sacco. Se volete ve ne regalo qualcuna. In effetti, potete scegliere senza problemi, visto che sono sparse qui in giro. Comodo, uno vede subito tutto quello che possiede. Anche se poi deve raccogliere tutto e ci mette un po'..."

Se gli viene chiesto ha in effetti una mappa della zona con indicato il sentiero, la montagna, la terrazza di roccia e l'artiglio, su di quest'ultimo ha aggiunto lui stesso, con gran soddisfazione, una bella X rossa (è un po' rovinata ai bordi, dopo la nuotata).

Burrfoot troverà un po' da ridire sul comportamento dei tre e della mercante in particolare, lo rivelerà ai PG se avrà modo di parlare con qualcuno di loro senza gli altri attorno (in effetti adesso diffida di loro).

"Non mi sembra proprio il caso di essere tanto agitati, forse c'è altro... Non può essere mica solo perché stanno per morire..."

Su richiesta potrà dare maggiori dettagli, nonché informazioni su quel che sa ed ha fatto (informazioni già date a Kasilla e i suoi):

- ❖ Non sa nulla dell'avvelenamento (e un po' gli spiace esserselo perso, se solo lo avesse saputo...)
- ❖ Non sa nulla neanche del furto della pozione. L'assassino deve aver fatto confusione di borse. Un assassino distratto... Poteva essere un indizio...
- ❖ Ammette di essere a conoscenza del tesoro nascosto presso l'Artiglio del Drago: era sua intenzione andare a cercarlo, sempre che loro siano d'accordo.
- ❖ La pozione l'ha scambiata con un kender di nome Tobin Quickstep, incontrato lungo la pista, ricevendo in cambio un mazzo di carte da tarocchi spaiate.



Mappa Imboscata del Ragno



❖ Lui e Tobin Quickstep avevano deciso di fare una gara, per vedere chi sarebbe arrivato per primo al luogo del tesoro. Per questo lui aveva preso la scorciatoia tra i monti. Quindi se vogliono riavere la pozione, basta che raggiungano l'Artiglio del Drago, aspettino l'altro kender e la chiedano a lui.

Se viene trattato bene, e magari curato dai PG (e lievemente ferito dalla discesa in fiume)

Oltre a raccontargli le sue grandi avventure (tra cui primeggia la discesa lungo il fiume 'per fare prima'), notato che anche loro sembrano piuttosto preoccupati da questa faccenda del dover morire, inizierà a frugare alla ricerca di qualcosa con tutto l'impegno di cui un kender può essere capace (un minuto circa...), abbassando poi le spalle, sconfitto.

"Avevo qui una cosa sacra, magari poteva servire. Un cappuccio con gli occhi rossi, sembrava una cosa potente, faceva una certa impressione... Devo averlo dato via insieme alla pozione."

(Conoscenze Religioni CD 10: Simbolo sacro di Morgion)

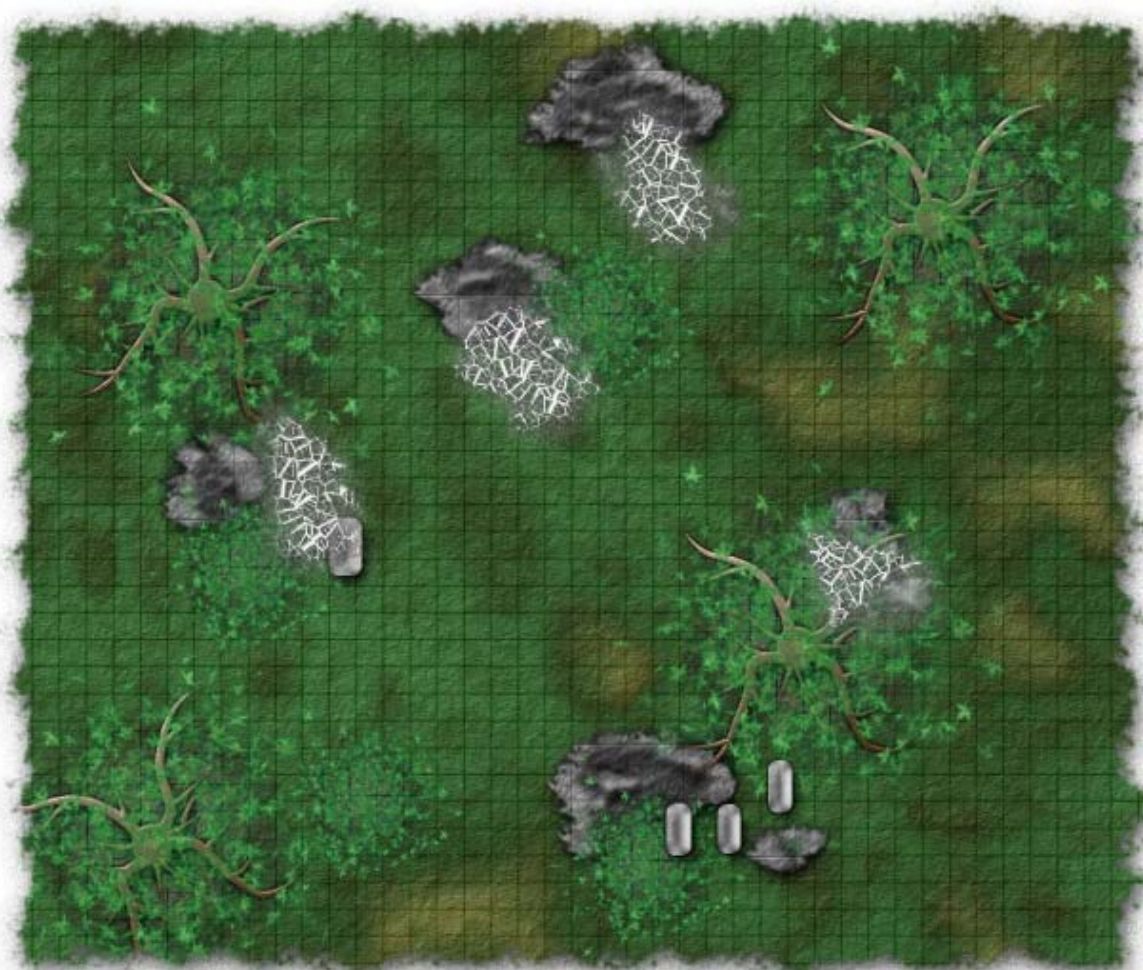
Se i PG gli chiedessero dove lo aveva trovato ci penserà un po' su, poi dirà:

"Lo tenevo qui, nelle mie borse. Un così bel pezzo... Credo proprio che l'avevo trovato alla carovana!", non saprà però dire di più, nonostante vorrebbe, tra la gente della carovana aveva trovato così tante cose...

Se Kasilla fosse in ascolto qualcuno che stesse dichiaratamente osservando la sua espressione potrebbe notare (Raggirare con bonus di circostanza +2 vs Percepire Intenzioni) un istante di turbamento (e un passo ad allontanarsi).

Se c'è un kender in gruppo Burrfoot potrà lanciarsi in lunghe disquisizioni su Tas e Zio Trapspringer, nonché effettuare il classico scambio di oggetti.

Kasilla e i suoi continueranno sul sentiero, cercheranno di non lasciare i PG soli con il kender, ma saranno impazienti di partire. Se i PG dimostreranno di avere intenzione di perdere tempo (o magari di non andare proprio...), partiranno: sarebbe un bel vantaggio pren-



Mappa Tana del Ragno



dere il kender senza nessuno tra i piedi e lasciarli tutti a morire.

Se vanno tutti insieme Curt sarà l'incaricato di stare con i PG (raccontando nei dettagli cosa hanno fatto ecc.)

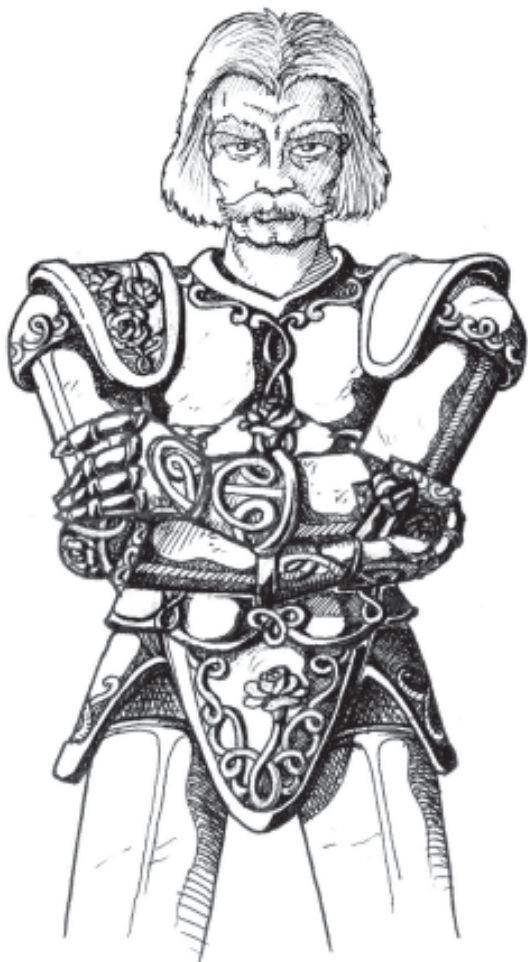
A – Andare all'Artiglio del Drago (vedi 9)

7 – PROSEGUIRE LUNGO LA STRADA VERSO SUD

SINOSSI: Burrfoot Thistleknot arriva all'accampamento dei nomadi, dove cerca di “prendere in prestito” dei vestiti asciutti, ma i nomadi lo colgono in flagrante e lo chiudono in una delle loro tende, legato. Non serve a molto, poco dopo il kender si libera e parte per la scorciatoia sulle montagne, inseguito da Kasilla Mayem.

Tobin Quickstep, seguendo la pista verso sud, è stato attaccato e catturato da dei ragni giganti.

Al Cavaliere della Rosa è intanto venuto il dubbio di aver oltrepassato il kender senza vederlo. E' quindi tornato indietro, ed è stato attaccato di ragni.



7.1 –RAGNO IN FUGA

Un povero ragno terrorizzato piomba sui PG

La pista che prosegue verso sud è tranquilla. Gli alberi sono più radi e spesso si scorge il fiume. State procedendo tranquilli quando vedete, poco più avanti in mezzo alla strada una grossa forma nera immobile.

Osservare

CD 15: è un grosso ragno

CD 20: è morto

Ascoltare

CD 15: qualcosa è in arrivo in corsa rapida tra le fronde

CD 20: rumori di lotta provengono dalla boscaglia

Un round dopo

Un enorme ragno nero piomba su di voi dal bosco

Il ragno è sorpreso quanto e più dei PG, perché stava scappando dal Cavaliere della Rosa.

Cercherà quindi di difendersi e di tornare sugli alberi, per poi lanciare una ragnatela su un PG.

STATISTICHE DEL RAGNO

Dadi vita: 4d8+4 (28 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 9 m (6 caselle) Scalare 6 m

Classe Armatura: 14 (-1 taglia, +3 DES, +2 naturale), tocco 12, sorpreso 11

Attacco base/ Afferrare: +3/+9

Attacco: morso +4 mischia (1d8+3 + veleno)

Attacco completo: morso +4 mischia (1d8+3 + veleno)

Spazio/ Portata: 3 m/ 1,5m

Attacchi Speciali: Veleno, Ragnatela

Qualità speciali: Scurovisione (18 m), Senso Tellurico, Tratti da parassita

Tiri Salvezza: Tem +3, Rifl +5, Vol +1

Caratteristiche: For 15, Des 17, Cos 12, Int -, Sag 10, Car 2

Abilità: Scalare +11, Nascondersi +3, Saltare +2, Osservare +4

Talenti: -

Ragnatela: attacco di contatto a distanza, incremento di gittata 3m. (massimo 15 m.), la creatura è intralciata (-2 TxC -4 Des velocità dimezzata, non può caricare o correre). Per liberarsi Artista della fuga CD 13, Forza CD 17, la ragnatela ha 12PF

Veleno: Tempra CD 13, effetto primario e secondario: 1d6 danni alla forza



Il ragno morto in mezzo alla strada è stato ucciso a colpi di spada, e calpestato da zoccoli di cavallo

Cercare Tracce CD 15: il cavaliere è arrivato da sud, e, ucciso il ragno, si è gettato nella boscaglia, a cavallo

Ascoltare CD 18: (che diminuisce di -1 ogni 3 m con l'inoltrarsi nella boscaglia): si sentono rumori di lotta provenire dalla boscaglia

Seguire la traccia di cavallo e cavaliere nel bosco è molto facile.

7.2 – LA TANA DEI RAGNI

Ovvero un giretto nei boschi

La traccia del cavaliere è larga e ben segnata

Dagli alberi tutt'attorno pendono numerose ragnatele, spesso tagliate da una lama affilata.

Un ragno morto a colpi di spada giace in una radura e tutt'attorno l'erba è calpestata da zoccoli di cavallo.

All'improvviso la foresta diventa un pendio brullo. Hans uth Vilkas, a cavallo, scende fischiando.

Trasversalmente sulla sella è poggiato un grosso involto bianco.

7.3 – IL KENDER SBAGLIATO

Pacco a sorpresa

Se PG e Hans uth Vilkas non hanno litigato

Il cavaliere della rosa sorride ai PG quando li vede e fa un segno di saluto, poi si dirige verso di loro.

Quando si incontrano mostra fiero l'involto

(Osservare CD 15: dal bozzolo spunta un piccolo stivale / Intelligenza CD 13: non è lo stivale del kender)

“Ecco qua il kender. I nostri problemi sono finiti” esclama soddisfatto

Se PG e Hans uth Vilkas hanno litigato

Quando il cavaliere della rosa vede i PG trattiene un attimo i cavalli, ma poi riparte al piccolo trotto diretto verso di loro.

Quando si incontrano mostra l'involto (Osservare CD 15: dal bozzolo spunta un piccolo stivale / Intelligenza CD 13: non è lo stivale del kender)

“Ecco qua il kender” dice con amarezza

Aprono il bozzolo

Il fagotto si dimena e una voce soffocata chiede aiuto.

I PG o il cavaliere, sicuro del fatto suo, tagliano gli spessi fili dei ragni.

Da questi però esce un kender molto diverso da Burrfoot Thistleknot (v. scheda Tobin Quickstep e comportamento Tobin Quickstep), che comincia a dire, in

velocità (il master dovrebbe leggere velocemente la tiritera del ringraziamento andando avanti fino a quando i PG non interrompono il kender con domande o altro. Questo vale per tutte le risposte)

“Grazie, grazie, grazie miei salvatori. Vi sono infinitamente grato per avermi salvato da questi pericolosi ragni. Sicuramente il mio amico Souris, sarebbe venuto a salvarmi. E' un segreto che io lo conosco però non ditelo in giro. Comunque grazie. Davvero in quel bozzolo si stava scomodi. Avevo tutto quel filo appiccicoso in bocca e non riuscivo a parlare. Per fortuna il naso era fuori. Chissà se no come sarebbe stato averne anche nel naso. Probabilmente mi avrebbe fatto starnutire. E certo starnutire con la bocca tappata non è comodissima. Sono davvero contento che siate venuti. Non che non mi stessi divertendo, sappiate. Questa situazione mi ha fatto tornare in mente una vecchia ballata di dodici nani catturati da enormi ragni e liberati da un piccolo, intrepido e coraggioso kender. Non è fantastico? Non mi ricordo bene come va avanti questa storia, ma se mi aveste lasciato lì ancora un po' probabilmente me lo sarei ricordato. Sicuramente alla fine c'era un drago. Tutte le storie hanno un drago, se no non sarebbero interessanti. A questo proposito...”

A questo punto, se i PG non sono intervenuti prima, il kender si ferma e li osserva un attimo

“Cosa avete da fissarmi?” chiede e se i PG non sono veloci a rispondere, continua “Questo mi ricorda una maledizione che una volta aveva colpito un mio amico. Sembrava sempre normale, normalissimo, non c'era niente che non andava, e poi: T'ZARN! All'improvviso davanti al mostro di turno si trovava con lo sguardo fisso, gli occhi a palla, e non si capiva perché facesse così. Non c'era una causa, capite. Per fortuna abbiamo incontrato una vecchia strega, che ci ha svelato che era maledetto, e ci ha venduto un talismano. O almeno, ha detto che voleva venderci il talismano, ma noi non avevamo abbastanza acciaio in tasca. Quella vecchia era però un cuore tenero, e senza essere vista da nessuno di noi mise il talismano in una delle mie borse, così quando ci trovammo di fronte al drago e il mio amico fu T'zarn, beh, io fui lesto a passargli l'amuleto e lui caricò il drago. Vedete, anche qui c'è un drago. Non dico che caricarlo sia una mossa intelligente, però... (ecc.)”

Questo kender ha con sé, in una borsa, l'antidoto per il veleno. Tobin Quickstep non sa che è un antidoto, e non ricorda bene da dove provengano le varie boccette che ha, ma per uno strano caso del destino la forma di quella boccetta gli piace proprio un sacco...

(Potrebbe tornare utile Imprese da Kender-Nascondere un oggetto sulla propria persona, v appendice 5)

Se nel gruppo di PG ci sono uno o più kender Tobin Quickstep si avvicina sorridendo al PG kender



e, rovesciando a terra il contenuto di una sua borsa (Borsa n 1), chiede
 “Che cos’hai nella borsa?” (v. appendice 5: Imprese da Kender-Cambi e Scambi)

Alcuni esempi (possono essere usati tutti o in parte anche in situazioni diverse)

Se i PG gli chiedono amichevolmente di Burrfoot Thistleknot

“Oh, sì, probabilmente ho incontrato il vostro amico: era così fradicio. Cioè, doveva essere bagnato, perché stava uscendo dell’acqua, e quindi mi sarei stupito del contrario, ma era proprio bagnato fradicio. Si era immerso in acqua così com’era con abiti, stivali e borse, e non aveva più nulla di asciutto. Devo dire che però probabilmente ne valeva la pena: è riuscito a saltare giù da una corda scivolosa in un fiume in piena, esperienza che già da sola vale un tesoro. E poi è stato sballottato dalle rapidi ed è finito giù per una cascata. Dice che ha bevuto un sacco, e che si sentiva un pesce. Un’esperienza da fare, dico io. E penso proprio che non appena avrò finito qua, me ne tornerò su fino al traghetto e, invece di camminare sulla corda, mi lascerò cadere nel fiume”

Se i PG parlano male di Burrfoot Thistleknot

“No, mi dispiace, non ho incontrato nessuno del genere degenero. Questo è un gioco di parole, vi piace? Del genere – degenero. Suona bene non trovate? Potrei usarlo per uno dei miei spettacoli. Sono famoso in queste contrade per i miei giochi di parole quanto per le mie canzoni. Volete sentirne una? Ma, già, mi avevate chiesto di questo losco figuro. Penso che vi stiate sbagliando, non poteva essere un kender. Probabilmente era un nano dei fossi. Ho sentito dire cose terribili sui nani dei fossi. Oppure un draconico. Loro so che SONO terribili. Voglio dire, ho conosciuto diversi nani dei fossi, e nessuno è mai stato simile alle cattiverie che si dicono su di loro. Invece, per quel che ho visto, i draconici sono sempre uguali, brutti e cattivi, nonostante dicano che abbiano fondato una loro città. Tra l’altro, anche in questa guerra c’erano dei draghi, e guidati, guarda un po’, da un kender. Insomma, la storia in sé è buona. Mancano solo le ballate che la raccontano. Ma stavo pensando di comporne una io. Vediamo un po’...dove potrei iniziarla. Beh, probabilmente dal kender...”

Se i PG chiedono dove è andato Burrfoot Thistleknot

“Dov’è andato? Al tesoro ovviamente*! I tesori sono importanti come i draghi per fare una buona storia. E più il tesoro è misterioso, più è interessante. Ad esempio, lui non sa assolutamente cosa sia QUESTO tesoro, sa solo che è immenso e che un drago lo sorveglia. O forse lo indica*.... Bob, insomma, lui sa che il tesoro c’è e sa dov’è*, quindi perché non andarci. Mi sembra un’ottima mossa. Io adoro i tesori, sapete. Penso che non ci sia niente di meglio che correre per un tesoro. Una specie di scommessa, insomma, ma niente soldi. Conosco un sacco di storie dove la gente si

giocava di tutto, anche l’anima, e non ci tengo proprio ad essere io uno di questi. Insomma, alla mia anima ci tengo, soprattutto ora che le anime vanno dove devono andare. Ho sentito storie orribili, ma non riesco a crederci. Sono sempre stato qua, e non mi sono accorto di niente. Beh, non proprio sempre, ma comunque non ho visto né anime, né torri, né boschi stregati. E poi, che razza di bosco stregato è uno tutto di cipressi. Ci pensate? Solo cipressi. Un po’ monotono, non trovate?”

