

X SOLO

DUNGEONS & DRAGONS®

Avventura in solitario

L'oro di Lathan

di Merle M. Rasmussen



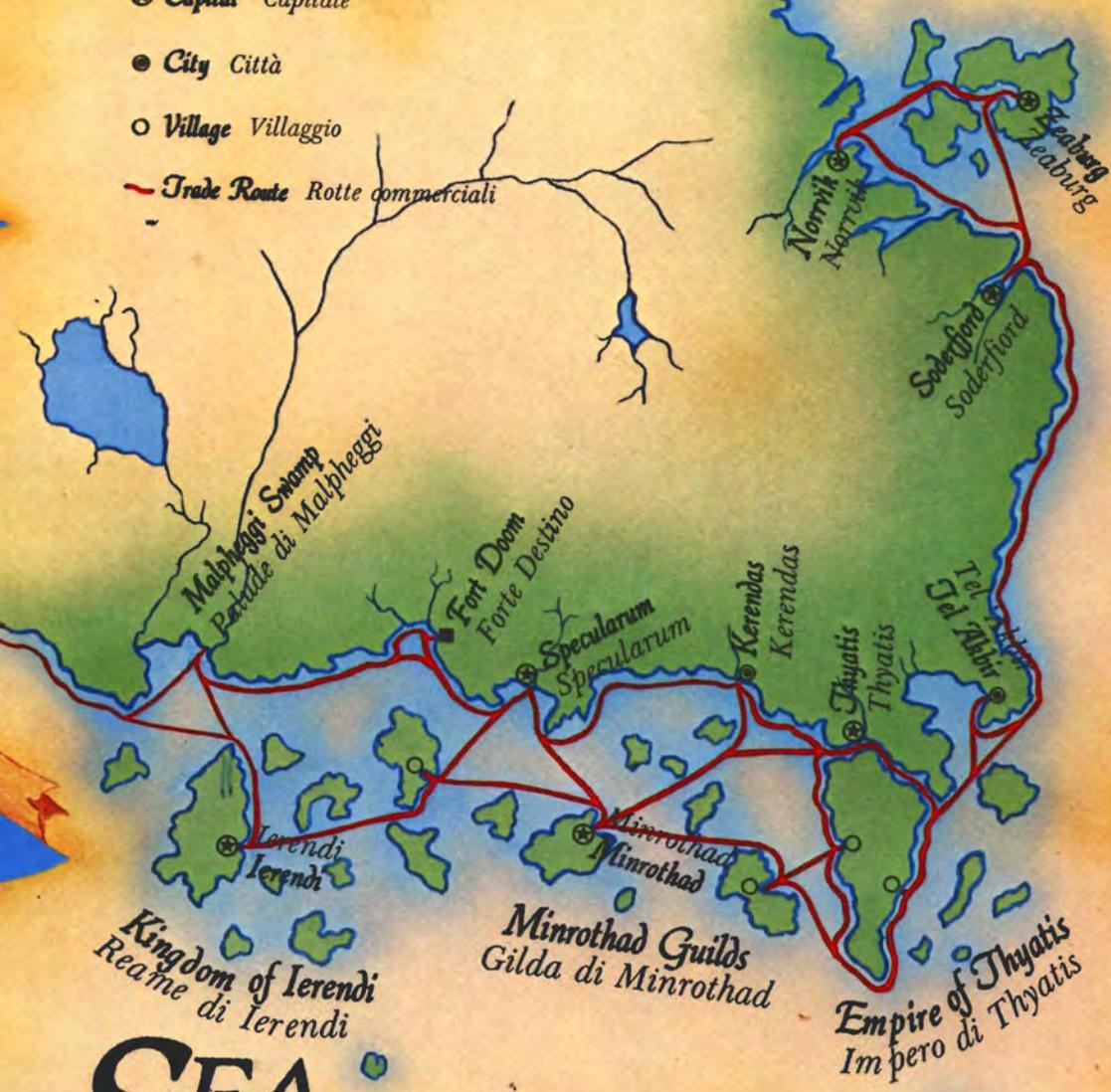
Levate le ancore! Il tremendo oceano del terrore si stende fra le tue avidi mani ed una rovente montagna d'oro. La sfida è lanciata ed è tua la risposta in questa nuova avventura in solitario per personaggi di livello 4-6.



DUNGEONS & DRAGONS® è un marchio registrato della



- ⊕ *Capital* Capitale
- *City* Città
- *Village* Villaggio
- *Trade Route* Rotte commerciali



SEA OF DREAD
MARE DEL TERRORE



Isola del Terrore
Isle of Dread

Arcipelago di Thanegioth
Archipelago Thanegioth

DUNGEONS & DRAGONS®

L'oro di Lathan di Merle M. Rasmussen

Avventura in solitario



Edizione a cura di Tim Kilpin
Illustrazione in copertina: Jim Roslof
Illustrazioni nel testo: Jeff Easley
Designer grafico: Ruth Hoyer
Traduzione: Giovanni Ingellis

DUNGEONS & DRAGONS® e D & D®

sono marchi registrati di proprietà
della TSR, Inc.

Questo libro è protetto dalle leggi sul diritto di autore.

È proibita qualsiasi riproduzione o altro uso non autorizzato del materiale o delle illustrazioni ivi contenute, se effettuata senza il permesso scritto della TSR Inc.

© 1984 TSR, Inc. Tutti i diritti riservati. Stampato in Italia.



EDITRICE GIOCHI S.p.A.
Via Bergamo, 12
20135 MILANO

SOMMARIO

REGOLE E CONSIGLI

Lettura dei paragrafi e delle azioni	2
Registrazioni necessarie	2
Uso del Giornale di bordo	2
Incontri con i mostri erranti	2
Come si usa la sequenza d'interazione	3
Le tabelle di combattimento	3
Esempio di combattimento	3
La sequenza d'interazione	4
Uso della magia	8
Incantesimi di primo livello dei maghi e degli elfi	9
Incantesimi di secondo livello dei maghi e degli elfi	9
Incantesimi clericali di primo livello	9
Incantesimi clericali di secondo livello	9

PERSONAGGI PRONTI PER L'USO

Lathan mano-di-lancia, elfo	10
Elrem Nessumsar, nano	11
Fratello Octave, chierico	11
Kuat cuor-di-drago, guerriero	11
Suparjo, mago	11
Krag Scradde, ladro	11

L'AVVENTURA IN SOLITARIO

Incontri sulla terra ferma	12
Procedure speciali	12
Paragrafi di Specularum	12
Paragrafi cittadini	16
Paragrafi di esplorazione delle isole	18
Incontri sul mare	22
Procedure speciali	22
Paragrafi costieri	22
Paragrafi delle rotte commerciali	23
Paragrafi di viaggio	25

TABELLE, SCHEDE E MAPPE

Tabella 1: Mostri erranti	3
Tabella 2: Tesori e razioni dei mostri	5
Tabella 3: Posizione del vascello	8
Tabella 4: Esito delle scommesse	12
Tabella dell'attaccante	in copertina
Tabella del difensore	in copertina
Tabella di combattimento	in copertina
Tabella dei combattimenti singoli	in copertina
Tabella dei combattimenti di gruppo	in copertina
Scheda dei PNG del gruppo	in copertina
Scheda di registrazione della spedizione	in copertina
Mappa Mare del Terrore	in copertina



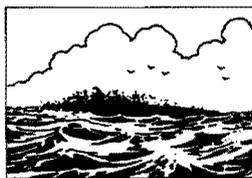
Lathan mano-di-lancia, p. 10



Paragrafi di Specularum, p. 12



Paragrafi cittadini, p. 16



Paragrafi di esplorazione delle isole, p. 18



Paragrafi costieri, p. 22



Paragrafi delle rotte commerciali, p. 23



Paragrafi di viaggio, p. 25

REGOLE E CONSIGLI

Armate gli alberi ed issate le vele! State per salpare per un'eccitante avventura in solitario. Nel ruolo di Lathan, condurrete un gruppo di intrepidi avventurieri alla ricerca di un enorme tesoro di oro grezzo, ed il tempo è il vostro peggiore nemico!

Il modulo contiene 6 diverse missioni e 6 personaggi già pronti per l'uso. Giocherete questa avventura nei panni di Lathan e, prima di cominciare, dovrete farne conoscenza.

Leggete questo capitolo prima di cominciare. L'unica parte che, per il momento, potete tralasciare è la "sequenza d'interazione", ma leggete attentamente le regole sul modo di farne uso.

I personaggi già pronti e le loro missioni sono descritti nel capitolo dei "Personaggi Già Pronti". Dopo esservi familiarizzati con le regole, leggete la missione di Lathan che vi farà da testo introduttivo per ogni viaggio.

Leggete attentamente le procedure speciali indicate all'inizio dei capitoli con gli incontri di terra e di mare, prima di addentrarvi nella lettura dei "paragrafi".

Questo modulo richiede la conoscenza di informazioni disponibili solo nelle regole del D&D® BASE ed Expert. Avrete inoltre bisogno del set di dadi contenuti nella scatola base, di alcuni fogli, di gomma e matita.

Letture dei paragrafi e delle azioni

Tutte le volte che, nel corso della lettura del testo, vi troverete a dover intraprendere un'azione o prendere una decisione, dovrete leggere il paragrafo indicato o eseguire una certa azione.

I paragrafi sono individuati da un numero e da una lettera che descrivono i luoghi delle avventure e gli eventi che in essi si svolgono. Sono divisi in due specie: incontri di terra ed incontri di mare. I primi si suddividono a loro volta in tre categorie: incontri a SPECULARUM (S), urbani (U), e di esplorazione delle isole (E). I secondi, anch'essi divisi in tre categorie, sono: incontri lungo la costa (C), lungo le rotte commerciali (T), e di viaggio (V).

Le "azioni", invece, sono paragrafi individuati solo da un numero, e vengono usati durante la "sequenza d'interazione". Descrivono la sequenza degli eventi che si susseguono quando incontrate un "mostro errante". Fate attenzione a non confondere i paragrafi con le azioni. Il testo indica sempre in modo ben preciso di quale delle due categorie dovrete servirvi.

Ogni paragrafo e ogni azione presentano una serie di opzioni, tra le quali dovrete scegliere. Quando una delle opzioni è applicabi-

le e compatibile con l'avventura nella quale siete impegnati, leggete il paragrafo, o l'azione, indicato. Per esempio se leggete il paragrafo C11 e decidete di attraccare a THYATIS (paragrafo U4), dovrete andare a leggere il paragrafo U4.

Registrazioni necessarie

Nell'interno della copertina troverete riprodotte la Scheda di Registrazione della Spedizione e la Scheda dei PNG del gruppo. Vi servirete di tali schede nel corso dell'avventura, per registrare di quanto cibo e denaro potete disporre, quanti PNG sono con voi, quanto tempo rimane per completare la missione, e l'ammontare delle ferite subite in combattimento. Siate sicuri di usare una matita quando compilate queste schede, poiché i numeri cambieranno diverse volte durante il gioco.

La Scheda dei PNG del Gruppo viene usata per registrare il tipo e il numero dei membri del gruppo che vi accompagnano nella missione. I paragrafi di Specularum possono implicare altre aggiunte alla lista, cioè nuovi compagni.

La Scheda di Registrazione della Spedizione serve, invece, per tener conto del tempo che vi resta, delle razioni di cibo e dei punti-ferita. Troverete alcune delle suddette informazioni nella descrizione dei personaggi già pronti. Anche in questo caso i paragrafi di Specularum (S) possono richiedere ulteriori aggiunte. Segue la spiegazione relativa alla funzione di alcune colonne di questa scheda:

Giorni Rimasti. Dovete qui registrare i giorni che vi restano per portare a termine la missione. Ogni volta che il testo indica che sono trascorsi uno o più giorni, sottraeteli dal totale registrato in precedenza.

Razioni. Dovete registrare qui le razioni di cibo che vi restano, con le quali dovrete sfamare anche i compagni d'avventura. Ogni membro dell'equipaggio consuma 1 razione al giorno. Anche in questo caso, il testo indica quando sottrarre una o più razioni dal totale.

Punti Ferita (vostri). Questo valore è soggetto a variazioni ogni volta che vi trovate coinvolti in un combattimento individuale.

Monete e tesori. I valori di questa colonna devono essere calcolati in termini di monete d'oro (M.O.). La sottocolonna "Monete d'Oro" si riferisce alle monete coniate, mentre quella "Oro grezzo" al metallo non ancora lavorato. Ogni volta che dovrete aggiungere o sottrarre monete o oro fate attenzione ad usare la colonna giusta.

Punti-scafo. Dovete registrare, nell'apposito spazio, il valore dello scafo del vostro

vascello, espresso in "punti-scafo". Lo scafo può essere danneggiato da vari incidenti, in tali casi ricordate di dedurre dal totale i danni subiti sempre nell'apposita colonna.

Corrente paragrafo di mare e di terra. In queste colonne dovrete registrare il paragrafo di mare o di terra che state leggendo nel momento in cui passate alla sequenza d'interazione, o quando passate da un paragrafo di mare (paragrafi C, T, o V) ad uno di terra (paragrafi S, U, ed E). In tal modo potrete evitare di "perdere il segno"! Esempio: state leggendo il paragrafo V47 e decidete di attraccare all'isola in esso menzionata. Scrivete "V47" nella colonna "Corrente paragrafo di mare" ed andate al paragrafo E1. Dopo aver completato l'esplorazione dell'isola, il testo vi rimanda al "corrente" paragrafo di mare che, in questo caso, è il paragrafo V47, come avete trascritto in precedenza.

Uso del "Giornale di Bordo"

In ogni pagina dell'avventura in solitario c'è uno spazio indicato come "Giornale di bordo", dove potrete scrivere brevi note sulle decisioni più convenienti o sulle azioni più opportune. Potete anche usarlo per i calcoli o per ricordarvi alcune cose da fare durante l'avventura.

In pratica, potete scrivervi ciò che volete. Per esempio: "Evitare il paragrafo E42", oppure "Navigare ad est del V101". Tali note si riveleranno molto utili in futuro, quando affronterete di nuovo l'avventura con un diverso personaggio.

Incontri con i mostri erranti

I paragrafi indicano talvolta che dovrete effettuare un tiro per controllare l'eventuale incontro con mostri erranti. In caso di incontro seguite la seguente procedura:

1. Tirate 1d8 ed aggiungete la modifica indicata nel paragrafo di mare o di terra. Se state leggendo un paragrafo "V" (Viaggio), aggiungete 9 al risultato del dado.

2. Consultate la tabella 1 per determinare quale mostro avete incontrato. Se i mostri sono più di uno, tirate i dadi indicati per stabilire il numero. Registrate tale numero sul "Giornale di bordo" del paragrafo di mare o di terra in cui l'incontro è avvenuto. Se incontrate un solo mostro, registrate sul "Giornale di bordo" solo i punti-ferita del "leader".

3. Registrate il corrente paragrafo di mare o di terra sulla Scheda di Registrazione della Spedizione.

4. Passate ora alla "sequenza d'interazione" e leggete l'azione 1. La sequenza deve essere

TABELLA 1
Mostri erranti

Risultato del dado	Mostro	Risultato del dado	Mostro
1	Medusa (1-4): CA 8; DV 4. Leader: CA 8; DV 4; pf 17, F 1-6; Ts contro incantesimi 12.	12	Termiti d'acqua salata (2-7): CA 5; DV 4. Leader: CA 5; DV 4; pf 10; F 1-6; Ts contro incantesimi 16.
2	Molossi Instabili (4-9): CA 5; DV 4. Leader: ca 5; DV 4; pf 21; F 1-6; Ts contro incantesimi 14.	13	Tritone (1-20): CA 6; DV 1. Leader: CA 6; DV 2; pf 6; F 1-6; Ts contro incantesimi 14.
3	Mercanti (1-20): CA 5; DV 1. Leader: CA 5; DV 1; pf 7; F 1-8; Ts contro incantesimi 16.	14	Serpenti di mare (1-8): CA 6; DV 3. Leader: CA 6; DV 3; pf 17; F 1; Ts contro incantesimi 14.
4	Ciclopi (1-4): CA 5; DV 13. Leader: CA 5; DV 13; pf 54; F 3-30; Ts contro incantesimi 9.	15	Bucanieri (31-50): CA 5; DV 1. Leader: CA 5; DV 7; pf 41; F 1-8; Ts contro incantesimi 12.
5	Sauri Giganti (Draco) (1-8): CA 5; DV 4+2. Leader: CA 5; DV 4+2; pf 23; F 1-10; Ts contro incantesimi 16.	16	Mercanti (1-20): CA 5; DV 1. Leader: CA 5; DV 1; pf 7; F 1-8; Ts contro incantesimi 16.
6	Vipera butterata (1-8): CA 6; DV 2. Leader: CA 6; DV 2; pf 11; F 1-4; Ts contro incantesimi 16.	17	Pirati (31-50): CA 5; DV 1. Leader: CA 5; DV 5; pf 20; F 1-8; Ts contro incantesimi 14.
7	Uccello stigeo (3-36): CA 7; DV 1. Leader: CA 7; DV 1; pf 4; F 1-3; Ts contro incantesimi 14.	18	Orchi (2-12): CA 5; DV 4+1. Leader: CA 5; DV 4+1; pf 15; F 1-4+2; Ts contro incantesimi 14.
8	Salamandre del Fuoco (2-8): CA 2; DV 8. Leader: CA 2; DV 8; pf 33; F 1-6; Ts contro incantesimi 12.	19	Ghoul (2-16): CA 6; DV 2. Leader: CA 6; DV 2; pf 6; F 1-3; Ts contro incantesimi 16.
9	Sciame di insetti-scarafaggi (1): CA 5; DV 7; Ts contro incantesimi 17.	20	Scheletri (3-30): CA 7; DV 1. Leader: CA 7; DV 1; pf 5; F 1-6; Ts contro incantesimi 16.
10	Idra volante (1): CA 5; DV 7; pf 32; F 1-4; Ts contro incantesimi 14.	21	Mercanti (1-20): CA 5; DV 1. Leader: CA 5; DV 1; pf 7; F 1-8; Ts contro incantesimi 16.2
11	Arpie (2-8): CA 7; DV 3. Leader: CA 7; DV 3; pf 16; F 1-4; Ts contro incantesimi 14.	22	Banditi (3-30): CA 6; DV 1. Leader: CA 6; DV 3; pf 6; F 1-4; Ts contro incantesimi 15.

usata per tutti gli incontri con i mostri erranti.

5. Dopo aver risolto l'incontro col mostro errante, registrate sulla scheda l'eventuale incremento delle ricchezze e le perdite del gruppo; poi tornate al corrente paragrafo di mare o di terra.

Potete usare alcuni mostri erranti sconfitti come "razioni". La tabella 2 elenca il numero di razioni che ogni mostro ucciso può offrire. Dovete però usarle nello stesso giorno in cui avete sconfitto il mostro. Le razioni ottenute con l'uccisione di mostri e non consumate si considerano deteriorate e marcite, e non sono più utilizzabili.

Come si usa la "sequenza d'interazione"

Dovete usare questa sequenza ogni volta che combattete contro mostri erranti. Avete varie opzioni di comportamento. Invece di combattere potete cercare di parlare con i

mostri. E, se combattete, potete farlo da soli, oppure alla testa di un manipolo, oppure ancora farli affrontare da un gruppo di vostri compagni d'avventura. Il numero di personaggi facenti parte di uno di tali gruppi o manipoli non può essere maggiore del vostro CARISMA. Possono essere costituiti da marinai oppure da compagni d'avventura, ma non da personaggi di entrambe le categorie.

Le tabelle di combattimento

Ogni qual volta nella sequenza d'interazione appare la frase "consultate le tabelle di combattimento", intendiamo far riferimento a quelle riportate nella copertina interna. Per determinare gli esiti dei combattimenti, eseguite le fasi della seguente sequenza:

1. Se un gruppo da combattimento attacca i mostri, calcolate la media dei DV e della CA dei membri del gruppo. Potete fare i calcoli sul "Giornale di bordo", a fianco del paragrafo di terra o di mare dove avete incontrato i

mostri. Se combattete da soli, usate i DV e la CA indicati sulla scheda del vostro personaggio.

2. Consultate la Tabella dell'Attaccante. All'incrocio tra i DV (vostri o del gruppo) ed il numero degli attaccanti (1-15; i gruppi di mostri possono contare fino a 150 elementi) troverete una lettera.

3. Consultate la Tabella del Difensore. All'incrocio tra la CA dei mostri (indicata nella Tabella 1) ed il loro numero, troverete un numero.

4. Consultate la Tabella dei Combattimenti di Gruppo, nel caso in cui sia un gruppo a combattere, o la Tabella dei Combattimenti Singoli, nel caso in cui combattiate da soli. Usate quest'ultima tabella anche quando un gruppo si scontra con un singolo mostro. Sulla Tabella dei Combattimenti di Gruppo, all'incrocio tra la lettera ed il numero trovati in precedenza, potrete avere uno dei seguenti risultati: T-tutti i difensori sconfitti, N-nessun difensore sconfitto, oppure una frazione (1/4, 1/2, 3/4) che indica quanti difensori sono stati sconfitti, arrotondando sempre all'intero più vicino.

Sulla Tabella dei Combattimenti Singoli, invece, i numeri quantificano i punti-ferita subiti dal difensore. Anche in questo caso "N" sta a significare che il difensore è illeso.