(* Udendo queste parole Hans uth Vilkas ha un sussulto, pur cercando di dissimularlo (per i presenti Percepire intenzioni a+2 vs Raggiurare). Ascolta avidamente tutto quello che il kender dice, e poi, se i PG non approfondiscono il discorso, chiede a Tobin Quickstep se sa dov’è il tesoro.

Il cavaliere bloccherà qualsiasi tentativo dei PG di interrompere il discorso

“Certo che lo so. Ci stavo appunto andando, prima di incontrare i ragni. Il tesoro è sotto l’artiglio del drago. Una montagna caratteristica, davvero. Vista da lontano sembra proprio l’artiglio di un drago. Beh, anche da vicino, ma non ci terrei a incontrare un drago con un artiglio così. Sarebbe più grosso persino di Malys. Però essendo così grande avrebbe potuto ucciderla. Potrebbe proprio essere così: quello è l’artiglio di un enorme drago pietrificato a causa di una maledizione, e sul tesoro dorme la principessa che baciandolo lo riporterà alla vita. Ci manca solo un principe che svegli la principessa. O tu sei un principe?” chiede a Hans uth Vilkas, e senza aspettar risposta continua “Non solo so dov’è il tesoro, ma ci stavo anche andando. Come vi dicevo, è una gara tra di noi. Lui pensa di arrivare primo grazie a una mappa, dice, ma non sa che tutte le mappe di questa regione le ho disegnate io. O almeno qualche mio amico. Insomma, conosco tutti i sentieri che la attraversano, e conosco un metodo ben più veloce per raggiungere l’Artiglio del Drago di una stupida scorciatoia”

Le informazioni di Tobin sul tesoro, giele ha comunicate Burrfoot, alcune di esse derivano dalla divinazione dei cavalieri che Burrfoot ha letto alla carovana.

Se chiedono informazioni sul modo in cui Tobin Quickstep vuole arrivare al tesoro

O se si lamentano delle difficoltà a raggiungere Burrfoot Thistleknot

“Davvero non vi dovete preoccupare. Conosco un metodo velocissimo per arrivare. Altro che cavalli, altro che sentieri. Qui si vola, sapete! Voglio dire, si vola davvero. Mica quelle cose ridicole che fanno i maghi. No, no. Si vola sulle ali del vento a cavallo di Souris. Più in alto di qualsiasi albatross. O cicogna o stormo. Più in alto delle nuvole. E’ veramente un drago fantastico” si copre la bocca con una mano e sussulta “Oh, questo non dovevo dirlo. Beh, voi non dite che io ve l’ho detto, se no sembra che io non sappia come mantenere i segreti, e questo non è vero. Infatti se voi non lo direte a nessuno, il segreto sarà mantenuto...credo. Comunque stavo andando da lui a chiedere un passaggio e sono certo che sarebbe



lieto di portare anche voi. Tanto, mentre che c'è, uno o cinque mica fa tanta differenza. Che poi in realtà siamo in sei. Ma non mi ero contato. Mi capita spesso sapete. Conto tra quanti bisogna dividere una torta e non mi calcolo. Però non mi faccio problemi. La torta la mangio lo stesso”

Il kender assicurerà in tutti i modi che il drago è suo amico e che sa dove trovarlo. E sarà ben lieto di condurre i PG da lui, se loro gli credono (v. 8)

Se chiedono se ha un antidoto

“No non ho nessun anti... Anti-che?”

Se i PG chiedono di mostrar loro le borse

Vedi Imprese da Kender-Nascondere un oggetto sulla propria persona, appendice 5

Tobin Quickstep comincia a parlare delle storie che conosce e mostra le borse una a una, preferibilmente a PG diversi, cercando di dare sempre le stesse due. Una delle borse contiene infatti un nido con cinque uova che lui tiene al caldo nella speranza che si schiudano, e teme che i PG le strapazzino.

Se non riesce, spiega ai PG il problema e tira fuori il nido con cautela. E' un nido molto piccolo, sta in una mano, e sotto un pezzo di coperta marrone, in mezzo a una coltre di fiocchi di lana da cardare, ci sono 4 uova azzurre. Non vuole assolutamente che nessuno tocchi le uova, e per tutto il tempo in cui tiene il nido in mano parla sottovoce, per lo più al nido stesso (Non è vero che non volete essere toccati... ecc).

Tutto questo potrebbe riuscire a non far notare che non ha mostrato loro almeno una borsa se non due.

Cercherà ancora di nascondere l'ampolla che gli piace tanto...

Se i PG riescono a trovare l'ampolla

Se non riesce a ingannare i personaggi o gli tolgono le borse a forza potranno trovare l'antidoto.

Un'altra soluzione può essere spiegargli come è fatta l'ampolla e perchè è tanto importante, e farglielo capire... ci andrà un tiro Diplomazia CD 25. In tal caso Tobin porgerà l'ampolla “Ma poi me la potete restituire?...” (Se lo dicono i PG +4 al tiro).

Trovato l'antidoto i PG decideranno probabilmente di andare alla carovana come prima cosa (v. 10)

[nota: l'antidoto è efficace anche molto diluito].

Tobin in ogni caso proporrà di chiedere aiuto al suo amico (vedi sotto).

Se sa dell'avvelenamento:

“Faremo prima, e se davvero c'è tanta gente che sta

morendo avvelenata potrebbe essere fondamentale. Non vorremo mica mancare al loro funerale!”
(Kasilla e i suoi ormai si incontreranno solo all'artiglio)



8 – L'AMICO DRAGO

SINOSSI: Burrfoot Thistleknot sta andando all'Artiglio del Drago passando per la scorciatoia tra le montagne, tallonato da Kasilla Mayem e dai suoi uomini. I PG vanno da Souris, il drago d'argento.

8.1 – ANDARE DAL DRAGO

Come contattare il drago

Tobin Quickstep procede verso le pendici delle vicine montagne, continuando a ciarlare di improbabili avventure e a raccontarvi del suo amico drago e di quanto egli sia affezionato a lui –salvo poi ricordarvi che è un segreto con tutto quel che ne consegue.

Dopo mezz'ora di cammino il sentiero inizia a salire lungo le pendici di un'erta montagna, e dopo un'ora giungete su di un piccolo cucuzolo roccioso in posizione panoramica. Qui il kender si ferma e dichiara con toni teatrali che è proprio da lì che contatterà il suo amico drago.

Il kender chiede ai PG di procurare legna e accende un fuoco.

Quando è ben avviato vi butta sopra alcuni rami verdi, che generano un fumo denso che quasi soffoca i PG, quindi inizia a darsi da fare con il suo mantello, cercando di ottenere dei segnali di fumo, con scarso successo.

“Me lo ha detto lui in persona: ‘vai su quel cucuzolo’, che poi sarebbe questo. Me l'ha indicato capite? Quegli artigli sembrano fatto solo per squartare e sventrare, e invece riescono a fare una cosa così pacifica come indicare. ‘Vai sul cucuzol’, dicevo –cioè, non io, lui- ‘e accendi un fuoco. Tre fumate lunghe e due brevi e io verrò da te’... O era tre brevi e due lunghe? Comunque, una cosa così, non penso che stia a sottigliezzare. O almeno lo spero. In effetti per il momento stiamo facendo un'unica fumata luuuunga.



E grossa. Forse va bene uguale. A proposito, secondo voi è giusto così? Voglio dire... che il mantello usato per fare segnali di fumo prenda fuoco. È un peccato, era un bel mantello. Avete un mantello da prestarmi?" Eccetera.

In realtà il drago al momento abita in una capanna nel bosco, nascondendo la sua forma in quella di un elfo (e spesso, quando va in giro, in quella di animali) da lì facilmente raggiungibile e ben nota al kender...

Ha notato i movimenti sulla pista e nella foresta e si è avvicinato in silenzio, in forma di elfo, e da un lato nascosto alla vista (Ascoltare CD 20, Osservare CD 15) e osserva la situazione. Quando riconosce il kender, non sa se tranquillizzarsi o preoccuparsi, comunque si fa avanti:

"Come me lo spieghi questo, giovanotto?", domanda con un tono meno severo di quello che vorrebbe essere.

"Ma qui... mi avevi detto... il segnale di emergenza, e questa è un'emergenza, perché vedi..."

"Per quando sono fuori, quando sono in casa va benissimo se bussi alla porta. Cento metri più avanti", dice indicando una direzione nel bosco, "Come ben sai. Ad ogni modo non mi sembra che affumicare sé stessi costituisse una parte fondamentale del segnale di emergenza..."

"Ma sono stato scortese", aggiunge passando il suo sguardo su di voi, "Immagino sappiate tutti chi sono."

"Ecco, se potessi sbrigarti a trasformarti... sennò poi credono che io gli abbia mentito, e saranno piuttosto delusi da quel che stanno vedendo... Cioè non che questa non sia una bellissima forma, ma..."

"Come immaginavo...", termina l'elfo con un sospiro.

E in un istante dove era l'esile corpo dell'elfo si delinea la figura nobile e maestosa di un drago, la luce si riflette argentea sulle sue scaglie. E... con qualche battito di ala, il drago disperde il fumo, quindi davanti a voi vedete di nuovo l'elfo. "Andiamo"

Fa spostare i PG al riparo degli alberi, con una certa urgenza. (Se qualcuno si interessa alla capanna non contiene proprio niente di interessante)

Quindi ascolta la loro storia.

8.2 – IN VOLO FINO ALL'ARTIGLIO DEL DRAGO

Cambio di scena

Volare è un'esperienza elettrizzante.

Lo sarebbe di più se non foste insieme a un kender elettrizzato dall'esperienza, e a un Cavaliere della Rosa che ha improvvisamente deciso di raccontarvi le (non molto interessanti) gesta di suo nonno, che cavalcò un drago d'argento nella battaglia sopra Palanthas, durante l'attacco della cittadella volante.

Inoltre, il panorama non è quello spettacolo che vi sareste aspetta-

ti, dal momento che Souris si tiene sempre a bassa quota, rasente al terreno.

Senza dubbio però è un modo rapido di viaggiare.

In pochi minuti coprite una distanza che normalmente avrebbe richiesto ore per essere percorsa.

Evento da segnalare: Tobin 'afferra al volo' e legge la pergamena con la divinazione dei cavalieri.

Ad un certo punto vedete Tobin intento a leggere una pergamena contro la furia del vento, poco dopo Sir Hans, avanti a lui gliela prende con un'occhiataccia. "Ti era volata via, pensa che fortuna che sono riuscito ad afferrarla!", quindi il kender volta la testa e prende a canticchiare quella che sembrerebbe una filastrocca, che però il vento nelle vostre orecchie non vi permette di sentire (Ascoltare CD 20 per cogliere qualche parola qua e là).

*L'artiglio mostra la via
dell'acciaio ai ladri rubato
dell'argento estratto dai nani
del pane alle genti sottratto
della tana del verme carminio*





9 – ALL'ARTIGLIO DEL DRAGO

Sinossi: Kasilla Mayem e le sue guardie del corpo, seguendo Burfoot Thistleknot lungo un sentiero montano, stanno arrivando all'Artiglio del Drago. Anche Hans uth Vilkas sta arrivando. Tobin Quickstep lo ha accompagnato da Souris, il drago d'argento che protegge la regione, e ora stanno volando verso la miniera. Anche i PG sono in arrivo, per una di queste strade.

L'Artiglio del Drago

E' qui che giace il tesoro che tutti cercano.

L'ingresso della miniera si apre su una particolarissima formazione rocciosa appoggiata al lato est della montagna: vista dall'esterno sembra la zampa chiusa di un immenso drago, con un artiglio sollevato ad indicare il cielo. Davanti ad essa una grande terrazza di roccia da cui partono due stretti sentieri, uno verso nord (quello percorso da Kasilla Mayem e Burrfoot Thistleknot) e l'altro verso sud.

L'ingresso della miniera si trova a mezza montagna circa (800 metri su 1800).

La terrazza di roccia misura circa 100 m in direzione nord-sud e circa 60 in direzione ovest-est, la "Zampa" circa 30 NS e 30 OE. L'altezza media della "Zampa" è circa 20 metri, quella dell'artiglio proteso sfiora i 60 metri. Alla base dell'artiglio di roccia si apre l'ingresso della miniera nanica (1.5 m. di larghezza per circa 2 m. di altezza).

I draconici lavorano nella miniera e vivono all'interno uscendo molto di rado.

Turquen, il drago blu, tiene d'occhio la zona dalla sua tana in una caverna più in alto su una montagna vicina, con frequenti controlli. Si sposta e caccia quasi unicamente di notte.

9.1 – ARRIVO

In qualche modo arriveran

I PG arrivano a piedi

Nell'ultimo tratto la parete rocciosa che accompagna la vostra salita ha assunto un colore rossiccio, talvolta striata di tonalità più cupe (Professione minatore CD 10 o Conoscenze Natura CD 15 per capire che sono rocce con un alto contenuto di ferro, CD 20 e 25 per capire che contengono anche argento).

Inizio del round di atterraggio (tutto accade in un round).

Come superate una svolta del sentiero si presenta a voi una stranissima conformazione rocciosa, un centinaio di metri più avanti, appoggiata al fianco della montagna: sembra la zampa di un

immenso drago, chiusa, con un artiglio sollevato come ad indicare il cielo. E, come evocata da quel segno, un'imponente figura plana nel vostro campo visivo, diretta all'ampio spiazzo che il sentiero forma innanzi alla zampa artigliata. Un drago.

La luce si riflette argentea sulle sue scaglie.

Il drago d'argento è lungo circa 5 metri (più 4 di coda).
v. L'Artiglio del Drago

Osservare CD 10 per notare una grossa carrucola (circa 30 cm di diametro) ai margini opposti della terrazza di roccia
Osservare CD 15 per notare due figure, una di dimensione umana e una più piccola, sul dorso del drago. La più grande indossa un'armatura metallica.

Osservare CD 25 per capire che si tratta di Hans uth Vilkas e di un kender (Tobin Quickstep).

Reazioni PG.

Kasilla Mayem si fermerà, apparendo piuttosto impaurita (ed essendolo, anche se ancora di più infastidita per il nuovo problema...), si fermerebbe /nasconderebbe, ma attenderà le reazioni dei PG (pronta a nascondersi).
Ermes Rangot si porrà a sua difesa.

A meno che si nascondano immediatamente il drago, molto guardingo, scorgerà i PG, altrimenti effettuare prove contrapposte Nascondersi/Osservare.

Burrfoot Thistleknot sarà estasiato e propenso ad andare verso il drago, per farlo nascondere i PG dovranno tirarlo a forza (e poi trattenerlo/convincerlo a star lì).

Se il drago vede i PG:

Il muso del drago si punta su di voi e i suoi occhi si stringono. Atterra innanzi all'artiglio di roccia, la maestosa creatura appare piccola vicino ad esso, nonostante la sua mole. Non vi perde d'occhio ma il suo sguardo continua a volgersi all'intorno.

Se il drago non vede i PG:

Atterra innanzi all'artiglio di roccia, la maestosa creatura appare piccola vicino ad esso, nonostante la sua mole. Continua a volgere lo sguardo all'intorno.

(Riformulare se i PG hanno riconosciuto qualcuno:)

La (Una) piccola figura salta giù dal dorso del drago, atterrando con una capriola: è un kender (Tobin Quickstep). Rivolge un saluto acuto e un inchino al cavaliere e al drago e si lancia verso la zampa di roccia, incurante dei richiami dell'uomo in armatura, è ancora in groppa al drago

Fine del round di atterraggio

Da questo momento in poi Burrfoot ha un motivo in più per voler andare: Tobin è già arrivato! E a cavallo di un drago! (Il punto non è tanto che sta perdendo la scommessa quanto che deve sentire i racconti dell'altro,



specie sul drago...)

Ascoltare CD 25 o Osservare CD 20: permetterà ai PG di scorgere un drago blu in picchiata

Anche l'altra figura smonta ed ora (se non prima) la riconoscete: è Hans uth Vilkas. Il cavaliere fa per inseguire il kender ma, avendolo ormai perso, desiste.

In quello stesso istante il drago d'argento solleva lo sguardo di colpo e spicca il volo evitando di un soffio un fulmine proveniente dall'alto, seguito a breve distanza dalla picchiata di un grande drago blu.

Dov'è andato il kender:

Se i PG non si muovono, il kender sembra essere nascosto dalla zampa di roccia.

Avvicinandosi potranno notare alla base dell'artiglio proteso un'apertura (1.m per 2 m di altezza) incorniciata da puntelli laterali e da un' architrave di roccia.

Vedranno inoltre il sentiero che scende dall'altra parte della terrazza, verso sud

Osservare CD 20 (automatico se esaminano con cura, se cercano nei dintorni): la parte posteriore della 'zampa', nella zona più a sud della stessa (da dietro l'artiglio proteso fino a oltre oltre la metà della 'zampa') è un insieme di grosse rocce aguzze ammassate le une sulle altre, il risultato di un crollo.

La carrucola di ferro misura 30 cm di diametro ed è fissata su un blocco di pietra, che sporge di mezzo metro dal terreno. E' parzialmente arrugginita e non c'è traccia di un cavo o una corda. Su un lato del blocco di pietra vi è una leva. Questa aziona il freno (tirandolo fa salire un braccio d'acciaio che va a rallentare per attrito la carrucola la cui rotazione veniva azionata dalla presenza di un peso.)

I nani la utilizzavano per trasportare i pesi fino a valle.

Se i PG non sono in vista:

vedi Hans uth Vilkas

Se in qualsiasi momento i PG si mostrano, il cavaliere dedicherà loro la sua attenzione, perdendo un round per la consegna della pergamena (vedi Il messaggio)

Se i PG sono in vista:

Hans uth Vilkas vi richiama con gesti ed urla.

Quando i PG gli sono vicini: vedi Il messaggio
Nel frattempo si prepara: vedi Hans uth Vilkas

I PG arrivano a dorso di drago

I monti Dangaard sono la vostra meta, la montagna dell'artiglio è imponente, l'avete vista dal basso, volando stretti attorno ad essa. Poi Souris ha virato ancora, siete dall'altra parte, e iniziate da alzarvi di quota.

Inizialmente i PG non distinguono niente di particolare, poi: *Il drago punta a una strana conformazione rocciosa che la montagna assume al di sopra di una grande terrazza di pietra. La sagoma si delinea e si ingrandisce con la rapidità con cui vola Souris: sembra la zampa di un immenso drago, chiusa, con un artiglio sollevato come ad indicare il cielo.*

Il drago d'argento è apparso mano a mano sempre più inquieto, lancia continuamente sguardi all'intorno.

Giunti ancora più vicino (200 metri circa) scorgete un piccolo ingresso alla base dell'artiglio proteso.

v. l'Artiglio del Drago

Osservare CD 10: una grossa carrucola (circa 30 cm di diametro) sul bordo sud della terrazza di roccia

Osservare CD 13: una piccola figura che si muove innanzi all'apertura nell'artiglio di roccia.

Osservare CD 15: è un kender, altre 3 figure innanzi alla roccia (meno facilmente distinguibili per via del minore contrasto)

Osservare CD 20: è Burrfoot Thistleknot

Poi la figura scompare.

Avvicinandosi le altre 3 figure si rivelano per Kasilla Mayem e le sue guardie.

I PG potranno anche notare un sentiero che scende dalla terrazza di roccia verso sud e un altro, molto stretto che scende verso nord.

Souris spalanca le grandi ali per frenare la discesa e atterra innanzi all'artiglio di roccia. Vi sentite piccolissimi di fronte ad esso, anche la maestosa creatura che vi ha portato appare piccola al confronto. Il drago vi invita a smontare rapidamente. Hans uth Vilkas, dimostra la sua esperienza con le cavalcature scendendo piuttosto agevolmente nonostante l'armatura ed offrendovi aiuto a fare lo stesso. Ermes, Kasilla e Carl si tengono in disparte, guardando con diffidenza il drago.

Kasilla e il suo piano, Tobin e l'antidoto

Se i PG si fermano a lungo fuori dalla miniera Carl li avvicinerà, mentre gli altri staranno vicini all'ingresso della grotta.

Racconteranno loro che hanno trovato Burrfoot ma che non ha la pozione, cercando di capire cosa fanno i PG (dell'altro kender che ha la pozione e di chi si portano dietro).