Opzionale: se state combattendo contro un solo mostro, potete includere nel totale anche i punti-ferita extra che infliggete usando una particolare arma. Per far ciò calcolate i punti-ferita extra secondo la Tabella dei Danni Variabili delle Armi (a pagina 31 del D&D Expert).

Sottraete dalle quantità che avete annotato sul Giornale di bordo i mostri sconfitti, o i punti-ferita inflitti al singolo mostro. Il mostro "leader" viene sconfitto se i suoi punti-ferita si riducono a "0".

5. Quando sono i mostri ad attaccare, ripetete la procedura. Usate la Tabella dell'Attaccante per i DV dei mostri e per il numero degli attaccanti, e la Tabella del Difensore per la CA media dei difensori e per il loro numero. Se combattete da soli ed un mostro vi colpisce, potete subire, oltre ai normali danni, i punti-ferita extra inflitti dal mostro, indicati nella Tabella 1 dalla lettera F.

Esempio di combattimento

Siete un elfo, armato di spada e vi trovate ad affrontare un gruppo di 4 Sauri Giganti (Draco). Decidete di combatterli guidando un gruppo di 3 marinai.

Il vostro gruppo è formato da 2 guerrieri ed un mago. Calcolate la media dei valori di combattimento vostri (CA 6, DV 4) e dei

TABELLA 1
Mostri erranti

Risultato del dado	Mostro	Risultato del dado	Mostro
1	Medusa (1-4): CA 8; DV 4. Leader: CA 8; DV 4; pf 17, F 1-6; Ts contro incantesimi 12.	12	Termiti d'acqua salata (2-7): CA 5; DV 4. Leader: CA 5; DV 4; pf 10; F 1-6; Ts contro incantesimi 16.
2	Molossi Instabili (4-9): CA 5; DV 4. Leader: ca 5; DV 4; pf 21; F 1-6; Ts contro incantesimi 14.	13	Tritone (1-20): CA 6; DV 1. Leader: CA 6; DV 2; pf 6; F 1-6; Ts contro incantesimi 14.
3	Mercanti (1-20): CA 5; DV 1. Leader: CA 5; DV 1; pf 7; F 1-8; Ts contro incantesimi 16.	14	Serpenti di mare (1-8): CA 6; DV 3. Leader: CA 6; DV 3; pf 17; F 1; Ts contro incantesimi 14.
4	Ciclopi (1-4): CA 5; DV 13. Leader: CA 5; DV 13; pf 54; F 3-30; Ts contro incantesimi 9.	15	Bucanieri (31-50): CA 5; DV 1. Leader: CA 5; DV 7; pf 41; F 1-8; Ts contro incantesimi 12.
5	Sauri Giganti (Draco) (1-8): CA 5; DV 4+2. Leader: CA 5; DV 4+2; pf 23; F 1-10; Ts contro incantesimi 16.	16	Mercanti (1-20): CA 5; DV 1. Leader: CA 5; DV 1; pf 7; F 1-8; Ts contro incantesimi 16.
6	Vipera butterata (1-8): CA 6; DV 2. Leader: CA 6; DV 2; pf 11; F 1-4; Ts contro incantesimi 16.	17	Pirati (31-50): CA 5; DV 1. Leader: CA 5; DV 5; pf 20; F 1-8; Ts contro incantesimi 14.
7	Uccello stigeo (3-36): CA 7; DV 1. Leader: CA 7; DV 1; pf 4; F 1-3; Ts contro incantesimi 14.	18	Orchi (2-12): CA 5; DV 4+1. Leader: CA 5; DV 4+1; pf 15; F 1-4+2; Ts contro incantesimi 14.
8	Salamandre del Fuoco (2-8): CA 2; DV 8. Leader: CA 2; DV 8; pf 33; F 1-6; Ts contro incantesimi 12.	19	Ghoul (2-16): CA 6; DV 2. Leader: CA 6; DV 2; pf 6; F 1-3; Ts contro incantesimi 16.
9	Sciame di insetti-scarafaggi (1): CA 5; DV 7; Ts contro incantesimi 17.	20	Scheletri (3-30): CA 7; DV 1. Leader: CA 7; DV 1; pf 5; F 1-6; Ts contro incantesimi 16.
10	Idra volante (1): CA 5; DV 7; pf 32; F 1-4; Ts contro incantesimi 14.	21	Mercanti (1-20): CA 5; DV 1. Leader: CA 5; DV 1; pf 7; F 1-8; Ts contro incantesimi 16.2
11	Arpie (2-8): CA 7; DV 3. Leader: CA 7; DV 3; pf 16; F 1-4; Ts contro incantesimi 14.	22	Banditi (3-30): CA 6; DV 1. Leader: CA 6; DV 3; pf 6; F 1-4; Ts contro incantesimi 15.

usata per tutti gli incontri con i mostri erranti.

5. Dopo aver risolto l'incontro col mostro errante, registrate sulla scheda l'eventuale incremento delle ricchezze e le perdite del gruppo; poi tornate al corrente paragrafo di mare o di terra.

Potete usare alcuni mostri erranti sconfitti come "razioni". La tabella 2 elenca il numero di razioni che ogni mostro ucciso può offrire. Dovete però usarle nello stesso giorno in cui avete sconfitto il mostro. Le razioni ottenute con l'uccisione di mostri e non consumate si considerano deteriorate e marcite, e non sono più utilizzabili.

Come si usa la "sequenza d'interazione"

Dovete usare questa sequenza ogni volta che combattete contro mostri erranti. Avete varie opzioni di comportamento. Invece di combattere potete cercare di parlare con i

mostri. E, se combattete, potete farlo da soli, oppure alla testa di un manipolo, oppure ancora farli affrontare da un gruppo di vostri compagni d'avventura. Il numero di personaggi facenti parte di uno di tali gruppi o manipoli non può essere maggiore del vostro CARISMA. Possono essere costituiti da marinai oppure da compagni d'avventura, ma non da personaggi di entrambe le categorie.

Le tabelle di combattimento

Ogni qual volta nella sequenza d'interazione appare la frase "consultate le tabelle di combattimento", intendiamo far riferimento a quelle riportate nella copertina interna. Per determinare gli esiti dei combattimenti, eseguite le fasi della seguente sequenza:

1. Se un gruppo da combattimento attacca i mostri, calcolate la media dei DV e della CA dei membri del gruppo. Potete fare i calcoli sul "Giornale di bordo", a fianco del paragrafo di terra o di mare dove avete incontrato i

mostri. Se combattete da soli, usate i DV e la CA indicati sulla scheda del vostro personaggio.

2. Consultate la Tabella dell'Attaccante. All'incrocio tra i DV (vostri o del gruppo) ed il numero degli attaccanti (1-15; i gruppi di mostri possono contare fino a 150 elementi) troverete una lettera.

3. Consultate la Tabella del Difensore. All'incrocio tra la CA dei mostri (indicata nella Tabella 1) ed il loro numero, troverete un numero.

4. Consultate la Tabella dei Combattimenti di Gruppo, nel caso in cui sia un gruppo a combattere, o la Tabella dei Combattimenti Singoli, nel caso in cui combattiate da soli. Usate quest'ultima tabella anche quando un gruppo si scontra con un singolo mostro. Sulla Tabella dei Combattimenti di Gruppo, all'incrocio tra la lettera ed il numero trovati in precedenza, potrete avere uno dei seguenti risultati: T-tutti i difensori sconfitti, N-nessun difensore sconfitto, oppure una frazione (1/4, 1/2, 3/4) che indica quanti difensori sono stati sconfitti, arrotondando sempre all'intero più vicino.

Sulla Tabella dei Combattimenti Singoli, invece, i numeri quantificano i punti-ferita subiti dal difensore. Anche in questo caso "N" sta a significare che il difensore è illeso.

Opzionale: se state combattendo contro un solo mostro, potete includere nel totale anche i punti-ferita extra che infliggete usando una particolare arma. Per far ciò calcolate i punti-ferita extra secondo la Tabella dei Danni Variabili delle Armi (a pagina 31 del D&D Expert).

Sottraete dalle quantità che avete annotato sul Giornale di bordo i mostri sconfitti, o i punti-ferita inflitti al singolo mostro. Il mostro "leader" viene sconfitto se i suoi punti-ferita si riducono a "0".

5. Quando sono i mostri ad attaccare, ripetete la procedura. Usate la Tabella dell'Attaccante per i DV dei mostri e per il numero degli attaccanti, e la Tabella del Difensore per la CA media dei difensori e per il loro numero. Se combattete da soli ed un mostro vi colpisce, potete subire, oltre ai normali danni, i punti-ferita extra inflitti dal mostro, indicati nella Tabella 1 dalla lettera F.

Esempio di combattimento

Siete un elfo, armato di spada e vi trovate ad affrontare un gruppo di 4 Sauri Giganti (Draco). Decidete di combatterli guidando un gruppo di 3 marinai.

Il vostro gruppo è formato da 2 guerrieri ed un mago. Calcolate la media dei valori di combattimento vostri (CA 6, DV 4) e dei

20. Paco grida "Scappa! Scappa!". Se date ascolto all'avvertimento del pappagallo, leggete l'azione **18**. Altrimenti, leggete l'azione **19**.

21. Lo sciame di insetti vi infligge 1 punto-ferita, ma riuscite a sconfiggerlo. Tornate al corrente paragrafo di mare o di terra.

22. Lo sciame di insetti vi infligge 2 punti-ferita. Leggete l'azione **7**.

23. Lo sciame di insetti vi infligge 1 punto-ferita, ma riuscite a scappare! Tornate al corrente paragrafo di mare o di terra.

24. Tirate 3d6. Se il risultato è maggiore della vostra Destrezza, leggete l'azione **25**. Se, invece, è minore o uguale, potete ritirarvi (azione **26**), oppure continuare a combattere con l'idra (azione **8**).

25. L'idra si getta in picchiata e vi afferra con una delle sue bocche. I denti, enormi ed aguzzi, vi bloccano le braccia contro i fianchi. Cercate di divincolarvi, ma inutilmente, ed il mostro si invola sopra l'oceano. Dopo molte ore di volo, l'idra volante, vi scarica su una spiaggetta sabbiosa. La caduta non vi ferisce, ma la stretta del morso del mostro vi ha lasciato scosso ed indolenzito. L'idra vola via e vi lascia soli. Non c'è traccia del vostro vascello, né dei compagni d'avventura né dei vostri averi. Leggete l'azione **119**.

26. Tirate 4d6. Se il risultato è maggiore della vostra Destrezza, leggete l'azione **25**. Se, invece, è minore o uguale, leggete l'azione **1**.

27. Il mostro vi attacca mentre vi ritirate. Consultate le tabelle di combattimento. Se il mostro vi colpisce, leggete l'azione **28**. Se il mostro vi manca, leggete l'azione **1**.

28. Dovete effettuare un TS contro veleno. Se fallite, leggete l'azione **29**. Se avete successo, controllate quanti punti-ferita avete subito a causa dell'ultimo attacco del mostro. Se i vostri punti-ferita si riducono a 0, leggete l'azione **29**. Se non siete stati sconfitti, leggete l'azione **1**.