(Percepire Intenzioni CD 15: si potrà notare Ermes Rangot guardare il kender con uno sguardo cupo, e quasi fremente)



Se i PG non sembrano sapere nulla Kasilla non rivelerà la cosa: il suo piano è prendere l'antidoto e lasciare gli altri a morire. Vuole farlo in modo pulito, per non destare sospetti: assicuratasi sia "Tobin" ascoltando la presentazione del kender, cercherà di attirare Tobin con sé quando può farlo e avere un po' di tempo da sola (specie durante il combattimento finale), per lanciargli un incantesimo di Ipnatismo e ottenere l'antidoto senza che poi lui se ne ricordi. Quindi cercherà di comportarsi normalmente, sfruttando però la prima occasione sensata per cercare di allontanarsi. Se i sospetti inizieranno a convergere su di lei (sicuramente Burrfoot sarà un pericolo, Kasilla non ha ucciso Burrfoot perché pensava potesse servirle per trovare il tesoro. Ora però vorrebbe averlo fatto secco) cercherà di trovare il modo di prepararsi e combatterà (cosa che farà comunque se i PG saranno messi male).

Nello strano caso in cui la cosa dovesse ancora andare per le lunghe (1 ora o più) Hermes non resisterebbe e afferrerebbe il kender alla ricerca della boccetta.

Avvicinandosi ulteriormente alla zampa di roccia i PG potranno notare che:

L'ingresso, alla base dell'artiglio proteso, misura 1,5 metri di larghezza e circa 2 metri d'altezza. L'apertura è incorniciata da puntelli laterali e da un'architrave di roccia. I puntelli e l'architrave sono ricavati nella stessa pietra della 'zampa' (per ulteriori indagini dei PG vedi 9.5 – dentro la miniera)

Osservare CD 20 (automatico se esaminano con cura, se cercano nei dintorni): la parte posteriore della 'zampa', nella zona più a sud della stessa (da dietro l'artiglio proteso fino a oltre oltre la metà della 'zampa') è un insieme di grosse rocce aguzze ammassate le une sulle altre, il risultato di un crollo

La carrucola d'acciaio misura 30 cm di diametro ed è fissata su un blocco di pietra, che sporge di mezzo metro dal terreno. E' parzialmente arrugginita e non c'è traccia di un cavo o una corda. Su un lato del blocco di pietra vi è una leva. Questa aziona il freno (tirandolo fa salire un braccio d'acciaio che va a rallentare per attrito la carrucola la cui rotazione veniva azionata dalla presenza di un peso.

I nani la utilizzavano per trasportare i pesi fino a valle.

Ascoltare CD 25 o Osservare CD 20 (Quando smontano tutti) permetterà ai PG di scorgere un drago blu in picchiata <Nome dell'ultimo sceso> o <L'ultimo di voi>, ha appena mosso qualche passo incerto riabitandosi alla terraferma quando il drago d'argento solleva lo sguardo di colpo e spicca il volo evitando di un soffio un fulmine proveniente dall'alto, seguito a breve distanza dalla picchiata di un grande drago blu

TROUBLESHOOTING

Personaggi assenti

In caso manchino alcuni PNG (perché morti o in altro modo impossibilitati) adattare le situazioni secondo logica in conseguenza della loro assenza.

Ritardo dei PG (tenere conto di eventuali PNG che sono con loro)

Ricorrere a questa soluzione solo se perdono più di due ore rispetto agli altri (Es: fermarsi dai nomadi, non cavalcare il drago, ecc)

Tobin Quickstep sarà prigioniero dei draconici che l'avranno legato e imbavagliato, tenendolo comunque nella grotta. Uno di loro resterà di guardia nascosto sull'ingresso, un altro (e lui ritirandosi quando arrivano), dietro le trappole (per raggiungerlo vedi Dentro la Miniera).

Hans uth Vilkas sarà morto nello scontro e Vardrak e Souris saranno due macchie, blu e argento, tra il verde degli alberi a fondo valle (v. Duello Aereo).

Burrfoot Thistleknot è con Kasilla Mayem

Kasilla Mayem e i suoi avranno tentato un approccio 'diplomatico' con i draconici che è fallito. Si sono rifugiati nel deposito degli attrezzi (locazione due), Hermes Rangot sta di guardia, ma è pronto a buttarsi dentro e chiudere la porta, avendo spostato la chiave dalla parte interna della porta (Apriranno se arrivano PG e si fanno riconoscere). Due draconici, i Kapak, li tengono d'occhio da oltre le trappole. Hanno passato solo la prima trappola, individuata da Curt Bowson.

9.2 - SIR HANS UTH VILKAS

Ma cosa abbiamo qui...?

Hans uth Vilkas prende ad armeggiare con il suo zaino, tirando fuori diversi lunghi fagotti di stoffa, che svolge rivelando quelli che paiono i pezzi di un'arma... d'argento.

Tre round per montarla (i vari pezzi sono filettati ecc). Dopo un round si capisce che sta montando una dragonlance!

Intanto i draghi si inseguono con virate, improvvise discese e repentini cambi di direzione. E' Souris a scappare, ma poi con un improvviso cambio di direzione il Blu se lo trova dietro pronto a scagliare il suo gelido soffio. Turquen devia all'ultimo ed evita la nube di ghiaccio. Poi è Turquen a spiazzare Souris, cogliendolo in contropiede riesce a strisciargli una coscia che inizia a sanguinare.



Terzo round:

Dragonlance montata: Il Cavaliere solleva in alto la Dragonlance che rifulge argentea, e lancia il suo grido di sfida al drago blu: "Preparati alla tua fine, cavaliere oscuro!" Quindi alza ancora la Dragolance, a cui risponde un cenno di intesa del Drago d'Argento.

Quattro round in cui il Drago Blu tenterà di colpire con il suo mortale soffio elettrico il Cavaliere, per farlo, effettueranno vari passaggi e Turquen finirà per esporsi ad un attacco sul fianco da parte dell'Argentato, contro il quale rilascerà il soffio. Souris ne uscirà con un fianco annerito, Turquen con una brutta ferita alla base del collo e, per evitare un danno peggiore, sarà costretto ad un'ampia manovra di riavvicinamento. Il drago d'argento sfrutterà quegli istanti (tre round) per andare a recuperare il cavaliere.

Se Hans uth Vilkas non ha ancora dato ai PG il messaggio, vedi sotto.

9.3 - IL MESSAGGIO

Una missione per i PG

Se Hans uth Vilkas non si fida di loro

il Cavaliere dirà semplicemente:

"Andate, salvate il kender! E attenti ai draconici!"

Se Hans uth Vilkas ha motivo di credere di potersi fidare (essendo una situazione molto problematica sarà propenso a sperare di poterlo fare):

Hans uth Vilkas attirerà vicino quello/i di cui più crede di potersi fidare sussurrandogli: "C'è molto in ballo. Affido a te (voi) il compito di recuperare il tesoro", spinge una pergamena arrotolata in mano al PG, "e di salvare il kender", per un attimo i suoi occhi si alzano al cielo con un accenno di sorriso. "Attenti ai draconici!"

v pergamena della profezia.

Per fare questo sospende per un round la sua preparazione, poi riprende (vedi 9.2), mormorando *"Ed ora a noi, emissario dei Cavalieri Oscuri!"*

Poi aggiunge ancora (quando la DL è pronta o quando i PG si allontanano):

Se c'è Burrfoot:

"Ottenuta la vittoria voleremo insieme a portare l'antidoto", il suo sguardo fissa Burrfoot per alcuni istanti, la sua espressione è sicura e tranquilla. Ma nei suoi occhi c'è tristezza. Determinazione, la determinazione di chi sa che potrebbe non tornare. "State attenti, in guardia per ogni evenienza..."

Se non c'è Burrfoot:

"Ottenuta la vittoria voleremo insieme a portare l'antidoto", vi guarda con un'espressione sicura e tranquilla. Ma nei suoi occhi c'è tristezza. Determinazione, la determinazione di chi sa che po-

trebbe non tornare. "State attenti, in guardia per ogni evenienza..."

In ogni caso entrambi i kender hanno avuto modo di leggere la divinazione: Tobin l'ha trovata una bella filastrocca e sarà pronto a ripeterla, Burrfoot ne ha acquisito i contenuti e passaggi fondamentali.

Il cavaliere inciterà i PG ad entrare ma accetterà eventuali incantesimi o altro che potrà aiutarlo nella battaglia, poi ordinerà loro di stare indietro quando il drago scenderà a prenderlo (sarà un'azione piuttosto rocambolesca).

Kasilla Mayem e i suoi si avvicineranno subito all'ingresso, ma aspetteranno siano i PG ad aprire la strada

9.4 - IL DUELLO AEREO

Cosa state qui a guardare?

I PG dovrebbero andarsene a compiere la loro missione. Se ciononostante restano a naso in su a seguire la battaglia:

Con Hans uth Vilkas e la Dragonlance sulla groppa di Souris sarà più Turquen a cercare di tenersi lontano e usare il soffio, quindi sarà più lui ad essere inseguito, ecc ecc (descrizioni a discrezione del DM).

1) dissuadere

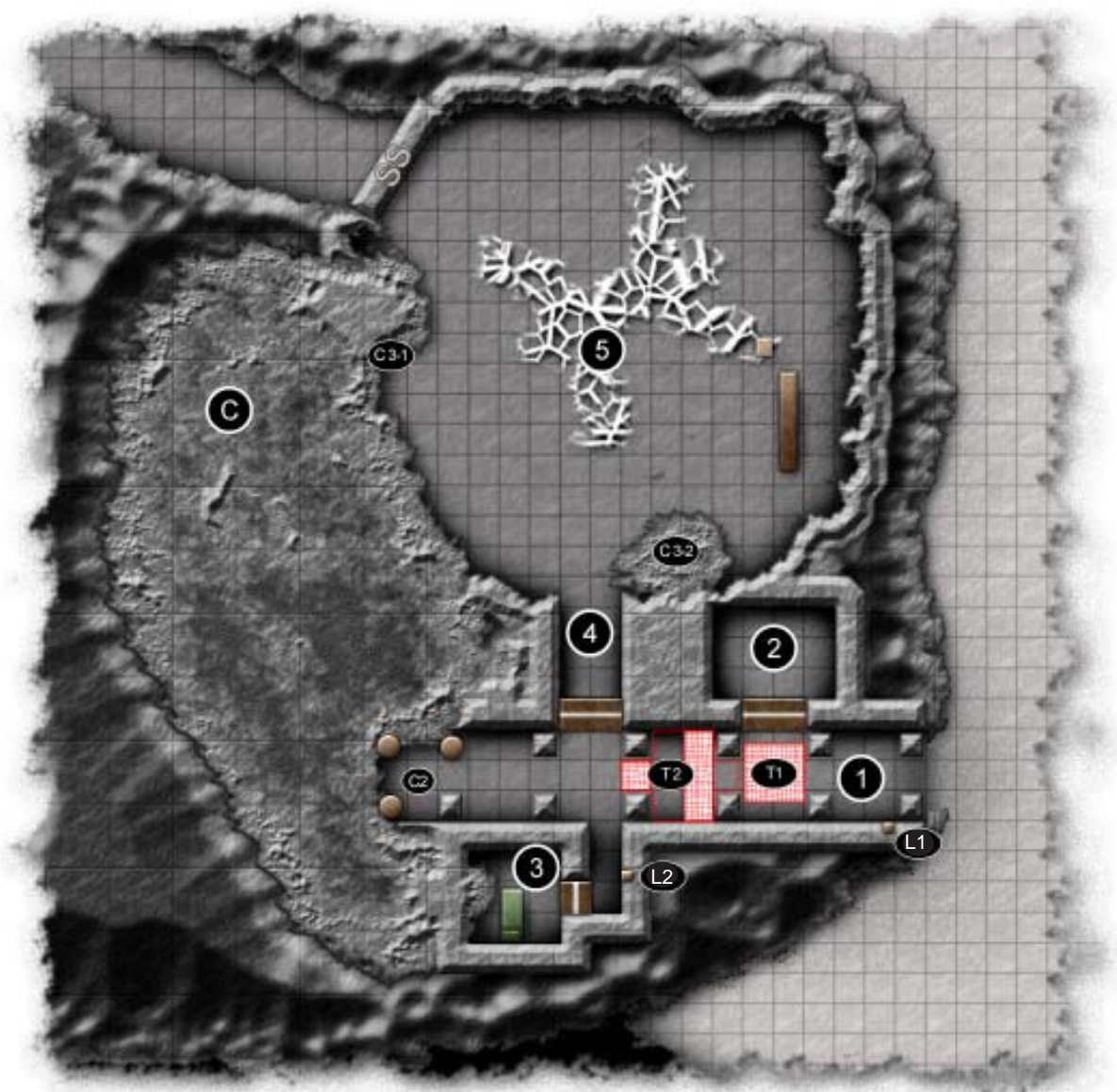
Se i PG si attarderanno ad osservare il combattimento aereo, descriverlo facendo capire che andrà per le lunghe. Si può ricorrere anche alla ripetizione delle esortazioni (e ordini) del cavaliere, sottolineando l'importanza di quel che devono fare, a far giungere lo scontro pericolosamente vicino, a far correre rischi o anche subire danni al drago d'argento e al cavaliere per difendere i personaggi.

2) la conclusione in ogni caso

In casi estremi descrivere la fine del combattimento, che termina con una spirale mortale:

Dalla terrazza sarà possibile distinguere (Osservare CD 15) una macchia blu tra gli alberi, dove Turquen si è schiantato a terra morto, e vicino una argentata.

Souris è sopravvissuto ma è gravemente ferito e giacerà stordito per un bel po' (ovvero, fino a che i PG non usciranno dalla miniera). Il cavaliere sopravvivrà se ha ricevuto un incantesimo di protezione dall'elettricità, o se vengono lanciati dai PG quattro livelli di incantesimi: incantesimi utili (il DM può variare il peso di un incantesimo e darne ad altro secondo la sua utilità effettiva) sul cavaliere e/o sul drago d'Argento, e/o incantesimi d'attacco o di contrasto sul drago blu (un tale incantesimo che non sortisca effetto non viene considerato, se l'effetto viene ridotto conta metà del livello dell'incantesimo). v scheda in appendice.



Il drago ripresosi ricomporrà il cadavere di Hans uth Vilkas (se è morto), quindi portando i i resti o il cavaliere volerà fino alla miniera.

9.5 - DENTRO LA MINIERA

Dopo i Dragons, il Dungeon!

Locazione 1- L'ingresso

L'ingresso, alla base dell'artiglio proteso, misura 1,5 metri di larghezza e circa 2 metri d'altezza. L'apertura è incorniciata da puntelli laterali e da un architrave di roccia.

I puntelli e l'architrave sono ricavati nella stessa pietra della 'zampa'.

Il corridoio scende in lieve pendenza, immerso nell'oscurità.

Se i PG si avvicineranno all'ingresso entro 4 round dell'entrata del kender, potranno udire, con Ascoltare CD

12, il rumore metallico di colpi ripetuti con CD 17 anche un rumore raschiato (il rumore di picconi e vanghe all'opera).

Altrimenti i draconici sono stati messi in allarme e due di loro saranno appostati più avanti nel corridoio e bersaglieranno di frecce i PG (v. appendice 4)

Ascoltare CD 12 per sentire, lontana e lievemente ovattata, la voce acuta del kender prigioniero (un tiro minore permetterà di sentire quando ci si sarà avvicini-

Legenda:

Porta ()	Muri
Scaffali	Pavimento
Travi	Porta () Segreta o Nascosta
Trappole	Scheletro
Leve	



nati di 3 metri per ogni punto meno di 12), CD 22 per distinguere le parole (un tiro minore permetterà di sentire quando ci si sarà avvicinati di 3 metri per ogni punto meno di 22):

I PG potranno udire il kender che osserva come non sia mai stato preso prigioniero prima da draconici che lo minacciassero di morte (chiedendo conferma al fatto di essere minacciato di morte), fa notare che, deve esserloro sfuggito, stanno tutti cercando lo stesso tesoro e quindi potrebbero slegarlo così da cercarlo tutti assieme, e spiega a un draconico che quel pugnale gli era caduto poco prima e lui l'aveva raccolto per darglielo... se solo non lo avessero legato... e dicendo ogni serie di cose gli vengano in mente (più sconclusionate e fuori luogo nel caso di Tobin, confrontando la sua esperienza con quelle di Tas nel caso di Burrfoot) nonchè le risposte sibilanti e gracchianti dei draconici (che per lo più suonano come "Stai zitto!", frase che tanto i kender imparano ben presto ad ignorare...)

Kasilla Mayem e i suoi

Lei starà sempre indietro, preferibilmente dietro i pilastri. Curt Bowson e Ermes Rangot aiuteranno invece i PG. Curt Bowson cercherà di rischiare il meno possibile (e ricordando che i PG, ora alleati, sono mezzi e saranno presto nemici), si mostrerà voglioso di aiutare e se gli viene chiesto cercherà trappole (sennò lascia che i PG vadano avanti...) Ermes Rangot vorrà rimanere a protezione di Kasilla Mayem ma lei stessa gli ordinerà di combattere (e, sottinteso, tenere d'occhio i PG). Una volta in combattimento Ermes Rangot combatterà senza risparmiarsi.

Kasilla Mayem non entrerà nella stanza dei draconici fino a quando la battaglia giungerà al termine. Non le importa granché anche di Curt Bowson e Ermes Rangot.

Per il combattimento vedi Appendice 4- Contro i draconici

E il kender con i PG?

Burfoot darà il meglio di sé, ispirandosi a Tassleoff e parlando di lui (v.scheda).

Tobin ha alcune utili abilità da bardo, tra cui *ispirare competenza* e *ispirare coraggio* (v. scheda).

LA MINIERA - INFORMAZIONI GENERALI

Il corridoio scavato dai nani scende in lieve pendenza. E' immerso nell'oscurità (dall'ingresso sarà possibile vedere poco più avanti, a seconda della luce presente all'esterno), non vi sono torce alle pareti, ma vi sono qua e là ganci per appendere le lanterne (i nani utilizzavano la scurovisione per i normali movimenti, accen-

dendo le lanterne nei luoghi di lavoro e soggiorno).

Il corridoio è largo 4,5 metri nei punti più larghi, ma ogni 3 metri vi è una massiccia struttura di sostegno formata da due puntelli laterali e un architrave, ricavati nella stessa pietra della zampa che restringe il corridoio nei passaggi a poco più di 1.5 m.

Tutte le pareti sono lisce e gli angoli retti e perfetti.

Una prova di Ingegneria o Architettura CD 10 permetterà di capire che si tratta di un'opera nanica (i nani avranno un bonus di +2 a questo tiro in aggiunta alla competenza di esperti minatori).

Con una galleria i nani avevano raggiunto un'ampia caverna naturale che usavano come deposito, principalmente per i materiali grezzi (ed è poi stata adibita a tana da Vardrak).

Il resto della miniera è stato ostruito dal crollo della roccia soprastante (anche parte della caverna è stata soggetta al crollo). I draconici hanno realizzato dei lavori per superare le zone bloccate.

IL KENDER E I DRACONICI

Il kender che è entrato è passato tranquillo sulle trappole T1 e T2 (il suo peso non è sufficiente a farle scattare), in tre round (movimento doppio, accensione di una torcia, movimento doppio) raggiunge la grotta, nel quarto round arriva nella caverna naturale dove i draconici stanno lavorando con vanghe e picconi. Lui cerca un approccio amichevole, chiedendo loro se abbiano già trovato il tesoro e rivelando, tra una cosa e l'altra, la presenza di altri, ma i draconici lo legano e interrogano.

Il kender, anche sapendo qualcosa che potrebbe tornare utile non rivelerà nulla (Tobin semplicemente non si sarà reso conto di sapere qualcosa che potrebbe tornare utile, Burrfoot sarà abbastanza scaltro da trattenersi).

In ogni caso i draconici non lo imbavaglieranno, per attirare dentro i PG, spegneranno due delle tre lanterne che illuminavano la grotta (hanno scurovisione) e si prepareranno a riceverli.

V. Appendice 4 L'agguato dei draconici messi in allarme

Trappole e leve di disabilitazione (alloggiate dietro pannelli camuffati).

Sono tutte opere inusuali in muratura, per cui i nani avranno diritto a un tiro Cercare per individuarle automaticamente quando arrivano a 3 metri da esse, e potranno individuare le trappole con CD superiore a 20 anche se non sono ladri.

Gli elfi avranno diritto a un tiro Cercare per individuare automaticamente i pannelli (quando arrivano



a 1.5 m da essi, il che avviene anche semplicemente passando nel corridoio)

La **leva L2** è la leva principale, che controlla direttamente le trappole del corridoio. Quando viene inserita in posizione intermedia (come in questo caso) cede però tale controllo alla leva 1, permettendo di controllare le trappole dall'ingresso del complesso.

Leva L1

Cercare CD 28:

intravedi i contorni di un piccolo pannello di circa 30x50 cm. a un metro d'altezza, praticamente indistinguibile dalla roccia circostante

Se viene aperto (rientra e scorre di lato) Dietro di questo vi è un secondo pannello, in ferro, spesso 5 cm, con una serratura (Scassinare serrature CD 25, Durezza 10, 20 PF)

All'interno vi è una leva in posizione abbassata, due catene che pendono da un lato, vicino ad alcune scritte incise ed un triangolo la cui punta è rivolta a sinistra (indica una tacca, un'altra è scolpita in alto, e un'altra ancora in basso).

Una prova di Disattivare Congegni CD 10 permetterà di capire che l'indicatore non è fatto per essere mosso (e che il farlo lo romperebbe), nonché le posizioni possibili dei vari strumenti anche senza modificare la loro posizione. Non si potrà però capire di più sugli effetti (i meccanismi che controllano sono grossi e all'interno della roccia).

Se si cerca di girare il triangolo (l'indicatore) si sentirà che questo oppone resistenza, se si insiste lo si potrà spostare con una prova di Forza CD 8, che romperà i meccanismi: l'indicatore rimarrà fermo come messo senza dare più alcuna indicazione significativa.

Il triangolo è un indicatore della posizione della leva L2, che può escludere L1 (e le catene): indica verso il basso se L2 è abbassata (trappole attive), verso l'alto se L2 è alzata (trappole disattivate), verso sinistra (come è ora) se L2 è in posizione intermedia: questo significa che L1 è attiva e può agire sullo stato delle trappole.

La leva 1 ha solo due posizioni 'naturali': sollevata e abbassata (scatta verso di esse).

Leva 1 abbassata: attiva le trappole T1 e T2

Leva 1 alzata: disattiva le trappole T1 e T2

Le catene possono essere tirate: vengono giù leggermente per poi recuperare la loro posizione appena mollate.

Tirare la prima catena: apre (se chiusa) e chiude (se aperta) la trappola a botola T1.

Tirare la seconda catena: apre (se chiuso), chiude a metà (se aperto) o chiude (se chiuso a metà) il soffitto sopra T2. Se la trappola è carica e viene aperta farà cadere le rocce. (La chiusura intermedia serviva ai nani per 'ricaricare' la trappola)

Per leggere le scritte accanto alle catene bisogna conoscere il nanico (o effettuare un Decifrare scritte CD 15)

Una scritta a metà tra le due catene dice "Attenzione! Prima sgomberare."

Accanto alla seconda catena c'è un'altra scritta che recita "Solo emergenza!"

Leva L2:

E' identica a L1, però qui la leva ha tre posizioni (una posizione intermedia, quella attuale, abilita L1) e il triangolo (l'indicatore) ha solo due posizioni (e due tacche): alto e basso, che riflettono quelle della leva di L1 (se L1 non è stata spostata dai PG, l'indicatore è rivolto verso il basso, poiché la leva in L1 è abbassata).

Queste catene funzionano sempre.

Trappola T1:

Il corridoio prosegue dopo la prima architrave, e si riallarga in 3mx3. (se ci vedono) Sulla destra vedete una porta a due battenti, in ferro, con la chiave infilata nella toppa (v. locazione 2)

Il pavimento del corridoio è una trappola a botola 'camuffata' profonda 3 metri, con punte che viene azionata da un peso di 40 chili o più (uno gnomo o un kender da soli in genere non la faranno scattare).

Occupi quasi 4.5 m in larghezza e quasi 3 m in lunghezza (restano dei bordi di circa 6 cm.).

Per individuare Cercare CD 24 (solo ladri e nani), Disattivare congegni CD 19 per disattivarla (con 29 si può scegliere di disattivarla solo per consentire il passaggio di chi si vuole, compreso chi ha disattivato, e quindi riattivarla. Un fallimento di 5 o più farà aprire la trappola.)

Riflessi CD 20 per non cadere dentro (ci si ritroverà prima di essa), TS negato se si sta correndo o caricando.

Danno: caduta 1d6, 1d4 punte 'attaccano' a +11, per 1d4 danni ciascuna che va a segno.

Le pareti sono lisce ma è possibile scalare utilizzando come appiglio gli sportelli aperti della botola stessa (CD 20, 16-19 non si avanza, 15 o meno si cade), ogni caduta provoca nuovamente i danni.

Saltare oltre: con rincorsa la CD è di 5 ogni 1.5 metri saltati (-6 alla prova per ogni 3 m. di movimento meno di 9, +4 per ogni 3 m. di movimento più di 9) Quindi una prova di 10 permetterà di superare la



botola, una prova di 6-9 permetterà un tiro Riflessi CD 15 per aggrapparsi al bordo (round dopo scalare 15 per risalire), una prova di 5 o meno causerà la caduta nella botola. In ogni caso far dichiarare in precedenza in quale casella si vuole atterrare (o meglio, per non insospettire troppo, quanto si vorrebbe saltare lontano: anche si effettuasse una prova che permetterebbe di arrivare più lontano si salterà quanto voluto). Prestare attenzione ad eventuali salti sulle piastre di T2.

Passare sul bordo: equilibrio CD 15 (11-14 non si avanza, 10 o meno si cade). Se la trappola è chiusa si può passare di lato senza farla scattare con le CD ridotte di 5.

Locazione 2: stanza degli attrezzi

Le porte sono a due battenti, in ferro, hanno serratura e una grossa chiave infilata nella toppa

Vari picconi (23), vanghe (11) appesi e appoggiati al muro. Sugli scaffali vi sono lanterne a lente sporgente (3) e lanterne schermabili (5), ampole d'olio per lo più coagulato (30, 6 ancora utilizzabili), qualche martello (4), scalpelli (12), alcune scatole di chiodi, 3 piccoli carrelli di legno.

Qualche accetta (3), alcuni metri (5 di legno, 4 a nastro, misure scritte in nanico), dei gessi.

Trappola T2:

Trappola a caduta massi dal soffitto. E' azionata da due piastre a pressione (T2-1 e T2-2) che si attivano sotto un peso di 40 chili o più (uno gnomo o un kender da soli in genere non la faranno scattare), facendo aprire il soffitto (scorre orizzontalmente) e provocando la caduta delle pietre.

Per individuare Cercare CD 21 (solo ladri e nani), Disattivare congegni CD 20 per disattivarla (con 30 si può scegliere di disattivarla solo per consentire il passaggio di chi si vuole, compreso chi ha disattivato, e quindi riattivarla. Un fallimento di 5 o più farà scattare la trappola.)

La caduta massi va dalla casella prima di T2-1 alla casella di T2-2: le pietre 'attaccano' a +12, facendo 2d6 di danno.

Se qualcuno venisse ferito da essi mentre si trova nella casella precedente la piastra T2-1, e T1 fosse aperta, il personaggio dovrebbe realizzare un TS Riflessi CD 20 per evitare di cadere in T1.

Prove di saltare in questo caso dovranno essere effettuate senza rincorsa (CD raddoppiata), a meno che la trappola T1 sia chiusa e disattivata (tramite Disattivare Congegni o tramite la leva).

I draconici e le trappole

Un draconico Baaz è morto nella trappola T1 (il suo cadavere si è trasformato in polvere), poi un Kapak ha individuato la trappola successiva. Nella stanza 2 hanno trovato la chiave dei pannelli L1 ed L2 (adesso l'ha il Bozak), ma hanno trovato solo il primo di questi. Acquisita la posizione delle trappole le hanno riattivate per proteggersi da intrusioni.

C1- Vedi locazione 5

C2 – Ben presto il corridoio si interrompe, crollato I draconici lo hanno in parte ripristinato, con puntelli e travi di legno. Sono riusciti a scavare e tenere su le grandi rocce franate (dopo aver eliminato le piccole), utilizzando sei travi sui 4 pilastri.

Conoscenze Architettura e Ingegneria CD 10, Professione Minatore CD 10: però il lavoro è tutt'altro che perfetto (e non è salutare sostarci).

In ogni caso ci andrebbe ancora molto lavoro per superare la parte franata.

Locazione 3: dormitorio.

Una grossa porta due battenti in ferro chiude la stanza La porta è chiusa a chiave: Scassinare serrature CD 30, Sfondare CD 28, Durezza 10, 60 PF

Nella stanza il soffitto è crollato poco oltre l'ingresso. Sono visibili due brande di legno, una sepolta per metà e in parte distrutta ed una cassa (aperta e vuota).

Se i PG mettono piede nella stanza i corpi traslucidi di tre nani avanzeranno comparando attraverso i detriti. Due sono giovani che impugnano picconi con sguardo adirato (due fratelli la cui famiglia era molto povera), il terzo è più anziano e stringe un grosso martello, con sguardo assente (è colui che aveva in passato scoperto la montagna ricca di ferro e argento e convinto vari giovani nani a seguirlo). Sono spectral minion ciò che li trattiene in questo mondo è il non essere riusciti a mandare alla loro gente le ricchezze che avevano estratto (venivano dall'Estwilde, da zone molto più a sud, avevano affrontato la distanza e i pericoli per le loro famiglie). Sono vincolati alla stanza, non possono lasciarla.

"L'acciaio, il nostro acciaio..." mormorano i due nani, "L'argento, noi lo abbiamo estratto!" mormorano i due giovani adirati, dopodiché si gettano verso di voi, attaccandovi.



STATISTICHE NANI SPETTRALI

Nani Giovani, Spectral Minion – Esperti 2°

Dadi vita: 2d12 (13 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 12m

Classe Armatura: 13 (+2 Des, +1 Car), contatto 13, sorpreso 11

Attacco base: +3

Attacco: Piccone pesante mischia +3, (1d6, x4)

Spazio/ Portata: 1.5m/ 1,5m

Attacchi Speciali: -

Qualità speciali: Incorporato, Ossessione (+2 morale su TS, TxC, Prove per raggiungere loro scopo incompiuto), Legame con il luogo (la porta del dormitorio è all'estremo della zona in cui possono spingersi), Immunità allo scacciare, Non Morto, Scurovisione 18 m., Resistenza agli incantesimi 14.

Tiri Salvezza: Tem +0, Rifl +2, Vol +4

Caratteristiche: For -, Des 14, Cos -, Int 13, Sag 12, Car 12

Abilità: Professione Minatore 8, Conoscenze Natura 6, Conoscenze Architettura 6, Osservare 4, Ascoltare 3, Artigianato Metallurgia 8, Artigianato intagliare gemme 8, Cercare 6

Talenti: Arma focalizzata: Piccone

Nano Anziano, Spectral Minion – Esperto 2° Guerriero 1°

Dadi vita: 3d12 (19 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 12m

Classe Armatura: 13 (+2 Des, +1 Car), contatto 13, sorpreso 11

Attacco base: +4

Attacco: Martello +2 mischia +6, (1d8+2, x3)

Spazio/ Portata: 1.5m/ 1,5m

Attacchi Speciali: -

Qualità speciali: Incorporato, Ossessione (+2 morale su TS, TxC, Prove per raggiungere loro scopo incompiuto), Legame con il luogo (la porta del dormitorio è all'estremo della zona in cui possono spingersi), Immunità allo scacciare, Non Morto, Scurovisione 18 m., Resistenza agli incantesimi 15.

Tiri Salvezza: Tem +4, Rifl +2, Vol +5

Caratteristiche: For -, Des 14, Cos -, Int 13, Sag 14, Car 13

Abilità: Professione Minatore 8, Conoscenze Natura 6, Conoscenze Architettura 6, Osservare 4, Ascoltare 3, Artigianato Metallurgia 8, Artigianato intagliare gemme 8, Cercare 6, Intimidire 3

Talenti: Arma focalizzata: Martello da guerra, Maestria, Tempra Possente

Nella loro ossessione vedono solo ladri.

I due nani attaccheranno, il più anziano rimarrà in attesa (attaccherà nel round successivo).

Non servirà cercare di discolarsi, invece servirà interessarsi della loro storia e proporsi di aiutarli, i giovani esiteranno un istante, l'anziano interverrà alzando una mano e loro si fermeranno.

Racconterà la loro storia (la morta è avvenuta nel sonno, ad opera della magia di Vardrak, penetrato nelle miniere in forma umana). Se i PG si offriranno di aiutarli, promettendo di portare le

ricchezze alla loro gente gli sguardi dei giovani diverranno di gratitudine, e si inginocchieranno davanti ai PG, l'anziano li imiterà ringraziandoli per voler porre rimedio alle sue colpe, chiederà di raccontare la loro storia, soprattutto ai genitori dei ragazzi, dicendo che ora sono in pace (e qui il vecchio nano spettrale un po' si commuoverà).

Riposeranno effettivamente in pace solo quando le ricchezze arriveranno ai nani, a meno che ci sia un nano delle colline o un cavaliere di Solamnia, il cui giuramento sul suo onore sarà sufficiente a liberarli immediatamente.

Locazione 4 – Corridoio che porta alla caverna.

Le grosse porte di ferro sono aperte. (La chiave è infilata nella toppa, dalla parte del corridoio)

Se i PG chiuderanno i draconici dentro la caverna i draconici (maledicendosi per essere stati così incauti), aspetteranno appostati nella caverna, se la cosa andrà per le lunghe (più di 10 minuti) si inquieteranno mandando due Baaz (uno ha forza 18), con un tronco tagliato come ariete, per sfondare la porta (dovranno prendere 20 per farcela).

Locazione 5 – La caverna

Circa 15 metri di raggio, altezza sui 18 metri, meno ai lati.

Se i draconici si sono appostati per ricevere i personaggi i tre draconici Baaz saranno appostati dietro l'ingresso nella caverna, pronti a coprire la ritirata dei Kapak (che ne approfitteranno per 'preparare' le loro lame per lo scontro corpo a corpo)

Descrivere secondo il raggio in cui i PG vedono, e ricordando che la loro preoccupazione maggiore saranno i draconici. (V. appendice 4: contro i draconici)

Quella che si apre innanzi a voi è un'enorme caverna e, sul lato opposto, lo scheletro senza testa di un enorme drago (circa 18 metri più 12 di coda), coperto da quel che resta di una pelle a scaglie rossa.

Sul lato alla vostra destra, in fondo, sono ammucchiate varie casse, carretti, alcuni spezzati e capovolti e alcuni tronchi (2 accette e una sega lì vicino). Vicino ad essi vi sono tre figure: un draconico dalle scaglie bronzee (un Bozak) e uno dalle scaglie color ottone (un Baaz), e un kender legato come un salame, appoggiato a una cassa, il draconico di bronzo (il Bozak) punta un pugnale alla gola del kender.

Sulla sinistra una larga porzione della volta è crollata (v C3-1) riempiendo di grosse pietre quella zona della caverna. Vicino ad essa sono appoggiati vari attrezzi (5 picconi, 2 vanghe, 2 lanterne schermabili spente). Un mucchio più piccolo e ordinato (C3-2, la parte di C3-1 che i draconici hanno spostato) sta poco più in giù sulla vostra destra.



Osservare CD 25 per notare qualche moneta d'argento e di rame sparsa qua e là (poche, i resti non raccolti da nessuno del 'falso' tesoro della sala)

Nelle casse vi sono per lo più minerali grezzi di ferro ed argento

Il drago da più vicino:

Delle parti molli del drago non rimane che un po' di polvere qua e là, la pelle scagliosa, in molti punti secca e rotta, giace sullo scheletro.

Solo su esplicita richiesta circa le zampe: gli artigli si sono tutti serrati nella morte, tranne l'"indice" della zampa anteriore destra, la cui forma ricorda così, quella dell'artiglio di roccia. L'artiglio indica la parete a nord-ovest, verso mezza parete. In effetti una zona di circa 10 metri, a metà parete, tra gli 8 e i 15 metri di altezza, è illusoria, creata da Vardrak per nascondere la vera stanza del tesoro (Immagine Permanente, 6° livello, utilizzata più volte per coprire l'area)

v. Locazione 6 – La grotta del tesoro

Locazione 6 – La grotta del tesoro

La parete illusoria nasconde un tunnel (largo 10 metri, alto 7) scavato nella roccia che si addentra nella montagna.

Il tunnel si apre una ventina di metri più avanti in una grotta. Entrambi sono stati scavati da Vardrak tramite l'incantesimo Scolpire Pietra (5° livello) e i suoi poderosi unghioni (sarà possibile osservarne i segni sulla roccia).

Il tunnel si allarga, aprendosi in una grotta, grande e alta quasi quanto la precedente. Ma è altro ad attirare la vostra attenzione: uno spettacolo che vi lascia quasi senza fiato: una vera e propria montagna di tesori! Monete d'acciaio, d'argento e d'oro coprono il pavimento accumulandosi in monti e vallate. I vostri occhi passano da una meraviglia all'altra: barre d'argento, gemme e gioielli, bauli e cofanetti, armi e armature di splendida fattura, gli oggetti più magnifici e più strani.

Un tesoro degno di un re... Di una nazione forse!

Potrebbero stimare un valore di 50.000 monete d'acciaio senza contare le gemme e i gioielli (e gli oggetti magici).

Una specifica arma semplice o da guerra, o un'armatura o scudo (eccetto armature complete o da campo), avrà il 50% di essere presente (tirare quando richiesto, per le armi presenti in versione magica è automatico e ne esisterà sempre almeno un'altra, variare la probabilità a 75% per armi molto diffuse e a 25% per quelle poco diffuse). Saranno sempre oggetti perfetti (artigianato superiore) e spesso impreziositi da gemme e metalli di valore. Se c'è la troveranno con un tiro Cercare

CD 15 (ricerca più che altro visiva che richiede un round), se non c'è il tiro sarà automaticamente un insuccesso.

Una ricerca più generica, sempre più che altro visiva, senza esaminare nel dettaglio, permetterà di individuare alcuni oggetti 'sospettabili' come magici, o cmq che potrebbero destare interesse (richiederà un minuto):

CD 10: *Le monete presenti vengono dalle parti più disparate di Ansalon. Notate anche una buona quantità di monete che appaiono come poco usate: hanno l'effigie del Drago a cinque teste da una parte e una maschera cornuta dall'altra (Conoscenza Storia 10: L'elmo dei Signori dei draghi, sono monete coniate dai Signori durante la Guerra delle Lance)*

CD 20: *3 ampolle identiche, infilate in una sorta di cintura di cuoio. Una (3 pozioni di Cura ferite critiche: 4d8+7)*

CD 25: *un tubo porta pergamene. Contiene due pergamene (arcano, una contiene Oscurità di 2° livello, l'altra Mani brucianti di 1° livello)*

CD 25: *Uno spadone con il simbolo del martin pescatore (simbolo dei cavalieri di Solamnia). Sembra fatto d'argento lucente. (Spadone di metallo dei draghi bonus di potenziamento naturale +2, non è magico)*

CD 27: *un'ampolla di metallo, con inciso il disegno stilizzato di un toro, o qualcosa di simile (Forza del Toro)*

CD 30: *un'ampolla con il simbolo di Mishakal (acqua santa).*

Da una ricerca più dettagliata (un round per una zona di 1.5x1.5 m) potranno emergere:

CD 10, *solo se hanno visto i nani spettrali: una delle armi presenti è un martello da guerra inciso di rune naniche, identico a quello dello spettro che avete incontrato. (Martello da guerra +2).*

CD 20: *un'altra ampolla ancora, sepolta sotto le monete. E' di vetro e contiene un liquido azzurrino che pare molto volatile (Levitazione)*

Si potrà scoprire ed individuare quali oggetti sono magici tramite Individuazione del magico, o simili magie. Si troveranno i precedenti oggetti, meno lo spadone che non è magico, più i seguenti:

Un pugnale con l'elsa che rappresenta il drago a 5 teste. (Pugnale +1 ritornante, appartenuto a un luogotenente di Ariakas durante la guerra delle lance)

Un anello liscio d'acciaio. (Protezione +1)

Un paio di stivali di pelle morbida (Stivali elfici).

Scudo grande di pelle (Scudo +2 resistenza al fuoco 10, conta come scudo di legno)

9 frecce in una faretra di fattura elfica, sulla punta di una di esse è inciso un ideogramma (elfico) (8 frecce +2, 1 freccia +2 a ricerca: l'ideogramma dice, per chi conosce l'elfico, "Infallibile")

Ricordate che, se ancora viva, Kasilla arriverà al fondo del corridoio dopo 4 minuti. (V. Appendice1 Kasilla contro i PG, Kasilla sull'offensiva)



10 – CONCLUSIONE

SINOSSI: Una dura lotta è stata combattuta nelle miniere d'argento, ma ora i superstiti escono fuori vittoriosi.

10.1 – LA DECISIONE DEL DRAGO

Rinunce e Vittorie

Una volta che i PG escono dalla grotta possono scorgere (Osservare CD 15) una macchia blu tra gli alberi della foresta. Poco dopo Souris arriva in volo alla cengia portando con sé il cavaliere o le sue spoglie (v. 9.4) e atterra vicino ai PG.

Se c'è, Hans uth Vilkas tace.