29. Il vostro personaggio è stato sconfitto e Paco riporta a Specularum il giornale di bordo. Potete scegliere un nuovo personaggio per cercare di portare a termine la missione, oppure per una nuova avventura (vedi il capitolo "Personaggi già pronti").

30. Consultate la Tabella 2 per vedere cosa avete ricavato dalla sconfitta del mostro. Il mostro è stato sconfitto. Se l'incontro si è svolto sulle banchine di un porto o sulla spiaggia di un'isola, potete sbarcare. Altrimenti potete passare oltre. Tornate al corrente paragrafo di mare o di terra.

**TABELLA 2
TESORI E RAZIONI DEI MOSTRI**

Mostro	Tesoro	Razioni
Arpie	95 MO ciascuna	nessuna
Banditi	300 MO ciascuno	nessuna
Bucanieri	340 MO ciascuno	250 in totale
Ciclopi	1.875 MO ciascuno	nessuna
Ghoul	125 MO ciascuno	nessuna
Idra	2.000 MO ciascuna	400 in totale
Meduse	1.900 MO ciascuno	nessuna
Mercanti	850 MO ciascuno	300 in totale
Molossi instabili	85 MO ciascuno	25 ciascuno
Orchi	175 MO ciascuno	nessuna
Pirati	340 MO ciascuno	200 in totale
Salamandre del Fuoco	950 MO ciascuno	nessuna
Sauri Giganti		
Draco	300 MO ciascuno	50 ciascuno
Scheletri	nessuno	nessuna
Sciame d'insetti	nessuno	nessuna
Serpenti marini	nessuno	5 ciascuno
Termiti		
d'acqua salata	nessuno	nessuna
Tritoni	850 MO ciascuno	nessuna
Uccelli Stigei	7 MO ciascuno	2 ciascuno
Vipere butterate	nessuno	5 ciascuna

31. Dovete effettuare un TS contro veleno. Se fallite, leggete l'azione **29**. Se avete successo, controllate quanti punti-ferita avete subito a causa dell'ultimo attacco del mostro. Se i vostri punti-ferita si riducono a 0, leggete l'azione **29**. Se non siete stati sconfitti, potete continuare a combattere (azione **11**), oppure ritirarvi (azione **27**).

32. Attaccate il Ghoul! Consultate le tabelle di combattimento. Se sconfiggete il Ghoul, leggete **30**. Altrimenti leggete **33**.

33. Il Ghoul attacca, cercando di paralizzarvi! Se vi colpisce e siete un Elfo, leggete **34**. Se non lo siete, leggete **35**. Se non vi colpisce, leggete **32**.

34. Il Ghoul non può paralizzarvi! Controllate quanti punti-ferita avete subito a causa dell'ultimo attacco del mostro. Se i vostri punti-ferita si riducono a 0, leggete **29**. Se non siete stati sconfitti, potete continuare a combattere (azione **32**), oppure ritirarvi (azione **36**).

35. Dovete effettuare un TS contro paralisi. Se fallite, leggete **29**. Se avete successo, controllate quanti punti-ferita avete subito a causa dell'ultimo attacco del mostro. Se i vostri punti-ferita si riducono a 0, leggete **29**. Se non siete stati sconfitti, potete continuare a combattere (azione **32**), oppure ritirarvi (azione **36**).

36. Il Ghoul attacca mentre vi ritirate, cercando di paralizzarvi! Se vi colpisce e siete un Elfo, leggete **37**. Se vi colpisce e non lo siete,

leggete **38**. Se il Ghoul non vi colpisce, leggete **1**.

37. Il Ghoul non può paralizzarvi! Controllate quanti punti-ferita avete subito a causa dell'ultimo attacco del mostro. Se i vostri punti-ferita si riducono a 0, leggete **29**. Se non siete stati sconfitti, leggete **1**.

38. Dovete effettuare un TS contro paralisi. Se fallite, leggete **29**. Se avete successo, controllate quanti punti-ferita avete subito a causa dell'ultimo attacco del mostro. Se i vostri punti-ferita si riducono a 0, leggete **29**. Se non siete stati sconfitti, leggete **1**.

39. Decidete quanti membri dell'equipaggio formeranno con voi il gruppo da combattimento (non in numero maggiore del punteggio del vostro Carisma). Fate la media, tra i vostri DV e CA con quelli del resto del gruppo, per determinare i valori di combattimento. Leggete **43**.

40. Decidete quanti marinai formeranno con voi il gruppo da combattimento (non in numero maggiore del punteggio del vostro Carisma). La CA ed i DV dei marinai sono variabili. Fate la media, tra i vostri DV e CA con quelli dei marinai che avete scelto, per determinare i valori di combattimento del gruppo. Leggete **43**.

41. Decidete quanti membri dell'equipaggio volete mandare come gruppo da combattimento (in numero non superiore al punteggio del vostro Carisma). La CA ed i DV dei marinai sono variabili. Fate la media tra i loro punteggi, per determinare i valori di combattimento del gruppo. Leggete **43**.

42. Decidete quanti marinai volete mandare come gruppo da combattimento (in numero non superiore al punteggio del vostro Carisma). La CA ed i DV dei marinai sono variabili. Fate la media tra i loro punteggi, per determinare i valori di combattimento del gruppo. Leggete **43**.

43. Se il mostro errante è:

- una medusa, leggete **44**.
- una vipera butterrata, leggete **45**.
- una salamandra di fuoco, leggete **46**.
- uno sciame di insetti, leggete **47**.
- un'idra, leggete **48**.
- un'arpia, leggete **49**.
- una termite d'acqua dolce, leggete **50**.
- un serpente di mare, leggete **51**.
- un ghoul o uno scheletro, leggete **52**.
- un altro mostro, leggete **53**.

44. Dovete effettuare un TS contro pietrificazione per ogni classe di personaggi rappresentata nel gruppo da combattimento.

Se guidate il gruppo di persone e:

- fallite il TS per la vostra classe, leggete **29**.
- fallite il TS per la vostra classe, leggete **54**.

Regole e Consigli

- fallite il TS per una o più delle altre classi, leggete **54**.
nessuna classe fallisce il TS, potete combattere contro il mostro (azione **51**), oppure ritirarvi (azione **55**).
- Se non guidate il gruppo di persone e:*
fallite il TS per una o più classi, cancellate i membri sconfitti del gruppo dalla Scheda dei PNG e leggete **51**.
fallite il TS per tutte le classi, cancellate i membri del gruppo dalla Scheda dei PNG e leggete **1**.
- 45.** Il mostro attacca il gruppo!
Se guidate il gruppo di persona e:
tutti i membri del gruppo sono sconfitti, leggete **29**.
alcuni membri del gruppo sono sconfitti, leggete **57**.
nessun membro del gruppo è sconfitto, potete combattere (azione **51**), oppure ritirarvi (azione **58**).
- Se non guidate il gruppo di persona e:*
tutti i membri del gruppo sono sconfitti, cancellate i membri del gruppo dalla scheda dei PNG, e leggete **1**.
alcuni membri del gruppo sono sconfitti, cancellate i membri sconfitti dalla Scheda dei PNG e leggete **51**.
nessun membro del gruppo è sconfitto, leggete **51**.
- 46.** Se il gruppo comprende elfi, maghi, o membri con armi magiche, leggete **60**. Altrimenti, leggete **61**.
- 47.** Uno sciame di insetti si precipita sul gruppo. Se il gruppo corre attraverso lo sciame, leggete **64**. Se attacca lo sciame, leggete **65**. Se guidate il gruppo di persona, potete ritirarvi (azione **66**).
- 48.** Il gruppo attacca l'Idra! Se la sconfigge, leggete **30**. Se non la sconfigge, leggete **67**.
- 49.** Dovete effettuare un TS contro incantesimi per ogni classe di personaggi rappresentata nel gruppo da combattimento.
- Se guidate il gruppo di persona e:*
fallite il TS per la vostra classe, avvertite il bisogno improvviso ed irresistibile di tuffarvi in acqua. Leggete **14**.
fallite il TS per tutte le altre classi, cancellate i membri sconfitti del gruppo dalla Scheda dei PNG e leggete **1**.
fallite il TS per qualcuna o per nessuna delle classi, cancellate i membri sconfitti del gruppo dalla Scheda dei PNG. Potete combattere contro l'arpia (azione **53**), oppure ritirarvi (azione **55**).
- Se non guidate il gruppo di persona e:*
fallite il TS per qualcuna o per nessuna delle classi, cancellate i membri sconfitti del gruppo dalla Scheda dei PNG e leggete **53**.

fallite il TS per tutte le classi, cancellate i membri sconfitti del gruppo dalla Scheda dei PNG e leggete **1**.

- 50.** Il gruppo attacca le termiti! Se le sconfigge, leggete **30**. Altrimenti, leggete **70**.
- 51.** Il gruppo attacca i mostri! Se li sconfigge, leggete **30**. Altrimenti, leggete **45**.
- 52.** Se ci sono chierici nel gruppo, i non-morti vengono SCACCIATI e fuggono. Leggete **30**. *Se non ci sono chierici:*
leggete **53**, se i mostri sono scheletri.
leggete **71**, se i mostri sono ghouls.
- 53.** Il gruppo attacca i mostri! Se li sconfigge tutti, leggete **30**. Altrimenti, leggete **68**.
- 54.** Cancellate i membri del gruppo sconfitti dalla Scheda dei PNG. Se siete soli, potete continuare a combattere (azione **11**), oppure ritirarvi (azione **27**).
Se rimangono uno o più membri del gruppo, potete continuare a combattere (azione **51**), oppure ritirarvi (azione **55**).
- 55.** I mostri attaccano il gruppo mentre vi ritirate! Se tutti i membri del gruppo vengono sconfitti, leggete **29**. Se ne vengono sconfitti solo alcuni, leggete **56**. Se non ne viene sconfitto nessuno, leggete **1**.
- 56.** Voi non siete tra i membri del gruppo sconfitti. Cancellate quelli sconfitti dalla Scheda dei PNG e leggete **1**.
- 57.** Dovete effettuare un TS contro veleno. Se fallite, leggete **29**. Se avete successo, non siete tra i membri del gruppo sconfitti. Cancellate quelli sconfitti dalla Scheda dei PNG. Se siete soli, potete continuare a combattere (azione **13**), oppure ritirarvi (azione **18**).
- Se il TS ha successo e restano con voi uno o più membri del gruppo, potete continuare a combattere (azione **51**), oppure ritirarvi (azione **58**).
- 58.** I mostri attaccano il gruppo mentre vi ritirate. Se tutti i membri del gruppo vengono sconfitti, leggete **29**. Se ne vengono sconfitti solo alcuni, leggete **59**. Se non ne viene sconfitto nessuno, leggete **1**.
- 59.** Dovete effettuare un TS contro veleno. Se fallite, leggete **29**. Se avete successo, cancellate i membri del gruppo sconfitti dalla Scheda dei PNG e leggete **1**.
- 60.** Elfi, maghi, chierici che fanno uso di incantesimi ed altri personaggi con armi magiche, sono i soli membri del gruppo che possono attaccare la salamandra. Calcolate la media della CA e dei DV di questi membri e consultate le tabelle di combattimento.
Se il gruppo sconfigge tutte le salamandre, leggete **30**. Altrimenti, leggete **61**.

61. Le armi normali non possono ferire le salamandre del fuoco che attaccano il gruppo! Consultate le tabelle di combattimento.

- Se guidate il gruppo di persona e:*
tutti i membri del gruppo vengono sconfitti, leggete **29**.
alcuni membri del gruppo vengono sconfitti, leggete **62**.
nessun membro del gruppo viene sconfitto, potete continuare a combattere (azione **60**), oppure ritirarvi (azione **63**).
- Se non guidate il gruppo di persona e:*
tutti i membri del gruppo vengono sconfitti, cancellate dalla scheda dei PNG e leggete **1**.
alcuni o nessuno dei membri del gruppo vengono sconfitti, cancellate quelli sconfitti dalla Scheda dei PNG e leggete **60**.
- 62.** Voi non siete tra i membri del gruppo sconfitti. Se siete rimasti soli, leggete **1**. Se restano con voi uno o più membri del gruppo, potete continuare a combattere (azione **60**), oppure ritirarvi (azione **63**).
- 63.** I mostri attaccano il gruppo mentre vi ritirate! Consultate le tabelle di combattimento. Se tutti i membri del gruppo vengono sconfitti, leggete **29**. Se vengono sconfitti solo alcuni, leggete **56**. Se non ne viene sconfitto nessuno, leggete **1**.
- 64.** Il gruppo subisce danni irrilevanti e non perde nessun membro. Tornate al corrente paragrafo di mare o di terra.
- 65.** Il gruppo perde un membro a causa dello sciame di insetti. Cancellatelo dalla Scheda dei PNG e leggete **47**.
- 66.** Il gruppo perde un membro a causa dello sciame di insetti. Cancellatelo dalla Scheda dei PNG e leggete **1**.
- 67.** Tre membri del gruppo vengono trascinati via dall'Idra volante. Se guidate il gruppo di persona, leggete **25**. Altrimenti cancellate 3 membri dalla Scheda dei PNG e tornate al corrente paragrafo di terra o di mare.
- 68.** I mostri attaccano il gruppo! Consultate le tabelle di combattimento.
- Se guidate il gruppo di persone e:*
tutti i membri del gruppo vengono sconfitti, leggete **29**.
alcuni membri del gruppo vengono sconfitti, leggete **69**.
nessun membro del gruppo viene sconfitto, potete continuare a combattere (azione **53**), oppure ritirarvi (azione **55**).
- Se non guidate il gruppo di persona e:*
tutti i membri del gruppo vengono sconfitti, cancellateli dalla Scheda dei PNG e leggete **1**.

- Alcuni o nessun membro del gruppo vengono sconfitti, cancellate i membri sconfitti dalla Scheda dei PNG e leggete **55**.
- 69.** Voi non siete tra i membri del gruppo sconfitti. Se siete soli, potete continuare a combattere (azione **15**), oppure ritirarvi (azione **18**). Se restano con voi uno o più membri del gruppo, potete continuare a combattere (azione **53**), oppure ritirarvi (azione **55**).
- 70.** Tutte le termiti sopravvissute attaccano il vascello ed ogni termite infligge 1d6 punti di danno allo scafo. Sottraete i danni dal totale dei punti-scafo del vascello. Le termiti poi se ne vanno. Tornate al corrente paragrafo di terra o di mare.
- 71.** Il gruppo attacca i ghou! Consultate le tabelle di combattimento. Se il gruppo sconfigge tutti i ghou!, leggete **30**. Altrimenti, leggete **72**.
- 72.** I ghou! attaccano il gruppo! Consultate le tabelle di combattimento.
- Se guidate il gruppo di persona e:*
- tutti i membri del gruppo vengono sconfitti, leggete **29**.
 - alcuni membri del gruppo vengono sconfitti. Leggete **75** se siete un elfo, altrimenti leggete **74**.
 - nessun membro del gruppo viene sconfitto, potete continuare a combattere (azione **71**), oppure ritirarvi (Azione **73**).
- Se non guidate il gruppo di persona e:*
- tutti i membri del gruppo vengono sconfitti, cancellateli dalla Scheda dei PNG e leggete **1**.
 - Alcuni, o nessuno, dei membri del gruppo vengono sconfitti, cancellate quelli sconfitti dalla Scheda dei PNG e leggete **71**.
- 73.** I ghou! attaccano mentre vi ritirate! Consultate le tabelle di combattimento. Se tutti i membri del gruppo vengono sconfitti, leggete **29**. Se ne vengono sconfitti alcuni, leggete **77** (se siete un elfo) o **76** (se non lo siete). Se nessun membro del gruppo viene sconfitto, leggete **1**.
- 74.** Dovete effettuare un TS contro paralisi per ogni classe di personaggi rappresentata nel gruppo.
- Se fallite il TS per la vostra classe, leggete **29**.
- Se fallite il TS per tutte le altre classi, cancellate i membri sconfitti dalla Scheda dei PNG. Se ora siete soli, potete continuare a combattere (azione **32**), oppure ritirarvi (azione **36**). Se uno o più membri del gruppo restano con voi, potete continuare a combattere (azione **71**), oppure ritirarvi (azione **73**).

- Se alcune, o nessuna, delle classi falliscono il TS, cancellate i membri sconfitti dalla Scheda dei PNG. Se volete continuare a combattere, leggete **71**. Se preferite ritirarvi, leggete **73**.
- 75.** I ghou! tentano di paralizzare tutti gli elfi del gruppo, ma falliscono! Dovete effettuare un TS contro paralisi per tutte le altre classi di personaggi rappresentate nel gruppo.
- Se una o più classi falliscono il TS, cancellate i membri del gruppo sconfitti dalla Scheda dei PNG. Se ora siete soli, potete continuare a combattere (azione **32**), oppure ritirarvi (azione **36**).
- Se uno o più membri del gruppo restano con voi, potete continuare a combattere (azione **71**), oppure ritirarvi (azione **73**).
- 76.** Dovete effettuare un TS contro paralisi per ogni classe di personaggi rappresentata nel gruppo:
- Se la vostra classe fallisce il TS, leggete **29**.
 - Se una o più delle altre classi falliscono il TS, cancellate i membri del gruppo sconfitti dalla Scheda dei PNG e leggete **1**.
 - Se nessuna classe fallisce il TS, leggete **1**.
- 77.** I ghou! tentano di paralizzare tutti gli elfi del gruppo, ma falliscono! Dovete effettuare un TS contro paralisi per tutte le altre classi dei personaggi rappresentate nel gruppo.
- Se una o più classi falliscono il TS, cancellate i membri del gruppo sconfitti dalla Scheda dei PNG e leggete **1**.
- Se nessuna classe fallisce il TS, leggete **1**.
- 78.** Se l'incontro è con mercanti ed avviene nel porto di una città o sulle spiagge di un'isola, leggete **79**. Altrimenti, leggete **82**.
- 79.** Se parlate ai mercanti in Linguaggio Comune o Neutrale, leggete **81**. Se usate un'altra lingua, o non parlate affatto, leggete **80**.
- 80.** I mercanti si allontanano rapidamente. Tornate al corrente paragrafo di mare o di terra.
- 81.** I mercanti possono vendervi un massimo di 100 razioni, al prezzo di 2 MO ciascuna. Se siete arenati o alla deriva, vi trasportano fino a Specularum in 2d10 giorni.
- Potete ingaggiare i mercanti e prendere a nolo il loro vascello per 10 MO per mercante. Ma dovete assoldarli tutti e pagare in anticipo, altrimenti nessuno sarà disposto ad unirsi a voi. Tornate al corrente paragrafo di mare o di terra.
- 82.** *Se i mostri erranti sono:*
- banditi, leggete **83**
 - bucanieri, leggete **84**
 - ciclopi, leggete **85**
 - arpie, leggete **86**
 - meduse, leggete **87**
 - tritoni, leggete **88**
 - orchii, leggete **89**

- pirati, leggete **90**
 - mercanti, leggete **79**
 - altri, leggete **91**.
- 83.** Se parlate ai banditi in Caotico, Comune o Neutrale, leggete **92**. Se usate un'altra lingua, o non parlate affatto, leggete **93**.
- 84.** Se parlate ai bucanieri in Caotico, Comune o Neutrale, leggete **101**. Se usate un'altra lingua, o non parlate affatto, leggete **102**.
- 85.** Se parlate ai ciclopi in Caotico o nel linguaggio dei Giganti, leggete **97**. Se usate un'altra lingua, o non parlate affatto, leggete **98**.
- 86.** Se parlate alle arpie in Caotico o nel linguaggio delle Arpie, leggete **105**. Se usate un'altra lingua, o non parlate affatto, leggete **2**.
- 87.** Se parlate alle meduse in Caotico o nel linguaggio delle Meduse, leggete **107**. Se usate un'altra lingua, o non parlate affatto, leggete **2**.
- 88.** Se parlate ai Tritoni in Neutrale o nel linguaggio dei tritoni, leggete **109**. Se usate un'altra lingua, o non parlate affatto, leggete **110**.
- 89.** Se parlate agli orchii in Caotico o nel linguaggio dei Giganti, leggete **111**. Se usate un'altra lingua, o non parlate affatto, leggete **100**.
- 90.** Se parlate ai pirati in Caotico, Comune o Neutrale, leggete **113**. Se usate un'altra lingua, o non parlate affatto, leggete **114**.
- 91.** Se i mostri erranti sono molossi instabili, un'idra, sauri draco giganti, sciami di insetti, vipere butterrate, termiti d'acqua salata, serpenti di mare, o uccelli stigei, leggete **99**. Se sono salamandre di fuoco, ghou! o scheletri, leggete **117**.
- 92.** Tirate 3d6. Se il risultato è maggiore del vostro Carisma, leggete **93**. Se è minore o uguale, leggete **94**.
- 93.** Se ci sono due o più banditi per ogni membro del vostro gruppo da combattimento, vi attaccano. Leggete **2**.
- Se ci sono meno di due banditi per ogni membro del gruppo, leggete **94**.
- 94.** Tirate 3d6. Se il risultato è maggiore della vostra Saggezza, leggete **95**. Se è minore o uguale, leggete **96**.
- 95.** I banditi scappano portando via il 10% del vostro denaro e dei tesori. Sottraete l'ammontare nella colonna "Monete e Tesori" della scheda di registrazione della spedizione. Leggete **96**.
- 96.** Se siete nel porto di una città o sulla spiaggia di un'isola, potete oltrepassare i mostri e sbarcare. Tornate al corrente paragrafo di terra o di mare. Altrimenti, potete

Regole e Consigli

oltrepassare i mostri e tornare al corrente paragrafo di terra o di mare.