I kender invece fanno a gara cercando di arrampicarsi sul drago

“Finalmente questo luogo è stato liberato. Vorrei ringraziare Hans uth Vilkas per il suo prezioso aiuto: senza la sua dragonlance questo combattimento non avrebbe avuto questa sorte. E vorrei ringraziare voi per aver liberato queste miniere dai draconici. Ma le chiacchiere allungano il tempo e voi avete una missione da compiere. Volete che vi porti dai vostri compagni?”

Se i PG accettano, li carica tutti senza fatica, assieme ad eventuali PNG.

Mentre salgono parla loro del tesoro

“E' giunto il momento che questo tesoro abbia guardiani giusti: le ricchezze devono tornare a chi sono state rubate. Affiderò ai cavalieri di Solamnia < a Hans uth Vilkas o ai suoi compagni alla carovana>, il compito di dividere metà di quelle ricchezze tra i bisognosi delle nazioni”

Se i PG hanno parti naniche del tesoro (armi, ferro o argento), chiede loro di posarle, affinché gli spiriti dei nani possano riposare in pace. Chiuderà un occhio invece su altre parti del tesoro.

Se hanno posato quanto richiesto, il drago propone loro *“E volevo chiedere a voi di riportare ai nani dell'Estwild il tesoro che fu rubato ai loro cugini, e di dividere tra voi e la gente bisognosa il resto. Penso di potermi fidare di voi”*

10.2 – RITORNO ALLA CAROVANA

Antidoto al lavoro

Una volta diluito e somministrato l'antidoto fermerà i danni e permetterà il normale recupero dei punti costituzione

Se vanno alla carovana senza indugi

Dopo aver somministrato l'antidoto diluito a tutti, e averne visto l'efficacia, Hans uth Vilkas decide di ripartire per L'Artiglio del Drago, accompagnato da un entusiasta Tobin Quickstep.

Sir Malkom, estenuato dalle sofferenze indotte dal veleno, non sarà in grado di andare con loro (si avvicinerà con sguardo risoluto, ma pallidi e incerto sulle gambe, sir Hans gli ordinerà di restare lì). Esmerald si consulterà con Hans, i due decideranno che è meglio lei rimanga, dato molti potrebbero avere bisogno di lei, inoltre è anche lei molto provata dal veleno e dagli sforzi per occuparsi degli latrati.

Tobin inviterà i PG ricordando loro del tesoro (nonché della principessa, del rospo e di non si sa bene cos'altro...) e anche il cavaliere sarà propenso se sono in rapporti buoni o abbastanza buoni.

Se c'è, lo stesso drago sosterrà che potrebbe servire il loro aiuto.

Se i personaggi sono decisi a non andare partono gli altri tre e l'avventura termina qui.

Se invece i Pg perdono tempo con il tesoro cercando dove è nascosto e, una volta trovato, frugando tra le ricchezze accumulate per spartirsi gioielli e oggetti magici, il veleno continuerà a fare il suo corso, mietendo più vittime.

Souris li porta in volo fino alla carovana. Durante la loro assenza anche Qualsinas e Mark Solash sono morti e il vecchio Kemia Kaseidos è in fin di vita.

I PG diluiscono l'antidoto e lo somministrano e i loro compagni li festeggiano come eroi.





APPENDICE 1: KASILLA MAYEM

L'ipotesi giudicata più probabile e considerata come quella di base è che solo alla fine si scopra ogni cosa e si arrivi allo scontro. D'altra parte i PG potrebbero scoprire Kasilla Mayem più o meno in qualsiasi punto dell'avventura.

Kasilla Mayem reciterà fino in fondo: cercherà di far apparire ridicoli eventuali sospetti contro di lei e, contro accuse per le quali i PG potrebbero avere prove, cercherà di giustificarsi ammettendo quel che è stato scoperto ma adducendo le sue migliori motivazioni per aver nascosto/taciuto qualcosa.

Se scoperti tenteranno di fuggire nel caso in cui i nemici siano troppi o comunque nel caso in cui la fuga sia facile, in caso contrario (es. i PG da soli), affronteranno lo scontro (Ermes Rangot e Curt Bowson cercheranno di dar modo a Kasilla Mayem di lanciare i suoi incantesimi, lei inizierà con protezioni per poi attaccare: v. Kasilla contro i PG per ulteriori idee circa la tattica di combattimento). Kasilla Mayem sarà pronta ad abbandonare le sue 'guardie del corpo' se la situazione volgerà al peggio, ma in genere cercherà di evitarlo perché le serve l'aiuto dei due.

Una volta scoperti, se fuggiti o comunque vivi e liberi, cercheranno di seguire a distanza. Cercheranno di precederli all'Artiglio del drago e nascondersi (o seguirli e aspettarli secondo le situazioni) ed entrare mentre i PG combattono (pronti a colpirli a tradimento).

KASILLA CONTRO I PG

Se possibile prima di cercare lo scontro attiverà gli incantesimi protettivi che durino almeno un minuto per livello (tra i quali l'invisibilità), quindi chiamerà/si avvicinerà ai PG (una volta utilizzati i suoi incantesimi rimandare lo scontro sarebbe per lei un grosso problema). Cercherà di attivare gli altri incantesimi di protezione (più brevi) mentre i PG sopraggiungono, quindi inizierà ad attaccare, possibilmente protetta e supportata da Ermes e Curt (I due cercheranno di combinare al meglio le relative abilità).

Più nello specifico:

Kasilla Mayem all'offensiva (Scontro con preparativi)

Se ha tempo e modo di prepararsi gli incantesimi dovrebbero essere:

Invisibilità – 10 minuti

Pelle di Pietra – 100 minuti

Immagine speculare – 10 minuti (1d4+3 immagini)

Scudo – 10 minuti

Vita falsata (1d10+10 PF temporanei) – 11 ore

Pergamena di resistenza all'energia 10 (Probabilmente

fuoco, quel che più le sembra conveniente) – 30 minuti

Mano spettrale – 11 minuti

Quindi si avvierà/chiamerà i PG, e, quando l'incontro dovrebbe essere imminente, lancerà l'ultima protezione: Distorsione – 10 round

Se ne ha il tempo lancerà un

Colpo accurato (lo necessiterebbe più che altro il tocco del vampiro)

Tattica:

Il suo primo attacco, se è ancora invisibile e ben messa, sarà un tocco del vampiro potenziato (vedi magia del tradimento)

Quindi userà le Debilitazioni, la prima potenziata (vedi magia del tradimento)

(Cecità su incantatori, meglio se di Tempra scarsa, ancora fastidiosi)

I raggi di indebolimento sui picchiatori, il primo potenziato (di base)

Tocco gelido per finire qualcuno risucchiando la forza (sarà anche il suo modo di attaccare se si trovasse nella, per lei spiacevole situazione, di aver perso i suoi due combattenti e aver finito i pochi incantesimi danneggianti)

Priorità

Punterà per prima cosa a indebolire/eliminare gli incantatori, su uno di essi andrà il primo tocco del vampiro potenziato, su uno di loro la debilitazione potenziata ecc. Per gli incantesimi danneggianti preferirà chi non molto robusto o già messo male, nella speranza di eliminarlo (tipicamente il tocco del vampiro andrà contro un mago).

Se qualcuno vola o simili sarà colpito al più presto.

Infine preferirà bersagliare quelli apparentemente meno agili che più difficilmente eviteranno i suoi strali.

Sentire Kasilla che lancia incantesimi

Nella fase di preparazione cercherà di tenersi lontana dai PG (e dietro porte ecc.), in modo che non la possano sentire. CD di Ascoltare sarà: 0+1 per ogni 3 m. di distanza+5 attraverso una porta+15 attraverso una parete di pietra. Se realizzata di 5 o più si capirà che quello che si sente è un incantesimo, di 10 o più si capiranno le parole e si potrà tentare di identificarlo, come da regole. (Finché è invisibile, i PG, avvicinati, possono identificare l'esatta posizione riuscendo con un tiro a +20)

Altro

I raggi vanno fino a 15 metri

La mano va fino a 63 metri, così come cecità (quest'ultimo è ottimo se lo scontro comincia a distanza)

Spruzzo di colore si può cercare di usarlo per favorire gli attacchi furtivi di Curt.



Se la mano fosse distrutta Kasilla non si farà comunque troppi problemi ad attaccare in corpo a corpo se le sue difese sono attive.

Kasylla Mayem sulla difensiva (Scontro con meno preparativi)

Se si trovasse attaccata (o a dover attaccare) senza essersi potuta preparare cercherà rifugio nell'invisibilità e lancerà qualche protezione, ma inizierà sicuramente prima ad attaccare (probabilmente iniziando con le debilitazioni)



Cercherà di lanciare:

Invisibilità – 10 minuti

Pelle di Pietra – 100 minuti

Scudo – 10 minuti

Immagine speculare – 10 minuti (1d4+3 immagini)

Distorsione – 10 round

Almeno i primi tre, poi attaccherà, specie se Ermes e Curt se la vedono brutta (cercando di lanciare gli altri incantesimi di protezione al più presto).

Vale quanto detto sopra sulle priorità, ma da adattarsi alla luce della situazione. Probabilmente inizierà la fase di attacco con due debilitazioni potenziate.

Schede:

KASILLA MAYEM

Mezz'elfa

8°: Maga Necromante 4°/ Maga dell'alta stregoneria -
Veste Nera 4° (Mercante)

Scuole proibite: Trasmutazione, Evocazione, Invocazione.

Bionda e bella, nasconde abilmente la sua identità sotto i panni di una energica e socievole mercante. Nonostante l'arte oscura, è comunque socievole di natura e ama la compagnia degli altri, soprattutto degli uomini. Quando ha un fine da raggiungere, cerca di farlo ricorrendo alla diplomazia e all'astuzia.

Indossa ricchi abiti, su cui indossa un più pratico mantello da viaggio. Porta al fianco uno stocco (E' una copertura, non lo sa usare).

Iniziava a diventare una maga potente, quando, trenta anni prima, la magia era scomparsa dal mondo, tradimento per il quale ha maledetto a lungo gli dei. Questi 30 anni le sono comunque stati utili per imparare a cavarsela anche senza magia e, mentre esercitava la professione di mercante, ha portato avanti, dedicandoci tutti i suoi sforzi prima assorbiti dalla magia, a ricostruire la storia del tesoro dei Signori dei Draghi. Suo padre aveva infatti assistito al furto da parte di Vardrak. Grazie ad un approfondito studio alla Grande Biblioteca di Palanthas, ha appreso della Morte del Rosso per mano di Malystrix, nonché della miniera nanica nel Nightlund che era la sua tana ed è ora la sua tomba.

Il padre aveva una strana, morbosa reverenza per il dio Morgion (era a guardia di un sacerdote che si era messo al soldo dei signori dei draghi). Kasilla ha ereditato in parte questa strana 'devozione' che però per lei è più una sorta di 'patto finchè c'è vantaggio per entrambi'. Più volte i veleni sottratti dal tempio da suo padre le hanno già spianato la via. Ma non erano niente in confronto a quello usato questa volta.



Tutti gli oggetti 'da mago' li tiene accuratamente nascosti (prima dello scontro finale). Se c'è pericolo potrebbe affidarli a Curt: lei protegge entrambi con un incantesimo che non permette di leggere correttamente le aurore (v Dissimulare, devia anche Individuazione del magico).

FO	10	0
DE	14	+2
CO	16	+3
IN	18	+4
SG	10	0
CA	15	+2

Classe dell'Armatura:

CA: 16 (10+4 armatura+2 destrezza)

CA alla sprovvista: 14

CA per contatto: 12

Casi particolari: +4 con attivo l'incantesimo Scudo

Iniziativa: +6

Velocità: 9

Punti Ferita: 49

Tiri Salvezza

Tempra + 7 (2+3+2)

Riflessi + 6 (2+2+2)

Volontà +10 (8+0+2)

Modificatori TS in casi particolari

- +1 vs Necromanzia
- Immune sonno
- +2 vs Ammalramento

Equipaggiamento (il resto è rimasto alla carovana o è portato dai suoi uomini)
Borse componenti incantesimi; Anello con sigillo; Libro degli incantesimi; Porta pergamene

Livello dell'incantatore (al tempo attuale, considerata la magia delle lune)

- 10° livello
- Necromanzia: 11° livello

CD dei suoi incantesimi (al tempo attuale, considerata la magia delle lune)

- 16+liv dell'incantesimo
- Necromanzia: 17+liv dell'incantesimo

Incantesimi al giorno:

4+1 | 5+1 4+1 4+1 3+1

Bonus Attacco:

BA Mischia +4; BA Distanza +6

Armi

Pugnale in mischia	+4	1d4	19-20
Pugnale scagliato	+6	1d4	19-20 3m.
Stocco	+0	1d6	18-20
			(Non competente)

Contatto con Mano Spettrale	+6
Contatto	+4
Contatto a distanza	+6

I dati della mano spettrale indicano quella creata tramite l'omonimo incantesimo. La mano è incorporea, ha CA 26, 1d4 PF ed Eludere migliorato.

Talenti

- Scrivere Pergamene
- Incantesimi Focalizzati: Necromanzia
- Incantesimi Potenziati
- Iniziativa Migliorata

Capacità e abilità speciali

- Vista elfica (Scurovisione 9 m, Visione Crepuscolare)
- Evocare Famiglio (Attualmente nessun famiglio)
- Specializzazione superiore in Necromanzia (Incantesimi di Necromanzia +1 livello incantatore, +1 TS contro di essi).
- Oggetto del potere: Mantello della Resistenza +2
- Magie delle lune (ora +2 livello dell'incantatore, +2 CD)
- Risorse delle Torri
- Ricerca arcana +2 (+2 Sapienza magica e Conoscenze arcane)
- Magia del Tradimento 2 volte al giorno (2d6 danni da energia negativa ad un alleato entro 9 metri, Volontà CD 18 dimezza, per potenziare o prolungare un incantesimo di Necromanzia)

Oggetti magici:

Mantello della resistenza +2

Bracciali di protezione +4 (Bracciali d'oro decorati con foglie)

1 Pergamena di Invisibilità nel raggio di 3 metri

3 Pergamene di Dissimulare (2 usate la mattina del giorno di gioco)

3 Pergamene di Scrutare

1 Pergamena di Ipnotismo

1 Pergamena di Tocco Gelido lanciato al 5° livello

1 Pergamena di Vedere l'Invisibile

1 Pergamena di Resistenza all'energia lanciata al 3° livello (rid. 10x30 min.)

1 Pozione di Cura ferite gravi 3d8+5

Abilità

Sapienza magica 19=11+4+4

(+2 Necromanzia, -5 Scuole proibite)

Conoscenze Arcane 17=11+4+2

Concentrazione 14=11+3



Professione Mercante	5= 5+0
Valutare	7= 3+4
Raggirare	7= 5+2
Diplomazia	10= 2+2+6
Percepire Inganni	5= 5+0
Raccogliere Informaz.	5= 0+3+2
Decifrare Scritture	5= 1+4
Conoscenze Storia	8= 4+4
Conoscenze Geografia	6= 2+4
Conoscenze Alchimia	6= 2+4
Cercare	5= 0+4+1
Ascoltare	1= 0+0+1
Osservare	1= 0+0+1
Lingue: Comune, Elfico (Qualinesti), Nanico (Nani delle colline), Goblin, Nerakese.	

Incantesimi Conosciuti e Memorizzati

0°

<i>Tocco di Affaticamento</i>	1
<i>Distruggere Non Morti</i>	
Suono Fantasma	1
Frastornare	1
Resistenza	
Individuazione del Magico	2
Individuazione del Veleno	
Lettura del Magico	
Prestidigitazione	
Sigillo Arcano	

1°

<i>Raggio di indebolimento</i>	2		
" <i>Potenziato</i>	1	15m	1d6+5
<i>Tocco Gelido</i>	1		
Spruzzo colorato	1		
Scudo	1	10 min	
Ipnatismo			
Identificazione			
Comprensione dei Linguaggi			
Colpo Accurato	1		

2°

<i>Mano Spettrale</i>	1	63m	11 min
<i>Cecità/Sordità</i>	1	63m	
<i>Vita Falsata</i>	1	1d10+10PF	11 ore
Dissimulare			
Immagine Speculare	1	1d4+3	10 min
Invisibilità	1		
Resistenza all'energia			
Vedere l'invisibile			

3°

<i>Tocco del Vampiro</i>	2	5d6	
<i>Raggio di esaurimento</i>			
Distorsione	1	10 round	
Dissolvi Magie	1	60m	
Sfera di invisibilità	4		

4°

<i>Debilitazione</i>	3	15m	
<i>Paura</i>			
Pelle di Pietra	1	100min	
Scrutare			



ERMES RANGOT



Umano

6°: Ranger 6°

Capelli castani e occhi verdi, scattante, forte e di bel-l'aspetto, non si è però mai sentito veramente integrato in mezzo agli altri. Preferisce starsene in disparte e non farsi notare troppo. Ha lavorato per diversi padroni, ma l'ultima gli ha catturato il cuore.

E' fedele e leale, può facilmente divenire cupo e, ro-dendosi in sé stesso, adirato.

FO	14	+2	IN	13	+1
DE	15	+2	SG	15	+2
CO	17	+3	CA	10	0

Classe dell'Armatura - Armatura di cuoio

CA: 15 (10+2 armatura+2 destrezza+1 naturale)

CA alla sprovvista: 13

CA per contatto 12

Modificatori in casi particolari

+1 Combattendo con due armi

Iniziativa: +2

Velocità: 9

Punti Ferita: 51

Tiri Salvezza

Tempra + 8 (5+3)

Riflessi + 7 (5+2)

Volontà + 4 (2+2)

Equipaggiamento

Zaino, Otre, cibo (6 razioni), acciarino, due coperte, ami da pesca, cote, fischiotto

Livello dell'incantatore: 3°

CD dei suoi incantesimi (al tempo attua-le, considerata la magia delle lune): 13

Incantesimi al giorno: 2 di 1° livello

Bonus Attacco

BA Mischia: +8/+3; BA Distanza: +8/+3

Armi

Spada Lunga+1	+9/+4	1d8+3	19-20
Coltello da caccia	+8/+3	1d4+2	19-20 (3m.)
Spada Lunga+1			
att. compl. 2 armi	+7/+2	1d8+3	19-20
Coltello			
att. compl. 2 armi	+6/+1	1d4+2	19-20
Arco lungo	+8/+3	1d8	x3 30m.

Talenti

- Duro a morire
- Estrazione Rapida
- Combattere con 2 armi
- Difendere con due armi (+1 CA combat-tendo a due armi, +2 sulla difensiva)
- Combattere con 2 armi migliorato
- Auto Sufficiente

Capacità e abilità speciali

- Empatia selvatica (1d20+8)
- Nemico Prescelto : Goblinoidi +2
- Nemico Prescelto : Draghi (vedi Draconici) +4
- Resistenza Fisica
- Stile di combattimento : Combattere con 2 armi
- Seguire tracce
- Compagno animale (non ne ha nessuno)

Abilità

Sopravvivenza	15=9+4+2
(+2 evitare pericoli naturali e perdersi)	
Osservare	11=9+2
Ascoltare	11=9+2
Muoversi Silenziosamente	11=9+2
Nascondersi	10=8+2
Scalare	10=8+2
Addestrare Animali	5=5
Guarire	9=5+2+2
Conoscenze Natura	9=6+1+2
Conoscenze Geografia	5=4+1

Incantesimi Ricevuti

2 Passare senza Tracce

Oggetti magici

Amuleto dell'armatura naturale +1

Spada lunga +1



CURT BOWSON

Umano

6°: Ladro 6°

Capelli neri e occhi azzurri, magro e interessante, è socievole e cordiale, ama la compagnia, il buon vino, le belle donne, i soldi e i giochi d'azzardo, ma in questo viaggio si sta contenendo per non farsi troppo notare (ordini della nuova padrona). Quando lavora è

freddo e spietato. Potrebbe uccidere sua madre, se lo pagassero, dicono alcuni, e altri sostengono che lo abbia effettivamente fatto

FO	12	+1	IN	11	0
DE	16	+3	SG	12	+1
CO	16	+3	CA	15	+2

Classe dell'Armatura: -

Armatura di cuoio borchiato +1

CA: 17 (10+3 des+4 armatura)

CA alla sprovvista: 17

CA per contatto: 13

Modificatori in casi particolari
+1 per schivare contro un nemico

Iniziativa: +7

Velocità: 9

Punti Ferita: 44

Tiri Salvezza

Tempra	+ 5	(2+3)
Riflessi	+ 8	(5+3)
Volontà	+ 3	(2+1)

Bonus Attacco

BA Mischia +5

BA Distanza +7

Armi

Pugnale perfetto +6 1d4+1 19-20

Arco composito corto

potente (FO +1) +7* 1d6+1* x3 21m.

L'arco con tiro

rapido +5*/+5* *+1 < 9m.



Equipaggiamento:

Zaino, Borse da sella, Otre, cibo per due giorni, arnesi da scasso, Lanterna schermabile, Olio, Bottiglia di vino, 6 sacchi vuoti, triboli, 15 m di corda

Talenti

Iniziativa migliorata

Schivare

Attacco ravvicinato

Attacco rapido

Abilità e Capacità Speciali

Attacco Furtivo +3d6

Scoprire Trappole

Eludere

Percepire Trappole +2

Schivare prodigioso

Abilità

Equilibrio 11=6+3+2

Raggirare 11=8+3

Diplomazia 11=5+2+4

Disattivare congegni 2=2+0

Saltare 5=2+1+2

Conoscenze locali: Nightlund 3=3+0

Osservare 8=7+1

Ascoltare 8=7+1

Muoversi silenziosamente 8=5+3

Nascondersi 8=5+3

Scassinare serrature 5=2+3

Cercare 9=9+0

Percepire intenzioni 6=5+1

Rapidità di mano 8=3+3+2

Scalare 4=3+1

Acrobazia 12=9+3



APPENDICE 2: L'ORSO GRIZZLY

Prova di Osservare CD 15 (-2 se han dichiarato di fare attenzione al bosco) o di ascoltare CD 20 (-2 se han dichiarato di far attenzione ai rumori del bosco): chi non la supera è sorpreso.

State attraversando una zona del bosco meno fitta, quando con un ruggito un enorme orso grizzly irrompe da una macchia di noccioli e si butta direttamente su <il PG più grosso del gruppo>.

L'orso è particolarmente feroce e attacca più o meno qualsiasi creatura trovi nel suo territorio (che non scappi veloce). Attaccherà i PG, ritirandosi solo se ridotto a meno del 10% dei suoi PF. Un approccio tramite l'empatia selvatica potrà essere tentato solo se lo si calmerà momentaneamente con cibo abbondante (5 razioni o più) e/o a lui assai gradito. Ci andrà un primo tiro contro CD 15, per fargli accettare il cibo e farlo interessare ad esso sospendendo l'attacco, quindi si potrà cercare di modificare la sua attitudine, che è, data la natura particolarmente feroce e territoriale di questo esemplare, ostile. Occorre un minuto e almeno un'altra razione di cibo, quando finisce quel che ha, sennò attacca. In caso di movimenti bruschi o parole pronunciate ad alta voce, incantesimi compresi, da parte di chiunque, attacca.

Meno di 20: Attacca i PG

CD 20: Maldisposto – Ringhiera ecc. Attaccherà a meno i PG si allontanano immediatamente.

CD 25: Indifferente – Ballonzola via soddisfatto

CD 35: Amichevole – Sta un po' tra i PG, in particolare è amichevole con chi ha usato l'empatia. Li lascia quando stanno per arrivare alla strada.

Orso Bruno

Dadi vita: 6d8+24 (51 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 12m (8 caselle)

Classe Armatura: 15 (-1 taglia, +1 DES, +5 naturale), contatto 10, colto di sorpresa 14

Attacco base/ Afferrare: +4/+16

Attacco: zampa +11 (1d8+8)

Attacco completo: 2 zampe +11 (1d8+8) e morso +6 (2d6+4)

Spazio/ Portata: 3m/ 1,5m

Attacchi Speciali: Afferrare Migliorato

Qualità speciali: Visione crepuscolare, Olfatto acuto

Tiri Salvezza: Tem +9, Rifl +6, Vol +3

Caratteristiche: For 27, Des 13, Cos 19, Int 2, Sag 12, Car 6

Abilità: Ascoltare +4, Osservare +7, Nuotare +12

Talenti: Resistenza fisica, Correre, Seguire tracce

Afferrare Migliorato: Colpendo con una zampa l'orso bruno può immediatamente tentare un'azione di afferrare come azione gratuita.





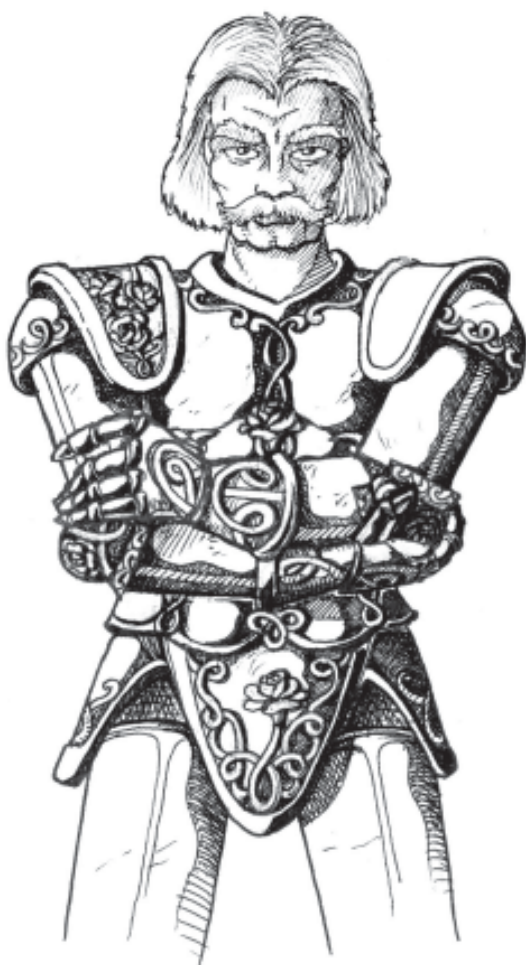
APPENDICE 3: UN CAVALIERE ADIRATO

Sir Hans Uth Vilkas

Umano 11°

Guerrigero 2°/Chierico di Kiri-Jolith 2°/Cavaliere della Corona 3°/Cavaliere della Spada 3°/Cavaliere della Rosa 1°

Alto, con spalle larghe, grandi baffi bianchi e uno sguardo severo. Di nobile famiglia, sir Hans non si è mai sentito superiore agli altri. Semplicemente ha assorbito completamente il modo di comportarsi dei suoi avi e lo applica con rigore e dedizione. La sua vita è retta e nessuno ha mai nulla da ridire su di lui o sul suo modo di essere cavaliere.



FO	16	+3	IN	10	0
DE	10	0	SG	16	+3
CO	15	+2	CA	14	+2

Classe dell'Armatura -

Armatura Completa +1, Scudo Grande di Metallo

CA: 21 (10+9 armatura+2 scudo)

CA alla sprovvista: 21

CA per contatto: 10

Iniziativa: +1

Velocità: 6

Punti Ferita: 84

Tiri Salvezza

Tempra +16 (14+2)

Riflessi + 2 (2+ 0)

Volontà +12 (9+ 3)

Modificatori TS in casi particolari

+4 contro paura

Equipaggiamento

Sacche da sella, corda 15 m, coperta, cibo per tre giorni, otre, giaciglio, acciarino, lanterna schermabile, custodia per pergamene e pergamena.

Livello di incantatore

- 6°
- Per incantesimi del bene 7°

CD dei suoi incantesimi

13+liv dell'incantesimo

Incantesimi al giorno:

5 | 4+1 4+1 3+1

Bonus Attacco

BA Mischia: +11/+5; BA Distanza: +9/+4

Armi

Lancia da cavaliere in mischia	+11/+5	1d8+3	x3	
Lancia da cavaliere in carica	+13	3d8+9	x3	
Spada Lunga +2	+14/+8	1d8+5	19-20	
Spada Lunga +2 in carica	+16	2d8+10	19-20	
Pugnale	+11/+5	1d4+3	19-20	
Giavellotto	+9/+4	1d6	x2	9m.
Arco lungo	+9/+4	1d8	x3	30m.

Dragonlance da cavaliere +13/+7 1d8+5

Dragonlance da cavaliere in carica +15 3d8+15 x3

Ulteriore +2 contro draghi e +2d6 danni

Talenti

- Vincolato dall'Onore (+2 TS per non venire meno a voti e promesse)
- Arma focalizzata: Spada Lunga (Potere del dominio della guerra)
- Resistenza fisica
- Duro a morire (può restare cosciente sotto lo 0, inabile: può compiere un'azione a round. Una equivalente al movimento non gli farà danno, una standard un PF. A -10 muore)



- Autorità
- Combattere in Sella (1 volta per round: Tiro cavalcare come CA della cavalcatura per negare 1 attacco che la colpirebbe)
- Attacco in Sella (Possibile proseguire il movimento dopo una carica)
- Carica Devastante

Capacità e abilità speciali

- Aura di Bene: 6°
- Scacciare Non Morti 4 volte al giorno: 4°
- Lancio spontaneo: Curare
- Domini: Bene e Guerra
- Forza dell'Onore 1 volta al giorno (+4 morale alla FO per 4 round)
- Coraggio del cavaliere (+1 morale contro paura)
- Iniziativa eroica +1
- Combattere fino alla morte
- Punire il male 1 volta al giorno (+1/+11 contro un malvagio)
- Aura di coraggio: +4 morale contro paura nel raggio di 3m.
- Individuare il male (a volontà)
- Adunata, 3 volte al giorno (Urlo, azione gratuita, alleati nel raggio di 18 metri, +1 morale nel prossimo attacco, +1.5 m. al movimento nella prossima azione)

Abilità

Cavalcare	9=9+0
Diplomazia	12=10+2
Conoscenze Religioni	4=4+0
Conoscenze Nobiltà	8=8+0
Intimidire	7=5+2
Addestrare Animali	7=5+2
Sapienza magica	1=1+0

Oggetti magici

- Spada +2
- Armatura completa +1
- Dragonlance da cavaliere

Incantesimi ricevuti

Non ha chiesto nessun incantesimo di rallenta veleno, né alcun tipo di protezione o resistenza dagli elementi.

0°

Creare Acqua
Guida
Individuazione del Magico
Resistenza
Purificare cibo e bevande

1°

Protezione dal male
Scudo della Fede
Favore divino
Comando
Individuazione dei Non Morti

2°

Aiuto
Blocca Persone
Forza del toro
Resistenza dell'Orso
Allineare Arma

3°

Veste Magica
Dissolvi Magie
Luce Diurna
Cerchio magico contro il male

Harvvy - Cavallo da Guerra Leggero

Dadi vita: 3d8+9 (22 PF)

Iniziativa: +1

Velocità: 18m (12 caselle)

Classe Armatura: 14 (-1 taglia, +1 DES, +4 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 13

Attacco base/ lottare: +2/+9

Attacco: zoccolo +4 mischia(1d4+3)

Attacco completo: 2 zoccoli +4 mischia(1d4+3) e morso -1 mischia (1d3+1)

Spazio/ Portata: 3m / 1,5m

Attacchi Speciali: -

Qualità speciali: Visione crepuscolare, Olfatto acuto

Tiri Salvezza: Tem +9, Rifl +6, Vol +3

Caratteristiche: For 16, Des 13, Cos 17, Int 2, Sag 13, Car 6

Abilità: Ascoltare +4, Osservare +4

Talenti: Resistenza fisica, Correre



APPENDICE 4: CONTRO I DRACONICI

I Draconici nella miniera sono in 6 (3 loro 'fratelli' sono morti tra le trappole e gli spettri): tre Baaz, di cui uno particolarmente forte e abile in battaglia, 2 Kapak e un Bozak, il capo. Sono tutti maschi.

Baaz: Folketh, Holkforth e Urul (quello più forte)

Kapak: Brekel e Dorel

Bozak: Vlerang

Per i dati vedi al fondo dell'appendice.

L'agguato dei draconici messi in allarme (nel corridoio di ingresso)

I due Kapak si metteranno di guardia, nei corridoi laterali oltre la trappola T2 (uno per corridoio, dietro i pilastri, inizialmente sono nascosti, effettuare prove di Osservare quando i PG arrivano in vista), senza illuminazione, la loro scurovisione giunge fino all'ingresso.

Da lì bersaglieranno con frecce i personaggi (tra tutti e due hanno linea di fuoco su tutto il corridoio) cercando prima di spingerli ad azioni avventate e attirarli nelle trappole, poi di approfittare di tale situazione. Per lo più si terranno in copertura dietro i pilastri e quando potranno cercheranno copertura totale.

Ognuno di loro possiede anche un'acchetta da lancio, appartenuta a nani della miniera, che potranno cospargere del loro veleno attivo per 3 round con un'azione di round completo, cercheranno di aspettare che i PG siano più vicini per usarle (abbiano superato la prima trappola) dato il ridotto incremento di gittata di soli 3 metri. Quando i PG saranno quasi a distanza di corpo a corpo (PG oltre la trappola T1 ed evidentemente intenzionati a superare T2 e raggiungerli) raggiungeranno, se possibile, gli altri nella caverna (vedi Locazione 4-Corridoio che porta alla caverna). La stessa cosa se i PG dimostreranno una capacità di risposta al fuoco e capacità di coprirsi a vicenda.

La battaglia dei draconici nella grotta:

I draconici cercheranno di sfruttare scurovisione e visione crepuscolare (sfruttando le luci dei PG).

Evidenziare la presenza di Urul, più grosso degli altri e armato di spadone.

Il Bozak intimerà loro di lasciare le armi o ucciderà il kender (nel caso le prenderanno... e poi li attaccheranno), se non lo faranno minaccerà ancora mentre lancia incantesimi sui PG

Il Bozak si sarà lanciato l'armatura magica (se era conscio della battaglia imminente, sennò lo farà il prima possibile), lancia dardi e usa unto contro combattenti pericolosi, sulle armi o per terra, per guadagnare tempo. Si terrà in copertura dietro le casse.

Infine il Bozak userà il kender come scudo umano, pro-



mettendo di farlo secco sul serio se lo attaccano (preparerà in effetti un'azione in tal senso, i PG potranno notare che è pronto a farlo), inoltre aggiungerà sghignazzando che, se lo attaccano il kender morirà comunque (si riferisce al fatto che il suo corpo esploderà) Se il kender viene sgozzato (in seguito a un attacco sul Bozak che questo possa individuare) ed eventualmente ne subisce l'esplosione, non tirare i dadi ma considerarlo, a quel punto a -6 PF (non modificarla in seguito ad un esplosione, è come se prima ne avesse avuti di più), un intervento tempestivo dei PG potrà ancora salvargli la vita.

Per il comportamento del kender durante (e dopo) lo scontro vedi il paragrafo Kender, antidoti e divinazioni.



Trattative di resa

Quando rimarranno in due i draconici accetteranno un'eventuale proposta dei PG del tipo: andarsene e lasciargli il kender, ma solo se i PG specificeranno che il drago Blu è impegnato con l'Argento, in caso contrario potranno comunque sospendere le ostilità e interrogare i PG circa le loro intenzioni, cosa hanno fatto ecc. (e soprattutto circa il drago Blu), cosa che potrà portare all'accordo.

Se i PG proporranno l'accordo quando i draconici sono più forti e numerosi questi indagheranno di più e cercheranno di ricavarci qualcosa (sono da considerarsi maldisposti):

Se i PG proporranno l'accordo quando i draconici sono più deboli e numerosi questi indagheranno di più e cercheranno di ricavarci qualcosa (sono da considerarsi maldisposti):

Attitudine iniziale: Maldisposti

Nuova

Attitudine:	Meno di 5:	Ostili	Attaccano
	5-14:	Maldisposti	200 stl
	15-24:	Indifferenti	100 stl
	25+:	Amichevoli	0 stl

Quello indicato è il valore in monete d'acciaio di monete e/o oggetti che pretende ogni draconico vivo.

Se maldisposti o indifferenti e i PG non accettano o comunque tergiversano i draconici tornano ostili e li attaccano. Se amichevoli accetteranno l'accordo.

L'accordo sarà comunque rifiutato finché i draconici hanno motivo di credere di poter sfruttare delle situazioni di vantaggio (ad esempio le trappole nel corridoio, o finché tutti illesi o quasi).

Se rimane da solo sarà il Bozak stesso a proporre lo scambio. Se il Bozak muore prima dei compagni, questi se la sviglieranno se rimarranno in due o meno.

In effetti i draconici sono stati obbligati da Turquen a lavorare nella miniera, sotto minaccia di morte, loro preferirebbero tornare a vagabondaggi e razzie, poiché non amano certo scavare, tre di loro sono già morti tra le trappole, i crolli e gli spettri, e inoltre si sono ormai più che convinti che il 'tesoro' che cercano sia stato rubato da qualsiasi cosa abbia potuto decapitare l'antico rosso (cosa che tra l'altro qualcuno di loro teme di incontrare...)

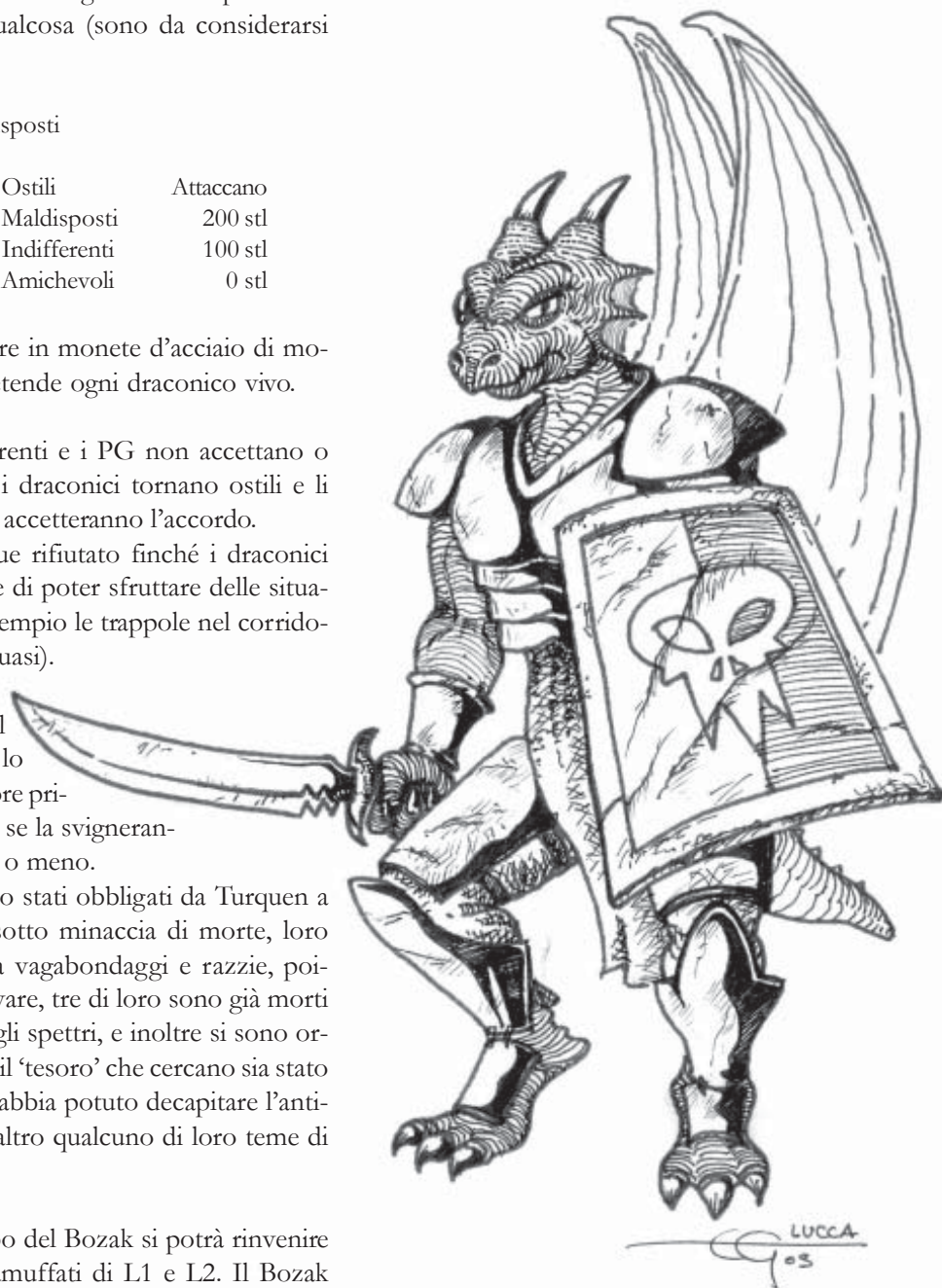
Tra le altre cose sul corpo del Bozak si potrà rinvenire la chiave dei pannelli camuffati di L1 e L2. Il Bozak

possedeva anche una pergamena con la profezia dei cavalieri di Neraka, datagli da Turquen nella speranza potessero avvalersene per trovare il tesoro, ma questa sarà stata rubata dal kender prigioniero (v. dopo)

Vicino alle casse sono accumulati gli averi dei draconici: qualche veste logora, armi, monete più che altro d'oro e d'argento (un totale di 230 pezzi d'acciaio), qualche arma, carne secca e altro cibo non meglio identificabile.