97. Tirate 3d6. Se il risultato è maggiore della vostra Intelligenza, leggete **98**. Se è minore o uguale, riuscite a farla in barba ai ciclopi con l'inganno. Leggete **96**.

98. Se dite loro qualcosa in qualsiasi lingua, i ciclopi sono confusi. Leggete **99**. Se non dite nulla, i ciclopi vi attaccano. Leggete **2**.

99. Questi mostri erranti attaccano se non lanciate loro qualcosa che li distragga. Tirate 1d10. Se lanciate loro questo quantitativo di razioni, sottraetelo dalla colonna "Razioni" della scheda di registrazione della spedizione, e leggete **96**.

Se tirate il quantitativo indicato di MO (in contanti o in tesori), sottraetelo dalla colonna "Monete e Tesori" della scheda di registrazione della spedizione, e leggete **112**.

Se non tirate loro le razioni o i tesori indicati dal lancio del dado, i mostri attaccano. In ogni caso, sottraete quanto avete tirato dalla scheda di registrazione della spedizione, e leggete **2**.

100. Gli orchi attaccano immediatamente! Leggete **2**.

101. Tirate 3d6. Se il risultato è maggiore del vostro Carisma, leggete **102**. Se è minore o uguale, leggete **103**.

102. Se ci sono tre o più bucanieri per ogni membro del gruppo, leggete **104**. Se vi sono tra i due o tre bucanieri per ogni membro del vostro gruppo, vi attaccano. Leggete **2**.

Se ce ne sono meno di due, leggete **96**.

103. Tirate 3d6. Se il risultato è maggiore della vostra Saggezza, leggete **102**. Se è minore o uguale, intuite un agguato e leggete **96**.

104. Siete in terribile minoranza. I bucanieri vi tendono un agguato e prendono il vascello, portando via tutte le razioni ed i tesori. Se siete nel porto di una città o sulla spiaggia di un'isola, vi arenate. Altrimenti, siete alla deriva. In entrambi i casi, tornate al corrente paragrafo di terra o di mare.

105. Tirate 3d6. Se il risultato è maggiore del vostro Carisma, leggete **2**. Se è minore o uguale, leggete **106**.

106. Tirate 1d10. Le arpie vi chiedono questa quantità di razioni o di monete d'oro (in denaro o in tesori). Se la consegnate, leggete **96**. Altrimenti, le arpie, attaccano, leggete **2**.

107. Tirate 3d6. Se il risultato è maggiore del vostro Carisma, leggete **2**. Se è minore o uguale, leggete **108**.

108. Tirate i dadi percentuali (d%). Le meduse vi chiedono questo ammontare di monete d'oro (in denaro o in tesori). Se conse-

gnate alle meduse almeno l'ammontare richiesto, leggete **96**. Altrimenti, vi attaccano. Leggete **2**.

109. Tirate 3d6. Se il risultato è maggiore del vostro Carisma, leggete **110**. Se è minore o uguale, leggete **96**.

110. Ogni tritone infligge 1 punto di danno allo scafo. Sottraete i danni subito dallo scafo sulla scheda di registrazione della spedizione. Poi i tritoni si allontanano nuotando. Leggete **96**.

111. Tirate 3d6. Se il risultato è maggiore del vostro Carisma, leggete **100**. Se è minore o uguale, leggete **96**.

112. I mostri non vengono rallentati dal vostro "sacrificio". Se decidete di tirare loro delle razioni o altro oro, leggete **99**. Se attaccate, o decidete di non tirare null'altro, leggete **2**.

113. Tirate 3d6. Se il risultato è maggiore del vostro Carisma, leggete **114**. Se è minore o uguale, leggete **115**.

114. Se ci sono tre o più pirati per ogni membro del gruppo, leggete **116**. Se ce ne sono due o tre per ogni membro del vostro gruppo, vi attaccano. Leggete **2**.

Se ce ne sono meno di due, leggete **96**.

115. Tirate 3d6. Se il risultato è maggiore della vostra Saggezza, leggete **114**. Se è minore o uguale, intuite un agguato e leggete **96**.

116. Siete in terribile minoranza. I pirati vi tendono un agguato e prendono il vascello, portando via le razioni ed i tesori. Se siete nel porto di una città o sulla spiaggia di un'isola, siete arenati. Tornate al corrente paragrafo di terra o di mare. Se non siete in un porto o in una spiaggia, i pirati vi catturano e vi mettono ai ferri. Nel giro di 2d10, vi portano al Forte Destino. Leggete **U7**.

117. Questi mostri erranti attaccano se non tirate loro qualcosa che li distragga. Tirate 1d10. Se tirate ai mostri questo quantitativo di razioni (o più), sottraetelo dalla colonna "Razioni" della Scheda di registrazione della Spedizione e leggete **118**. Se tirate il quantitativo risultante di monete d'oro (in denaro o in tesori), sottraetelo dalla colonna "Monete e Tesori" della Scheda di registrazione della spedizione leggete **96**.

I mostri attaccano se non tirate l'indicato quantitativo di razioni o di tesori. Sottraete comunque ciò che avete tirato dalla Scheda di registrazione della spedizione e leggete **2**.

118. I mostri erranti non vengono rallentati dal vostro "sacrificio". Se decidete di tirare loro altri tesori o razioni, leggete **117**.

Se attaccate, o decidete di non tirare niente, leggete **2**.

119. Per stabilire dove siete, tirate 1d6 e consultate la Tabella 3.

**TABELLA 3
POSIZIONE DEL VASCHELLO**

Risultato del dado	Posizione
1	Leggete E1
2	Leggete E4
3	Leggete E5
4	Leggete E6
5	Leggete E7
6	Leggete E9

Uso della magia

Alcuni PG possono usare incantesimi durante l'avventura in solitario. In tal caso, rispettate le seguenti indicazioni:

* Potete pronunciare un incantesimo ogni qualvolta, nel caso di una sequenza d'interazione, vi troviate a combattere da soli. Se la sequenza indica che è il vostro turno di attaccare, potete pronunciare un incantesimo invece di usare le tabelle di combattimento.

* Potete pronunciare l'incantesimo dello "Charme" quando siete in un'area urbana per reclutare i membri del gruppo.

Gli effetti di alcuni incantesimi sono stati alterati per essere compatibili con l'avventura. Ogni incantesimo può essere usato solo una volta al giorno.

Incantesimi di primo livello dei maghi e degli elfi

Charme. Questo incantesimo può avere effetto su un bandito, bucaniere, chierico, nano, elfo, guerriero, orco, pirata, ladro o mercante. La vittima effettua un TS contro incantesimi. Se il TS ha successo, l'incantesimo non ha effetto.

Se il TS fallisce e:

La vittima è un leader di tritoni o di orchi, né il leader né i suoi seguaci attaccano, ma solo il leader vi consegna il suo tesoro.

La vittima è un leader di banditi o pirati, il leader ed i suoi uomini, se volete, si uniscono gratuitamente al gruppo.

La vittima è un chierico, nano, elfo, guerriero, halfling o ladro e se volete, si unisce gratuitamente al gruppo.

Sonno. Questo incantesimo colpisce solo 2d8 DV dei seguenti mostri: banditi, molossi instabili, bucanieri, arpie, meduse, tritoni, orchi, pirati, vipere butterrate, termiti d'acqua salata, serpenti di mare, uccelli stigei, e mercanti. Non sono consentiti TS. Se la vittima è un leader di mostri erranti, il leader viene sconfitto ed i suoi seguaci fuggono.

Incantesimi di secondo livello dei maghi e degli elfi

Luce perenne. Potete lanciare questo incantesimo contro gli occhi di una creatura qualunque. La vittima deve effettuare un TS contro incantesimi. Se fallisce, resta accecata ed è sconfitta. Se ha successo, il globo di luce appare regolarmente, ma non ha alcun effetto sugli occhi della vittima.

Levitazione. Potete usare questo incantesimo su voi stessi quando vi ritirate durante la sequenza d'interazione. Se il mostro dal quale fuggite non è capace di volare, leggete 1. Se è capace di volare, l'incantesimo non ha alcuna efficacia.

Potete usare questo incantesimo anche per scrutare nelle zone circostanti quando siete in navigazione. Potete, cioè, leggere i

paragrafi indicati nel corrente paragrafo di mare, prima di scegliere la rotta.

Incantesimi clericali di primo livello

Cura ferite leggere. Potete usare questo incantesimo su di voi per curare 1d6+1 PF, o per rimuovere immediatamente gli effetti di un TS contro paralisi fallito. Non potete però ottenere entrambi gli effetti allo stesso tempo. Ricordate, inoltre, che il totale dei vostri PF non può mai eccedere quelli con i quali avete cominciato l'avventura.

Purificazione dei cibi e dell'acqua. Potete usare questa magia per purificare fino a 21 razioni infestate da vermi o da insetti, o per far durare più di un giorno le razioni ricavate da un mostro ucciso.

Incantesimi clericali di secondo livello

Blocca persona. Potete usare questo incantesimo per immobilizzare fino a quattro banditi, bucanieri, tritoni, orchi, pirati, ladri, o mercanti. Le vittime devono effettuare un TS contro incantesimi. Se la vittima è una sola, si applica al TS una penalità di -2. Le vittime paralizzate sono considerate sconfitte. Se la vittima è un leader di mostri erranti, tutti i suoi seguaci fuggono.

Incantare serpenti. Questa magia può essere pronunciata da un chierico di quinto livello per incantare due vipere butterate, oppure un serpente di mare. I mostri non attaccano (le vipere butterate possono sempre attaccare prima che l'incantesimo abbia effetto). Se la vittima è un leader di mostri erranti, ed il leader è sconfitto, i suoi seguaci fuggono.

**PER COMINCIARE LA PRIMA AVVENTURA,
LEGGETE "LA MISSIONE DI LATHAN",
NEL CAPITOLO "PERSONAGGI PRONTI PER L'USO".**



PERSONAGGI PRONTI PER L'USO

Lathan

mano-di-lancia

Elfo

di quarto livello

Forza

Intelligenza

Saggezza

12

17

11

Maliardo eroe

CA 4; DV 4

Destrezza

Costituzione

Carisma

9

10

15

Punti ferita: 18 (registrateli nella colonna "Punti-ferita" della Scheda di Registrazione della Spedizione).

Equipaggiamento: corazza di maglia e scudo; spada +1 (magica, infligge 1d8+1 punti-ferita nei combattimenti singoli).

Dotazione: Paco, il pappagallo parlante, e il giornale di bordo.