Kender, antidoti e divinazioni

Il kender prigioniero continuerà a parlare durante tutto il combattimento (utilizzando anche la sua abilità di insultare su un draconico una volta... poi il pugnale del Bozak lo convince a smettere). Finito questo si dovrà





giocare il ritrovo/l'incontro con il kender, che sarà naturalmente voglioso di raccontare le sue avventure, i PG (e PnG) saranno forse più interessati all'antidoto (se ancora non l'hanno trovato). Se il prigioniero era Burrfoot Thistleknot e' possibile che si debba giocare l'equivoco di Tobin Quickstep che aveva l'antidoto ma non l'aveva detto perché non glielo avevano chiesto. Se il prigioniero è Tobin Quickstep inizierà a saltellare per la stanza anche mentre è ancora legato.

Sarà possibile notare (Osservare CD 10 per chi si occupa del kender prigioniero, CD 20 per gli altri), che il kender prigioniero stringe nelle mani legate una pergamena ("Ab, sì, me la deve aver data lui", si riferisce al Bozak, "Perché non lo ingombrasse durante la battaglia")

Mentre tentano di liberarlo il kender potrebbe batterli sul tempo e fare da solo (Artista della fuga CD 27)

Se nessuno la nota il kender si metterà a leggere la pergamena (non ad alta voce). Se qualcun altro la legge Tobin Quickstep cercherà di sbirciare e/o farà domande su cos'è, cosa dice (se era lui il prigioniero dice che gliel'avevano affidata per cui sa cosa c'è scritto, per cui glielo possono dire). Se riuscirà a vederla, esclamerà che è sbagliata, che lui conosce la versione giusta (ha 'trovato' e letto la pergamena di Hans uth Vilkas quando lui l'ha salvato). Tobin Quickstep inizierà a recitare la versione 'giusta' (tentando anche di arraffarla se qualcuno ha la pergamena di Hans uth Vilkas ...), potrà essere fermato, il modo più semplice sarà spostare la sua attenzione su altro. Se serve loro i PG potranno, con un po' di domande e pazienza, ricostruire gli avvenimenti.

Kasilla Mayem e i suoi preparativi per la battaglia

Se la vittoria sarà dei suoi compagni si terrà sull'ingresso e rimarrà lì quando gli altri andranno nella stanza del tesoro (e Hermes Rangot resterà con lei), se le si domanda dirà di temere dei pericoli e chiedere loro di controllare e, quando sicuri, farle sapere. Cercherà di andare oltre la porta d'acciaio che entra nella grotta e chiudere quella a chiave (se la chiave non è stata sottratta. sarà poi Hermes Rangot ad aprire esponendosi), se disturbata/ostacolata ulteriormente rischierà anche di andare fuori. Il suo scopo è lanciarsi gli incantesimi protettivi per poi affrontare i PG (se non si è dovuta scoprire una volta pronta li chiamerà, magari dicendo qualcosa circa lo scontro dei draghi. Le è comunque abbastanza indifferente anche attaccarli nella stanza del tesoro.)
v. Appendice 1: Kasilla Mayem contro i PG sull'offensiva

Al limite (se non riuscirà in alcun modo a togliersi i PG di mezzo) cercherà di lanciare gli incantesimi (sulla difensiva) sfruttando la protezione dei suoi.

v. Appendice 1: Kasilla Mayem contro i PG sulla difensiva

Se la vittoria fosse dei draconici (o Kasilla Mayem lo credesse, pensando morti i PG), lei tenterebbe, protettasi e dimostrato il suo potere, un approccio diplomatico, se fallisce (o in ogni caso se dei draconici è rimasto ben poco), li finirebbe.

Tratti Draconici

Tratti da drago: immune a sonno e paralisi, scurovisione 36 m., visione crepuscolare, vista cieca 18 m., olfatto acuto 18m.

Immuni malattie.

Planare: nessun danno da caduta, possibile percorrere in orizzontale quattro volte quanto si scende in verticale.

Ispirati dai draghi: +1 morale ad attacchi e TS quando guidati da un drago.

Metabolismo lento: abbisognano di un decimo del cibo e dell'acqua di cui abbisogna un umano.

Folketh e Holkforth, Draconici Baaz

Dadi vita: 2d12+5 (18 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 9m (6 caselle)

Classe Armatura: 17 (+4 cotta di maglia, +3 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 17

Attacco base/ Afferrare: +2/+2

Attacco: zampa +2 (1d4) o spada lunga +2 (1d8)

Attacco completo: 2 zampe +2 (1d4) e morso -3 (1d3); o spada lunga +2 (1d8) e morso -3 (1d3)

Spazio/ Portata: 1,5m/ 1,5m

Attacchi Speciali: Spasmo mortale

Qualità speciali: Tratti draconici, RI 8

Tiri Salvezza: Tem +4, Rifl +3, Vol +2

Caratteristiche: For 11, Des 11, Cos 13, Int 8, Sag 8, Car 10

Abilità: Ascoltare +4, Osservare +4, Raggirare +5, Camuffare +5, Intimidire +5

Talenti: Robustezza, Correre

Grado sfida: 2

Urul, Draconico Baaz - Guerriero 1°

Dadi vita: 2d12+1d10+6 (29 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 9m (6 caselle)

Classe Armatura: 17 (+4 cotta di maglia, +3 naturale), tocco 10, sorpreso 17

Attacco base/ Afferrare: +3/+3

Attacco: zampa +7 (1d4+4) o spadone a due mani +8 (2d6+6)

Attacco completo: 2 zampe +7 (1d4+4) e morso +2 (1d3+2); o spadone a due mani +8 (2d6+6) e morso +2 (1d3+2)

Spazio/ Portata: 1,5m/ 1,5m

Attacchi Speciali: Spasmo mortale

Qualità speciali: Tratti draconici, RI 9

Tiri Salvezza: Tem +6, Rifl +3, Vol +2

Caratteristiche: For 18, Des 11, Cos 13, Int



8, Sag 8, Car 10

Abilità: Ascoltare +4, Osservare +4, Raggiare +5, Camuffare +5, Intimidire +6

Talenti: Robustezza, Correre, Arma focalizzata: Spadone, Attacco poderoso

Grado sfida: 3

Spasmo Mortale (Su): Quando un Baaz muore, si trasforma immediatamente in pietra. Se l'avversario infligge il colpo mortale con un'arma da taglio o da punta, deve effettuare un tiro salvezza su Riflessi con CD 12. Se fallisce, l'arma è incastonata nel dracónico pietrificato e non può essere rimossa. Il Baaz si trasforma in polvere in 1d4 minuti dopo la morte (rilasciando ogni arma intrappolata). Quando è pietrificato, un incantesimo *Pietra in carne* ritrasforma il dracónico in carne e permette ai personaggi di rimuovere armi incastonate, ma il dracónico è comunque morto. Oggetti in possesso del Baaz (e tutti quelli che sono intrappolati nel suo corpo pietrificato) non sono affetti dalla pietrificazione e dalla conseguente dissoluzione. La CD del tiro salvezza è basata sulla costituzione.

Brekel e Dorel, Draconici Kapak

Dadi vita: 2d12+5 (17 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 9m (6 caselle)

Classe Armatura: 15 (+1 Des, +2 naturale, +2 armatura cuoio), contatto 11, colto alla sprovvista 14

Attacco base/ Afferrare: +2/+2

Attacco: spada corta +2 (1d6+veleno) o arco corto +3 (1d6)

Attacco completo: spada corta +2 (1d6+veleno) e morso -3 (1d4+veleno) o arco corto +3 (1d6) o accetta da lancio (1d6+veleno)

Spazio/ portata: 1,5m/1,5m

Attacchi Speciali: Veleno (solo maschi), Spasmo mortale, Attacco furtivo +1d6

Qualità speciali: Trattati draconici, RI 11

Tiri Salvezza: Tem +4, Rifl +4, Vol +2

Caratteristiche: For 11, Des 13, Cos 13, Int 8, Sag 8, Car 11

Abilità: Nascondersi +6, Ascoltare +4, Osservare +4, Cercare +4, Muoversi silenziosamente +14

Talenti: Correre, Robustezza

Grado sfida: 4

Spasmo mortale (Su): Quando un Kapak muore, il suo corpo si dissolve immediatamente in una pozza di acido di 1,5m di raggio. Tutte le creature nell'area subiscono 1d6 punti di danno da acido ogni round che rimangono nella pozza. L'acido evapora in 1d6 rounds. Tutte le armature, armi e oggetti trasportati dal Kapak soffrono il danno da acido.

Veleno: Morso o spade intrise di saliva (solo i maschi); tiro salvezza Tempra CD 12; danno iniziale 1d6 Des, danno secondario paralisi per 2d6 minuti. Prima di entrare in combattimento i maschi kapak leccano le spade (che richiede un'azione di round completo). Il veleno rimane sulla lama per 3 rounds o finché il kapak non colpisce. I kapak sono immuni al veleno della loro specie.

Vlerang, Draconico Bozak

Dadi vita: 4d12+5 (26 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: 9m (6 caselle)

Classe Armatura: 18 (+8 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 18

Attacco base/ Afferrare: +4/+5

Attacco: artiglio +5 (1d4+1) o spada corta +5 (1d6+1) o arco lungo +4 (1d8)

Attacco completo: 2 artigli +5 (1d4+1) e morso +0 (1d4+1); o spada corta +5 (1d6+1) o arco lungo +4 (1d8)

Spazio/ Portata: 1,5m/ 1,5m

Attacchi Speciali: Incantesimi, Spasmo mortale

Qualità speciali: Trattati draconici, RI 14

Tiri Salvezza: Tem +4, Rifl +4, Vol +4

Caratteristiche: For 12, Des 10, Cos 10, Int 12, Sag 10, Car 12

Abilità: Ascoltare +7, Osservare +7, Bluff +8, Disguise +5, Intimidire +8, Concentrazione +7, Diplomazia +8, Conoscenze (arcane) +8, Cercare +8,

Talenti: Incantesimi in combattimento, Correre, Iniziativa migliorata

Grado sfida: 5

Spasmo mortale (Su): Quando un Bozak muore, la sua pelle squamosa si contrae e sbriciola dalle ossa in una nube di cenere. Le ossa esplodono immediatamente, infliggendo 1d6 punti di danno a tutte le creature entro un raggio di 3 metri. Le creature affette hanno diritto ad un tiro salvezza su riflessi con CD 14 per dimezzare i danni.

Incantesimi: un Bozak casta incantesimi come uno stregone di livello 4°

Incantesimi conosciuti: (6/7/3; CD 11 + livello incantesimo): 0- *individuazione del magico, mano magica, mending, lettura del magico, resistenza*; 1- *dardo incantato (2d4+2 a 42m), armatura magica, unto (3x3 m. a 10,5m)*; 2- *raggio rovente (4d6 a 10,5m)*.



APPENDICE 5 - IMPRESE DA KENDER

I Kender e gli oggetti dei PG

Ovvero la strana abitudine dei beni personali altrui finire nelle borse dei kender

Questo rischierà di accadere più o meno ogni volta che un kender giunge vicino a un personaggio: effettuare una prova di Rapidità di mano con CD 20 per oggetti piccoli (bonus alla prova fino a +4 per oggetti straordinariamente piccoli), ed una di Osservare da parte della vittima, se supera la prova di Rapidità di mano il kender è colto in flagrante (indipendentemente che la prova sia riuscita o meno). Normalmente, se una persona vede avvicinarsi il kender, starà sulle sue (+2 alla sua prova di osservare, a meno che si comporti volontariamente in modo diverso o ci sia altro che richiami fortemente la sua attenzione. Se dichiara esplicitamente di proteggere attivamente i suoi averi, stringendo a sé i più preziosi ecc. otterrà un +4 alla prova, e, secondo la situazione, alcuni beni potranno essere automaticamente al sicuro, o comunque richiedere una prova più alta di Rapidità di mano).

Consultando l'elenco degli oggetti dei PG, il master dovrebbe far sparire, o provare a sparire, un po' di cose a ognuno, e aggiungerle nelle borse del kender. Le battaglie sono ottimi momenti per 'raccolgere le cose cadute'.

Mica ce l'ho io...

Ovvero spostare un oggetto da una borsa all'altra, spostare una borsa al posto di un'altra, spostare... (Nascondere un oggetto sulla propria persona)

Qualora un kender fosse particolarmente affezionato a un oggetto, o un oggetto a un kender, o comunque quando in quel momento decisamente l'oggetto, lo potrebbe giurare, NON E' in suo possesso, un kender libero di agire potrebbe rendere il ritrovamento di questo "oggetto che non c'è" molto più difficile.

Insomma, se un kender viene perquisito e non vuole far trovare l'oggetto, effettuare una prova di Rapidità di mano del kender contro Osservare, o Cercare a +4. Se il kender riesce nella prova, nessuno si accorgerà che non ha mostrato qualcosa. Se no si capirà che qualcosa non va (ad es: il kender mostra sempre gli stessi oggetti), e il kender non potrà ritentare, almeno per un po'.

Insulti da kender

Ovvero un passatempo innocente...

I kender sono molto abili nell'individuare le debolezze

delle altre persone e nel costruirci fioriti insulti che facciano perdere le staffe.

Affinché gli insulti abbiano efficacia il kender deve superare una prova di Raggiare vs. Percepire inganni del malcapitato. Se il kender ce la fa, la vittima prende -1 al Tiro per Colpire e alla CA fino alla prossima azione del kender.

Quando termina l'effetto la vittima prova una forte voglia di strozzare il kender, e/o attaccarlo nel successivo round, ma non è obbligato (non è soggetto ad un incantesimo)

Che cosa hai nella borsa?

Ovvero, che cosa accade quando due kender si incontrano

La prima domanda che due kender si scambiano quando si incontrano è "cosa hai nella borsa".

E dopo pochi secondi di risposte inascoltate, le borse di entrambi vengono rovesciate per terra e il contenuto viene attentamente esaminato. Si propongono scambi e si termina più ricchi di quando si è partiti.

Per complicare un po', aggiungiamo la regola che Burrfoot Thistleknot e Tobin Quickstep rovesceranno un numero di borse pari a quelle rovesciate dai PG kender incontrati. Le borse verranno rovesciate in ordine numerico, e se riuscite una per volta (se l'altro kender non rovescia tutto subito).

Se Tobin Quickstep arriva alla borsa_4, estrarrà il nido in essa contenuto con estrema attenzione e lo mostrerà fieramente al kender con cui sta facendo lo scambio (p. 8.3). Lo descriverà minutamente e difficilmente si lascerà convincere a scambiarlo ("Sai, sono i primi a cui dovrò insegnare a volare..." "Te ne darei alcune, ma poi come ci resterebbero, uscire dall'uovo e non trovare i fratellini...", sguardo seriamente preoccupato)

Inoltre due kender che si incontrino cercheranno di capire in che modo sono imparentati (di solito risalendo allo zio Trapspringer)...

BURRFOOT THISTLEKNOT

Kender

6°: Ladro 3°/Ranger 3°

Capelli neri e occhi neri, sguardo da bambino, attento e pronto, è un sincero ammiratore e seguace delle imprese di Tas, che è sempre pronto a citare. A raccontargli le storie di Tasslehoff era sua mamma (oltre a Tas stesso, quando gli altri non guardavano...), invece suo padre era una fan sfegatato dell'eroe Kronin Thistleknot... Così invece di avere un nome importante lui ne ha due.

Ama le mappe, disegnarle e collezionarle, e i tesori. Il suo scopo nella vita è, almeno di quando in quando, disegnare la Grande Mappa del Mondo. Impresa che



gli è stata affidata da Tas in persona, o almeno, da qualcuno che conosceva qualcuno che conosceva Tasslehoff... D'altra parte sembra Tas gli abbia affidato un po' ogni 'impresa' intraprenda, come anche la cerca dell'artiglio del drago. Se interrogato circa quel che sa sull'artiglio ecc: "Ecco, non che Tas mi abbia proprio spiegato le cose di persona, lui l'ha detto a quei cavalieri che poi, gentilmente, mi hanno riferito il messaggio...Me l'hanno fatto sapere, insomma...Cioè loro non hanno proprio proprio fatto il nome di Tas... Ma solo per non darsi delle arie, sapete come sono fatti i cavalieri, no?..."

Ritrova sovente gli oggetti che gli altri perdono, mettendoli coscenziosamente al sicuro nelle sue borse. Spesso 'ritrova' oggetti importanti proprio nel momento in cui si appropinqua una situazione in cui potrebbero servire a chi li ha persi: insomma il suo è davvero un gran servizio, purtroppo spesso non apprezzato come dovrebbe ("Non importa, non ringraziatemi.. Tas me lo



diceva sempre che dobbiamo farci l'abitudine..." il tutto con tono offeso)

FO	10	0	IN	12	+1
DE	18	+4	SG	14	+2
CO	12	+1	CA	13	+1

Classe dell'Armatura -
 Armatura di cuoio borchiato +1
 CA :18 (10+4 Des+3 Armatura+1 Taglia)
 CA alla sprovista: 14
 CA per contatto: 15

Iniziativa: +4

Velocità: 6

Punti Ferita: 35

Tiri Salvezza

Tempra + 6 (4+1+1)

Riflessi +11 (6+4+1)

Volontà + 5 (2+2+1)

Modificatori TS in casi particolari:

Immune Paura

Bonus Attacco:

BA Mischia: +6; BA Distanza +10

Armi

Hoopak mischia +6 1d4+2 20

Hoopak distanza +10 1d3+2 20 15m.

Pugnale in mischia +11 1d3+2 19-20

2 Pugnali in mischia +9/+9

Pugnale scagliato +11 1d3+2 19-20 3m.

(Ha 4 pugnali)

Equipaggiamento

Possiede 5 custodie porta mappe, ognuna delle quali contiene 3 o 4 diverse mappe di Krynn (a discrezione del DM, una sarà del Nightlund, lui ha fatto, orgoglioso una X rossa sul luogo dove sa essere l'artiglio... e il tesoro che i cavalieri cercano)

(Per aggiornamenti e letture più veloci, v. allegato borse di Burrfoot)
 (Aggiungere alcuni oggetti dei PG)

BORSA_1: Un mazzo di tarocchi incompleto, una statuina di legno di un kender (LA statuina con le fattezze di Tas che ha intagliato Flint alla Torre del Sommo Chierico!), punte di freccia in ferro, accuratamente avvolte in un panno di cuoio, mezza candela, un libro strapazzato e fradicio, un flauto di canna, un paio di copri orecchie

BORSA_2: Una statuina di legno di un kender (LA statuina con le fattezze di Tas che ha intagliato Flint alla Torre del Sommo Chierico! "Se ti piace te la regalo. Io ne ho un'altra..."), arnesi da scasso, fiaschetta di spirito dei nani, una larga casacca di cuoio, acciarino, uno stiletto affilato, un fischiotto, un cappello di lana



Talenti

Dita Sottili
 Arma accurata: Pugnale
 Stile di combattimento: Combattere con due armi
 Arma focalizzata: Pugnale
 Resistenza fisica

Capacità e abilità speciali

Attacco Furtivo +2d6
 Scoprire Trappole
 Nemico Prescelto: Goblinoidi +2
 Seguire tracce
 Empatia selvatica (1d20+4)
 Eludere
 Percepire Trappole +1

Abilità

Ascoltare	5=3+2
Osservare	9=5+2+2
Cercare	4=3+1
Professione Cartografo	5=3+2
Conoscenze Geografia	3=2+1
Sopravvivenza	7=5+2
Rapidità di Mano	17=9+4+4
Raggirare	9 (13) =7+2
(+4 per insultare: 13)	
Scassinare Serrature	17=9+4+4
Disattivare Congegni	11=5+4+2
Acrobazia	13=9+4
Muoversi Silenziosamente	13=9+4
Nascondersi	13=5+4+4
Decifrare Scritture	2=1+1
Equilibrio	6=0+4+2
Saltare	2=0+0+2
Conoscenze natura	3=0+1+2
Diplomazia	3=0+1+2
Intimidire	3=0+1+2

Linguaggi: Kenderspeak, Comune, Nanico.

Oggetti magici

Anello del sostentamento (fornisce nutrimento e sono sufficienti 2 ore di sonno)
 Armatura di cuoio borchiato +1

TOBIN QUICKSTEP

Kender
 6°:Ladro 3°/Bardo 3°
 Asciutto e scattante, porta parte dei capelli castani intrecciati in fini treccioline. Curioso e chiacchierone, ha mille storie da raccontare. Non sta mai fermo un minuto e non chiude mai la bocca. Non sa mantenere un segreto, ma non vorrebbe davvero svelarlo. Spesso non si rende conto quando un'informazione potrebbe essere importante per gli altri, di solito la da solo se gli viene esplicitamente chiesto (una sua frase tipica è: "Non me lo hai chiesto...")
 Molti oggetti hanno la misteriosa abitudine di 'cadere'

nelle sue mani (probabilmente ha dei poteri magici latenti, deve essere stato in seguito a quella volta in cui...), ad ogni modo quando questo succede di solito li gira e li rigira lungamente, guardandoli da ogni angolazione (poi ci gioca, fa il giocoliere ecc ecc), e magari anche chiedendo in giro cosa sia/cosa serva/ecc.