Incantesimi:

Primo livello: *charme, sonno.*

Secondo livello: *luce perenne, levitazione.*

Lingue: Comune, Neutrale, lingua dei Giganti e delle Arpie.

La Missione di Lathan: il malvagio Barone Ludwig von Hendriks, ha rapito la dolce Alandah, vostra promessa sposa, ed ha chiesto un riscatto pari al peso della fanciulla: 1.000 monete d'oro in metallo grezzo. Avete solo alcuni giorni per portare il riscatto al Forte Destino, o non vedrete più viva l'amata Alandah.

Tirate 1d20+30 e scrivete il risultato in cima alla colonna "Giorni Rimasti" della Scheda di registrazione della spedizione. È questo il tempo di cui disponete per portare l'oro grezzo al Barone.

Il Barone vi ha parlato di una montagna infuocata nel Mare del Terrore, dalla quale sgorgano veri e propri fiumi d'oro. Vuole che la troviate per lui. Il solo problema è che non sapete esattamente dove si trova.

Avete raccolto 750 MO per finanziare la spedizione (scrivete l'importo sulla colonna "Monete e tesori" della Scheda di registrazione della spedizione). Dovete trovare un capitano che disponga di un vascello, razioni, equipaggio e timoniere.

Una vecchia del vostro villaggio, per aiutarvi a portare a termine la missione, vi ha consegnato il suo pappagallo parlante ed un libro con la copertina di cuoio. La donna, in gioventù, è stata un'esperta navigante, e vi assicura che sia Paco che il giornale di bordo saranno di grande aiuto durante il vostro viaggio.

Potete scrivere ciò che preferite sul giornale di bordo. Se venite sconfitti, Paco lo riporta a Specularum, con le vostre note intatte.

L'avventura può cominciare indifferen-



temente da uno dei paragrafi compresi tra S2 e S12, all'interno della città di Specularum. Tirate 2d6 per stabilire quale. Per esempio, se il risultato è 9, leggete il paragrafo S9. Se Lathan viene sconfitto prima di aver completato la missione, potete

rimpiazzarlo con un altro dei personaggi già pronti.

Potete decidere di completare la missione di Lathan, se è stato sconfitto, o di seguire la nuova missione, indicata per ogni personaggio. Qualunque sia la mis-

sione, porterete sempre con voi Paco ed il giornale di bordo.

Quando cominciate una nuova avventura, tirate 2d6, per stabilire il paragrafo "S" di partenza.

Elrem	Nano	Nessumsar	Mirmidone
Nano di 6° livello	CA; DV 5		
Forza	12	Destrezza	11
Intelligenza	16	Costituzione	16
Saggezza	10	Carisma	7

Punti-ferita: 40 (compreso il bonus di +2 per Dado-Vita).

Equipaggiamento: corazza di piastre e scudo; *martello da guerra +1* (magico, infligge 1d6+1 punti-ferita nei combattimenti singoli).

Dotazione: Paco, il pappagallo parlante, ed il giornale di bordo.

Lingue: Comune, Neutrale, lingua delle meduse e dei tritoni.

Missione di Elrem: il vostro popolo non è una razza marinara, ma saggia e previdente. La popolazione delle altre razze è in rapido aumento ed i confini di "Casa di Rocca" diventano sempre più stretti. Gli anziani pensano che un giorno il vostro popolo avrà bisogno di nuove terre.

Si narra che l'Isola del Terrore sia vasta, montuosa e disabitata e voi siete stato inviato a localizzarla ed esplorarla.

Vi sono state consegnate 1.000 MO per organizzare la spedizione. Dovete trovare l'Isola del Terrore, esplorarla e fare ritorno a Specularum entro 35 giorni. Se non tornerete in tempo verrà inviato un altro esploratore e voi verrete considerati dispersi.

Fratello Octave	Curato
Chierico	
di quinto livello	CA 4; DV 5
Forza	10
Intelligenza	16
Saggezza	12
Destrezza	10
Costituzione	11
Carisma	13

Punti-ferita: 22.

Equipaggiamento: corazza di maglia e scudo; *mazza +1* (magica, infligge 1d6+1 punti-ferita nei combattimenti singoli).

Dotazione: Paco, il pappagallo parlante, ed il giornale di bordo.

Incantesimi:

Primo livello: *cura ferite leggere, purificazione dei cibi e dell'acqua*

Secondo livello: *Blocca persone, incantare i serpenti.*

Lingue: Comune, Legale, Lingua dei Giganti e dei Tritoni.

Missione di Octave: il vostro ordine è in grave crisi, ma gli alti prelati hanno sentito parlare di un santuario, sacro ed antico, noto come il Tempio di Araknee. I prelati ritengono che l'ordine potrà sopravvivere e tornare florido, se il Tempio verrà scoperto prima del novilunio.

Le antiche dottrine insegnano che chi cerca il tempio deve navigare fino alle Secche delle Tre Sorelle e sacrificare il suo vascello sui Denti del Drago. Se sopravvive al sacrificio, deve intonare una preghiera alle Tre Sorelle, che lo condurranno fino all'Isola del Ragno.

Dovete scoprire il Tempio di Araknee prima del novilunio (cioè entro 28 giorni), oppure il vostro ordine sarà irrimediabilmente costretto a sciogliersi.

L'ordine vi assegna 500 MO e gli altri prelati vi raccomandano di contare sulle vostre forze e sulla bontà altrui.

Kuat	Mirmidone
cuor-di-drago	
Guerriero	
di sesto livello	CA 2; DV 5
Forza	16
Intelligenza	13
Saggezza	10
Destrezza	10
Costituzione	11
Carisma	10

Punti-ferita: 36.

Equipaggiamento: corazza di piastre e scudo; *spada +1* (magica, infligge 1d8+1 punti-ferita nei combattimenti singoli).

Dotazione: Paco, il pappagallo parlante, ed il giornale di bordo.

Lingue: Comune, Neutrale, lingua dei Tritoni.

Bonus speciale: aggiunge 2 punti-ferita ad ogni danno inflitto nei combattimenti singoli.

Missione di Kuat: fin da bambino avete sentito narrare storie e leggende sulla guerra contro i tritoni ed ora che siete un esperto guerriero, volete verificare di persona che le leggende della Guerra di Aquapopulus sono vere.

Una leggenda racconta di una battaglia nella quale i tritoni circondarono il vostro popolo in una piccola isola, nel Mare del Terrore. Avete deciso di ritrovare il campo di battaglia.

Avete risparmiato 600 MO ed aspettate di trovarne ancora un po' per finanziare la ricerca. Un vostro amico di Specularum ha scommesso 1.500 MO che non sarete capaci di trovare il campo di battaglia e tor-

nare in 20 giorni. È un bel gruzzolo; datevi da fare!

Suparjo	Maliardo
Mago	
di quarto livello	CA 9; DV 6
Forza	9
Intelligenza	18
Saggezza	12
Destrezza	11
Costituzione	9
Carisma	11

Punti-ferita: 12.

Equipaggiamento: veste; *pugnale +1* (magico, infligge 1d4+1 punti-ferita nei combattimenti singoli).

Dotazione: Paco, il pappagallo parlante, ed il giornale di bordo.

Incantesimi:

Primo livello: *charme person, sonno.*

Secondo livello: *luce perenne, levitazione.*

Lingue: Comune, Neutrale, lingua dei Giganti, delle Arpie, delle Meduse.

Missione di Suparjo: le antiche leggende narrano delle idre a sette teste, mostri rari e mitici, che vivrebbero nella Palude di Malpheggi e nel Mare del Terrore. Volete verificare di persona se esistono realmente. Avete risparmiato 650 MO per finanziare la spedizione. Avete 90 giorni di tempo per riuscire ad avvistare una di queste bestie favolose; altrimenti, la vostra ricerca è fallita, e dovete tornare a Specularum, per continuare gli studi sulla magia.

Krag Skraddle	Predone
Ladro	
di sesto livello	CA 7; DV 4
Forza	9
Intelligenza	14
Saggezza	11
Destrezza	12
Costituzione	10
Carisma	9

Punti-ferita: 24.

Equipaggiamento: armatura di cuoio; *spada +1* (magica, infligge 1d8+1 punti-ferita nei combattimenti singoli).

Dotazione: Paco, il pappagallo parlante, ed il giornale di bordo.

Lingue: Comune, Caotico, lingua delle Meduse.

Missione di Krag: i pirati hanno nascosto, per secoli e secoli, i loro tesori su isole sconosciute e non segnate sulle carte. Molti tesori andavano perduti, quando i pirati venivano uccisi in battaglia o travolti dalle tempeste.

Per trovare queste ricchezze nascoste, non dovete far altro che rintracciare la Rocca del Pirata e scavare nella spiaggia che la circonda.

Avete 450 MO per finanziare la spedizione. Non è previsto alcun limite di tempo.

L'AVVENTURA IN SOLITARIO

Incontri sulla terraferma

GIORNALE
DI BORDO

GIORNALE
DI BORDO

Procedure speciali

Lettura dei paragrafi: alcuni paragrafi usano una forma abbreviata e sintetica, per evitare di ripetere ogni volta ciò che dovete registrare.

Per esempio, se il paragrafo dice: "Potete restare ancora un giorno sulla spiaggia dell'isola (paragrafo E6, 1 giorno)", significa che, se decidete di fermarvi ancora un giorno sull'isola, dovete sottrarre 1 giorno dalla colonna "Giorni Rimasti" e 1 razione per ogni membro del gruppo dalla colonna "Razioni" della Scheda di Registrazione della Spedizione. Dopodiché passerete a leggere il paragrafo E6.

Esplorazione della città: il modulo non contiene la mappa di Specularum. Se volete scoprire il modo di passare da un luogo all'altro, dovete esplorare la città e disegnare da soli i confini delle varie zone.

Incontri con mostri speciali: se avete un incontro con mostri erranti su un'isola dell'Arcipelago di Thanegoth, oppure sull'Isola del Terrore, moltiplicate rispettivamente per 2 o per 3 il numero di mostri risultante dal tiro del dado.

Arenarsi: ogni volta che vi trovate su un'isola o in una città, esiste la possibilità che vi areniate, restando senza vascello o senza equipaggio. In tal caso, dovete stare sulla riva del mare (il porto in città, o la spiaggia dell'isola) e ripetere le azioni indicate nel corrente paragrafo di terra fin quando, in seguito ad un incontro con mostri erranti, trovate mercanti amichevoli. Potete assoldare i mercanti, noleggiare il loro vascello e proseguire il viaggio, se avete abbastanza denaro.

Ricordatevi di prendere nota delle armi e delle armature acquistate sulla scheda del vostro personaggio.

Paragrafi di Specularum

S1. Che vigliacco! Avete appena lasciato la città. Se volete, potete scegliere un nuovo personaggio ed una nuova missione. Se volete proseguire la missione attuale, ritornate a Specularum, passando per la porta di nord-est (paragrafo S2).