Saltella e fa capriole, gesticola e fa le espressioni più strane, mentre cammina, mentre mangia, mentre parla (e già questo equivale a sempre),...

Non argomenta/replica quasi mai ad accuse ecc., di solito continua per la sua strada, cambiando discorso come se nulla fosse (come in effetti per lui è).

Si diverte a provocare chi gli è antipatico (il che di solito significa che quanto meno gli sta puntando un'arma contro), con insulti, solitamente lunghissimi, delle storie a loro volta.



FO	13	+1	IN	8	-1
DE	20	+5	SG	7	-2
CO	14	+2	CA	15	+2

Classe dell'Armatura -
 Armatura di cuoio
 CA: 18 (10+5 Des+2 Armatura+1 Taglia)
 CA alla sprovvisa 13
 CA per contatto 16

Iniziativa: +9
 Velocità: 6



Punti Ferita: 38

Tiri Salvezza

Tempra + 5 (2+2+1)
 Riflessi +12 (6+5+1)
 Volontà + 3 (4-2+1)

Modificatori TS in casi particolari

- Immune Paura

Bonus Attacco:

BA Mischia: +6; BA Distanza: +10

Armi

Hoopak +1 1d4+2/
 in mischia +8 1d4+1d6+2 (non let) 20
 Hoopak +1 1d3+2/
 a distanza +12 1d3+1d6+2 (non let) 20 15m.
 Pugnale
 in mischia +6 1d3+2 19-20
 Pugnale
 scagliato +10 1d3+2 19-20 3m.

Equipaggiamento

(Per aggiornamenti e letture più veloci, v. allegato borse di Tobin Quickstep)
(Aggiungere alcuni oggetti dei PG)

BORSA_1: ocarina, specchio, sacchetto di sale sciolto, penne di fagiano, portaocchiali, piccolo boccale di peltro, segnalibro, boccetta vuota (ex inchiostro), funghi pinaioli schiacciati, mestolo, bottiglia di vetro con un tappo di sughero (v. ogg. magici)

BORSA_2: pezzi di vetro, uno scarabeo dorato (vivo), un paio di calze spaiate (una rossa e una blu), una borsa vuota, arnesi da scasso, il re di denari, un occhio di vetro, un piccolo coltellino, un medaglione con due ritratti (una donna e il sig Hammerside!), una borraccia,

BORSA_3: 2 palle di tela a spicchi colorati, semi di girasole, un ampolla verde con liquido giallo, un pezzo di una catena di maglia di ferro, un anello di fattura elfica, un animale intagliato, Borsa dei trucchi grigia (v. ogg. magici)

BORSA_4: nido con uova in cova, straccio di lana, bioccoli non cardati, pettine d'avorio, vari pezzi di corde, fiaschetta di olio

BORSA_5: ampolla azzurra con liquido viola, cucchiaino, gesso in polvere, una scatoletta di legno malamente intagliata, una maschera da volto bianca di gesso, ami da pesca

Talenti

Iniziativa Migliorata
 Acrobatico
 Arma Focalizzata: Hoopak

Capacità e abilità speciali

Attacco Furtivo +2d6
 Scoprire Trappole
 Musica bardica (3 volte al giorno): Controcanto, Affascinare, Ispirare Coraggio +1, Ispirare Competenza
 Eludere
 Percepire Trappole +1

Abilità

Rapidità di Mano	18=9+5+4
Acrobazia	18=9+5+4
Saltare	6=1+1+4
Equilibrio	11=4+5+2
Scalare	5=4+1
Muoversi Silenziosamente	10=5+5
Nascondersi	13=4+5+4
Artista della Fuga	11=6+5
Scassinare Serrature	10=3+5+2
Raggirare	7=5+2
(+4 per insultare: 11)	
Utilizzare corde	5=0+5
(+2 per legare)	
Osservare	0=0-2+2
Ascoltare	-2=0-2
Concentrazione	-2=0+2-4
Diplomazia	4=0+2+2
Recitazione (Intrattenere)	8=6+2
Diplomazia	4=0+2+2
Intimidire	4=0+2+2
Utilizzare Oggetti Magici	3=1+2
Linguaggi: Kenderspeak, Comune	

Oggetti magici

Borsa dei trucchi grigia (può tirarci fuori degli animaletti 10/settimana... DMG 248)
 Bottiglia dell'aria: bottiglia di vetro con un tappo di sughero (sempre piena d'aria, anche sott'acqua ecc.)
 Hoopak +1 Misericordioso



APPENDICE 6: LA STORIA

Gli avvenimenti passati che hanno portato alla situazione in cui i PG si trovano ad agire

353 DC - Fine della guerra delle lance

Vardrak, un antico drago rosso, era uno dei draghi più antichi e potenti al servizio dei Signori dei Draghi durante la Guerra delle Lance. Rispettato e temuto dagli altri draghi, non traeva che una piccola gioia da guerra e distruzione e non sopportava il dover ubbidire a creature stupide e inferiori come i Signori stessi (e il dover ubbidire in generale, anche alla sua Regina)

Nella confusione che aveva seguito la sconfitta della Regina delle Tenebre, Vardrak era sceso (in forma umana) nei sotterranei del tempio di Neraka, diretto alla tesoreria, dove era accumulato il bottino delle razzie degli eserciti dei draghi. Si era quindi allontanato dal tempio, scosso da terremoti e ormai prossimo alla distruzione, con la magia, portando via con sé immense ricchezze.

Scelse come tana una miniera d'argento nei monti Dargaard, la cui forma esterna ricordava la zampa artigliata di un drago. Uccisi i nani che l'abitavano e vi lavoravano, arricchì ulteriormente il suo tesoro.

Finalmente poteva trascorrere il suo tempo imperverando sulle terre circostanti e, ancor più, dormendo accoccolato sulle sue immense ricchezze.

I nani erano nani delle colline, per lo più giovani, provenienti dall'Estwilde, spostatisi così a nord, lontano dalle loro famiglie e in terre pericolose, per sfruttare i ricchi giacimenti della montagna dell'artiglio e riportare a casa le sue ricchezze.

383 DC (0 SC) - La guerra del Caos

La prima seccatura fu una visita di Souris (Serias-eryen), un giovane (Adulto giovane) drago d'argento che abitava ai margini delle sue terre. Questo gli chiese aiuto parlando di terribili creature del Caos che minacciavano tutto il mondo. Vardrak rise di lui, promettendogli la morte se lo avesse disturbato ancora.

387 DC (4 SC)

Proprio la sua potenza, che gli dava tanta sicurezza, fu la rovina di Vardrak. Interessata al suo potere la Grande Dragonessa Malystrix penetrò nella sua tana prima che la notizia di quel pericolo potesse raggiungere la sua vita solitaria. La morte lo raggiunse prima che potesse tentare di mettersi in salvo con la sua magia. Trasformandosi in forma di drago Malystrix (era entrata trasformata con la magia) causò il crollo di una grossa porzione del soffitto, e incrementò poi i danni uscendo con noncuranza attraverso le macerie, che si richiusero

su sé stesse. La Grande Dragonessa portò con sé la testa di Vardrak, per alimentare la magia del totem di teschi, e il tesoro presente nella sala, un tesoro ricco che però non era che una piccola parte del vero tesoro di Vardrak (nascosto in una zona scavata dal drago stesso e occultata da una parete illusoria).

Poco prima che questo avvenisse Souris era partito, con gli altri draghi buoni, alla volta dell'isola dei draghi.

419 DC (38 SC) - Morte dei tre Dragoni, morte di Takhisis, mortalità di Paladine.

Souris tornò, con gli altri draghi buoni, nel mondo.

Quando la guerra volgeva al termine, una Veste Grigia (un Cavaliere della Spina) dei Cavalieri di Neraka, nella sua ricerca di un modo per fare recuperare ai cavalieri neri la potenza perduta (e di risolvere i pressanti problemi di mezzi e denaro), ricevette il seguente responso [Divinazione, 4° livello]:

L'artiglio mostra la via
delle ricchezze dei Signori dei Draghi
sottratte dal traditore vermiglio
nel caos portate dal caos
nei monti nella terra di Dargaard.
Tornano a noi di diritto
per una nuova stagione di gloria.
L'artiglio mostra la via.

Altri maghi e sacerdoti dei cavalieri neri svolsero il rituale ottenendo lo stesso, identico responso.

Un Cavaliere di Solamnia infiltrato tra le fila dei cavalieri di Neraka, un certo Gerard uth Mondar, udì le voci riguardanti questo grande tesoro, accompagnate dal nome dei monti Dargaard.

420 DC (39 SC)

Souris ritornò alle sue terre, notò il crollo di parte delle miniere e le tenne d'occhio per lungo tempo, intuendo la possibile sorte di Vardrak (il quale però era capace di lunghe dormite...)

Non si era ancora deciso ad andare a controllare quando Turquen (Turkyamazistias), un grosso drago blu (Vecchio) giunse nella zona, attaccandolo senza indugio. Souris, ferito gravemente, rimase nascosto a lungo muovendosi ed osservando poi le mosse di Turquen in forma di animale.

Turquen serve nelle truppe dei Cavalieri di Neraka ed è stato inviato ad indagare l'auspicio della Veste Grigia, nella speranza che le sue promesse siano veritiere. Esplorati i monti Dargaard ha infine individuato la miniera. Posta la sua tana in delle caverne poco lontane da essa, ha intercettato un gruppo di draconici vagabondi co-



stringendoli ad entrare nella miniera promettendo loro parte dei tesori (le miniere dei nani permettono l'ingresso solo a creature di dimensioni ridotte). I draconici non hanno trovato nulla nella prima parte delle miniere, Turquen ha quindi ordinato loro di scavare, supponendo che il tesoro si trovi oltre la parte franata, il drago aiuta dall'esterno rimuovendo le rocce più grandi.

Sia Turquen che Souris non si fidano di lasciare la zona (eventualmente per cercare rinforzi). Turquen teme un intervento di Souris e non può fidarsi dei draconici. Souris teme che possano trovare il tesoro durante la sua assenza, nel qual caso potrebbe cercare, se non altro, di capire le loro intenzioni.

Souris una volta aveva corso i suoi rischi entrando nella tana di Vardrak (quando lui era ancora vivo) nella forma di un piccolo topo: gli era subito risultato chiaro che il tesoro nella caverna naturale non era che una piccola parte di quello del Rosso: l'Argentato sa che Vardrak possedeva le ricchezze dei nani e sicuramente molti altri tesori. Però non immagina neanche lontanamente la loro reale entità e importanza. (Non aveva potuto prostrarre il suo esame perché Vardrak si era interessato alla presenza del piccolo animale...)

Cavalieri di Solamnia

Ricevuto il rapporto di Gerard in proposito i cavalieri hanno consultato gli dei [Divinazione, 4° livello], ricevendo il seguente responso:

*L'artiglio mostra la via
dell'acciaio ai ladri rubato
dell'argento estratto dai nani
del pane alle genti sottratto
della tana del verme carminio
male contro sé stesso ritorto,
e ritorto ancora una volta.
Nuova speranza ritorna
nelle nostre mani affidata
ma un'ombra oscura col rosso
torna da un antico passato.
L'artiglio mostra la via.*

Quella stessa notte il chierico che aveva avuto il responso ha ricevuto in sogno la visione di un'immensa zampa di roccia, simile a quella di un drago, con un artiglio protesosi.

Hanno quindi mandato tre esperti cavalieri nel Nightlund per indagare le montagne alla ricerca di quello strano luogo: Hans uth Vilkas, Esmerald Ironshield e Malkom Highguard. Dato il pericolo che potrebbero correre per via dei movimenti dei Cavalieri di Neraka a Hans uth Vilkas è stata affidata una Dragolance da

Cavaliere (è smontabile in più parti, la tiene così, trasportandola nascosta ad occhi indiscreti, avvolta in un panno).

Kasilla Mayem

Il padre (umano) di Kasilla Mayem era una guardia nel tempio di Neraka e anche lui era intento a sottrarre parte del tesoro, quando l'arrivo di Vardrak lo ha costretto a nascondersi, lasciandogli poi solo il tempo di mettersi in salvo dal tempio pronto ad esplodere (con il poco che era riuscito ad arraffare prima). Kasilla Mayem ha svolto delle ricerche, risalendo alle peripezie di Vardrak (ben conosciuto dal suo antenato), e, grazie ad un approfondito studio alla Grande Biblioteca di Palanthas, ha appreso della Morte del Rosso per mano di Malystriyx, nonché della miniera nanica nei monti Dargaard che era la sua tana ed è ora la sua tomba.

Tra le cose che il suo antenato era riuscito ad arraffare nella confusione del giorno in cui la Regina era stata sconfitta c'è un veleno assai raro e letale. Distillato dai chierici scuri utilizzando il sangue dei draghi, le ghiandole di alcuni draconici Kapak appena 'nati' e chissà cos'altro (il padre di Kasilla proteggeva un chierico di Morgion al soldo dei Signori dei Draghi, ed aveva una strana, morbosa, reverenza per il dio. Il chierico era morto quel giorno e lui aveva preso la sua ultima creazione), è il veleno che utilizza Kasilla.

Alla fine del 420 DC (39 SC) si svolge l'avventura dei nostri eroi.



APPENDICE 7: VELOCITÀ

LOCAZIONE

Sentiero alla zattera

Sentiero zattera/campo (8 Km)

Bordo fiume (1.2 Km)

Sentiero fiume/campo (6.8 Km)

Sentiero fiume/ragni (3.4 Km)

Scorciatoia (10.3 Km)

Ragni/drago (11.2 Km)

Volo in Drago

A PIEDI NORM/PICCOLI

1ora/1ora

1ora20/2ore10

30 minuti/40 minuti

1ora15/1ora50

35min/55min

2ore/3ore

2ore40min/4ore

1ns

A CAVALLO

1 ora (cercano i segni lasciati dal kender)

60 minuti**

30 minuti*

55min

30min

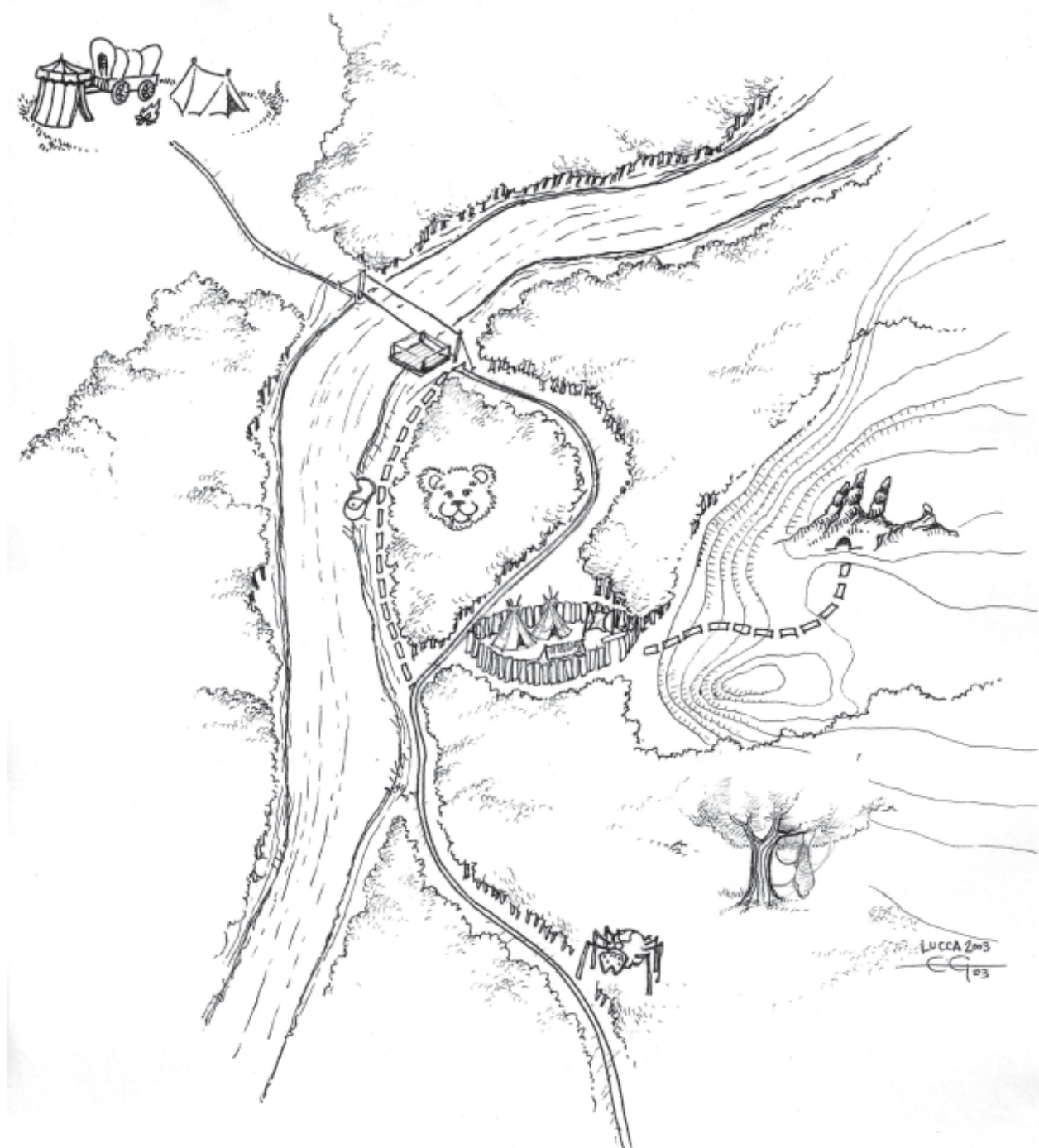
2ore*

2ore/40min*

-

* cavalli ostacolati dal terreno devono essere portati al passo, ** terreno accidentato, solo chi cavalca bene può andar veloce
Tragitto più veloce: 4 ore (gruppo con cavalli che corre sempre; Tragitto più lento= 10 ore 15 minuti (gruppo di nani in vacanza)

APPENDICE 8: MAPPA





CREDITS

Supervisione e Sviluppo

Egoron

Testi

Cinzia

Kappa

Egoron

Omega Dragon

Illustrazioni

Egoron

Mappe

NocturnDragon

Impaginazione

NocturnDragon

<http://www.gruppochimera.it>
gruppochimera@gruppochimera.it



INFORMAZIONI RILEVANTI

<p>Sir Hans uth Vilkas ti ha domandato se hai mai sentito parlare di una roccia a forma di artiglio di drago, che dovrebbe trovarsi da quelle parti. Gli hai risposto di no.</p>	<p>Si dice che nella regione siano tornati ad abitare dei draghi buoni, che vegliano sulla strada. Se è vero, è una buona notizia.</p>	<p>Chi era passato in precedenza per la regione ha incontrato alcuni cacciatori. La regione si sta ripopolando di selvaggina.</p>	<p>In questi giorni sulle montagne è piovuto molto, i fiumi potrebbero essere in piena.</p>
<p>Il Dupi dice che Burrfoot Thistleknot non è un ladro, ma un cercatore di tesori.</p>	<p>In questa regione maledetta corre voce vi fosse un ricchissimo giacimento.</p>		

ALTRE INFORMAZIONI

<p>A detta di alcuni, Burrfoot Thistleknot è un tagliaborse, non è bene tenerlo con la carovana</p>	<p>Corre voce che Ermes Rangot sia innamorato di Kasilla Mayem</p>	<p>Il cavallo del Cavaliere della Rosa è una bestia magnifica, vale quanto tutti gli altri cavalli della carovana messi assieme</p>	<p>Un tempo in quella regione vi erano molti draconici: è meglio stare in guardia</p>
<p>I cavalieri sono in missione per conto di Matelda Betel (la capitana dei cavalieri di Solanthus), ma non si sa di più</p>	<p>Nel folto della foresta sorge una torre maledetta</p>	<p>Dupi sostiene che Tarn Irongate sia crudele e maligno</p>	<p>Tarn Irongate è convinto che gli elfi stiano tramando qualcosa e rivela che l'elfo più anziano è un pericoloso mago</p>
<p>Lucien Madagon è di salute molto cagionevole: sono incoscienti a mettersi in viaggio in quelle condizioni</p>	<p>Greyanna ha affrontato il viaggio anche se sta ancora allattando Hinfanoris.</p>	<p>Gli elfi sono profughi che vengono da Qualinesti</p>	