S2. Il sentiero che conduce a Krakatos, a nord-est di Specularum, termina in corrispondenza della porta nord-est e diviene una vera e propria strada, che prosegue in direzione sud-ovest, fino alla Locanda dell'Ippogrifo. Potete far terminare l'avventura uscendo da Specularum (paragrafo S1), oppure recarvi alla locanda (paragrafo S17).

S3. Siete al fresco, saldamente chiusi dentro le sbarre di una cella. Le guardie municipali vi hanno portato via tutte le armi. Dovete pagare una cauzione, oppure restare in cella per 1d10 giorni. Se volete pagare la cauzione, leggete S14; se non volete pagare, leggete S15.

Se siete un ladro, potete tentare di evadere (paragrafo S13).

S4. Siete nel Casinò della Moneta Dorata. Decidete quante monete d'oro giocare e sottraetele dalla Scheda di registrazione della spedizione.

Per verificare se avete vinto, tirate i dadi percentuali e consultate la Tabella 4.

Potete scommettere quante volte volete. Quando decidete di smettere, leggete S16.

TABELLA 4
ESITO DELLE SCOMMESSE

Risultati dei dadi	Esito
01-60	Perdete tutto!
61-87	Recuperate la somma puntata
88-96	Raddoppiate la posta!
97-99	Vincete 5 volte la posta!
00	Vincete 10 volte la posta.

S5. Siete in un'armeria. Il padrone è un tipo robusto, e non compra merce usata, né armi, né armature.

Se non volete comprare armi, armature, o scudi, leggete S26.

Se siete un chierico potete acquistare: mazza (5 MO); bastone (3 MO); fionda e 30 pietre (2 MO); martello da guerra (5 MO); scudo (10 MO); armature di qualunque tipo.

Se siete un nano potete acquistare: arco corto e 20 frecce (30 MO); pugnale normale (3 MO); spadino (7 MO); fionda e 30 pietre (2 MO); scudo e armature di qualunque tipo. Ed inoltre: ascia da battaglia a due mani (7 MO); accetta (4 MO); balestra leggera e 30 dardi (40 MO); spada normale (10 MO); bastone a due mani (7 MO); lancia (3 MO); scudo (10 MO); armature di qualunque tipo.

Se siete un mago potete acquistare un pugnale normale (3 MO), ma non uno scudo, né alcun tipo di armatura.

Se siete un ladro potete acquistare qualunque tipo di armi da lancio, ma non armi a due mani. Potete acquistare un'armatura di cuoio (20 MO), ma non uno scudo.

Se siete un guerriero o un elfo potete acquistare, oltre a tutte le armi sopra elencate, una corazza di maglia (40 MO), di piastre (60 MO), e uno scudo (10 MO).

Quando avete finito di acquistare il materiale, leggete S26.

S6. Siete nella Locanda dell'Ippogrifo. Un pasto ed un pernottamento costano in tutto 1 MO. Se vi fermate, leggete S37; altrimenti, leggete S17.

S7. Vi trovate nei pressi del Pozzo Cittadino, dove si intersecano le strade più importanti della città. C'è un cartello indicatore a fianco del pozzo.

Potete proseguire in una delle seguenti direzioni:
a nord, fino alla Locanda dell'Ippogrifo (paragrafo S17).

a nord-est, fino al Casinò della Moneta Dorata (paragrafo S16).

a nord-ovest, fino all'Armeria Municipale (paragrafo S26).

a sud, fino al mercato (paragrafo S18).

a sud-est, fino all'Emporio di Grog (paragrafo S19).

a sud-ovest, da Ceesalt il Saggio paragrafo S24.

S8. Vi trovate al mercato di Specularum. Se non dovete acquistare razioni, leggete S18. Qui le razioni costano 1

Ricordatevi di prendere nota delle armi e delle armature acquistate sulla scheda del vostro personaggio.

Ricordatevi di sottrarre l'ammontare di denaro speso dal totale a vostra disposizione.

Se volete potete utilizzare le descrizioni di Specularum per disegnarvi una mappa della città.



L'AVVENTURA IN SOLITARIO

Incontri sulla terraferma

GIORNALE
DI BORDO

GIORNALE
DI BORDO

MO ciascuna. Potete comprare tutte le razioni che desiderate. I mercanti trasportano gratuitamente le razioni fino al vascello. Sanno benissimo che gli avventurieri, di solito, sono pieni di soldi e vogliono mantenerli come buoni clienti.

Per ogni razione acquistata, sottraete 1 MO dalla colonna "Monete e Tesori" ed aggiungete 1 razione alla colonna "Razioni" della Scheda di Registrazione della Spedizione.

Quando avete finito di comprare razioni, leggete **S18**.

S9. Vi trovate all'Emporio di Grog. Se non dovete assoldare marinai non siete i benvenuti; leggete **S19**.

Prima di poter tentare di assoldare un marinaio (appartenente a qualunque classe di personaggi, tranne a quella dei maghi), dovete pagare un giro di bevute (1 MO). Dopo aver pagato da bere, potete assoldare i marinai per 3 MO ciascuno.

Tirate 1d12. Il risultato è il numero di marinai di ciascun tipo disponibili. I marinai assoldati si troveranno al vascello al momento di partire.

Per ogni marinaio assoldato, sottraete 3 MO dalla colonna "Monete e Tesori" ed aggiungete una crocetta nel riquadro appropriato della Scheda dei PNG del gruppo.

La mattina seguente vi svegliate in un fosso, fuori dall'Emporio, con un forte mal di testa. Sottraete 1 giorno dalla colonna "Giorni Rimasti" della Scheda di Registrazione della Spedizione e leggete **S19**.

S10. C'è un giovane, noto come Ceesalt il Saggio, circondato da antiche carte astronomiche e mappe nautiche.

"Ti svelerò la posizione di qualsiasi luogo tu cerchi nel Mare del Terrore, se paghi" dice il saggio "Il prezzo dipende dall'informazione. Ma non posso dirti niente dei porti e delle città, mi dispiace."

Se ve ne andate, leggete **S24**.

Se chiedete informazioni, tirate 2d10. Questo è quanto dovete pagare in monete d'oro (denaro contante o oro grezzo). Sottraete le monete d'oro dalla colonna "Monete e Tesori" della Scheda di Registrazione della Spedizione.

Ceesalt può dare informazioni sui seguenti luoghi:

la Montagna che Brucia (paragrafo **S20**).

il Tempio di Araknee (paragrafo **S21**).

il campo di battaglia della Guerra di Aquapopulos (paragrafo **S22**).

l'isola del Terrore (paragrafo **S23**).

le Secche delle Tre Sorelle (paragrafo **S25**).

S11. Siete nella Taverna-del-Lido, frequentata da molti capitani che per riposarsi tra un viaggio e l'altro, si scambiano racconti, storie ed esperienze.

Se ve ne andate, leggete **S27**.

Potete parlare con uno dei seguenti avventori della taverna:

uomo normale (paragr. **S28**) ladro (paragr. **S31**)

chierico (paragr. **S29**) elfo (paragr. **S32**)

Guerriero (paragr. **S30**) Halfling (paragr. **S33**).

S12. Numerosi vascelli, con l'equipaggio al gran completo, sono ormeggiati alle banchine del porto. Uno dei vascelli, se avete ingaggiato il capitano alla Taverna-del-Lido, sta preparando le vele sul molo.

Potete acquistare una scialuppa di salvataggio usata per 100 MO. Ogni scialuppa è dotata di 70 razioni ed un albero smontabile, ed ha 15 punti-scafo. Se la comprate, sottraete le monete d'oro dalla colonna "Monete e Tesori" ed aggiungete 70 razioni alla colonna "Razioni" della Scheda di Registrazione della Spedizione.

Potete allontanarvi dal porto a piedi (paragrafo **S34**), oppure a bordo di un vascello (paragrafo **C1**).

S13. Le vostre abilità ladresche vi consentono di evadere nottetempo. Sottraete 1 giorno dalla colonna "Giorni Rimasti" della Scheda di Registrazione della Spedizione.

Potete fuggire a sud-est (paragrafo **S17**), oppure a sud (paragrafo **S26**).

S14. Tirate i dadi percentuali. Il risultato indica la cauzione da pagare (in monete d'oro). Sottraete le monete d'oro dalla colonna "Monete e Tesori" sulla Scheda di Registrazione della Spedizione.

Potete recarvi a sud-est (paragrafo **S17**), oppure a sud (paragrafo **S26**).

S15. Tirate 1d10. Trascorrete questo numero di giorni in prigione. Sottraete questo numero di giorni dalla colonna dei "Giorni Rimasti" sulla Scheda di Registrazione della Spedizione.

Potete dirigervi a sud-est (paragrafo **S17**), o a sud (**S26**).

S16. Il Casinò della Moneta Dorata è davanti a voi. Se entrate, leggete **S4**. Potete proseguire a nord-ovest (paragrafo **S17**), oppure a sud (paragrafo **S19**).

S17. Siete di fronte alla Locanda dell'Ippogrifo. Se entrate, leggete **S6**.

Potete proseguire nelle seguenti direzioni:
nord-ovest (paragr. **S85**) sud-est (paragr. **S16**).
sud-ovest (paragr. **S26**)

S18. Vi trovate in un mercato molto animato. Se volete acquistare delle razioni, leggete **S8**.

Potete proseguire nelle seguenti direzioni:
nord (paragr. **S7**) nord-est (paragr. **S19**)
nord-ovest (paragr. **S24**) sud-est (paragr. **S27**)
sud-ovest (paragr. **S34**)

S19. Siete di fronte all'Emporio di Grog. Se entrate, leggete **S9**.

Potete proseguire in una delle seguenti direzioni:
nord (paragrafo **S16**) nord-ovest (paragrafo **S7**)
sud (paragrafo **S27**) sud-ovest (paragrafo **S18**).

S20. "La rotta più sicura per giungere alla Montagna che Brucia è seguire la costa ad est, verso Kerendas e Thyatis" dice Ceesalt. "Poi prosegui verso sud, lungo la penisola Thyatiana, fino a un piccolo villaggio. Infine, seguendo le rotte commerciali, dovrai raggiungere un minuscolo villaggio nella Gilda di Minrothad; ma farai bene ad avere con te un capitano esperto!"



"Naviga per 5 giorni verso sud, poi ad est per altri 2", continua il saggio, "In questo modo, potrai evitare la nube mortale che ti potrebbe condurre alla montagna".

"La tua richiesta è abbastanza comune, avventuriero. È stato il barone ad assegnarti questa missione? Se è così, potresti passare prima dal Forte Destino e chiedere al barone più tempo per portarla a termine", consiglia Ceesalt "Il barone, ovviamente, può rifiutare la proposta e chiederti un riscatto maggiore." Leggete **S10**.

S21. "Devi allontanarti dalla costa e far rotta verso Ierendi", dice il saggio. "Da Ierendi, naviga per 7 giorni verso sud e ad est per un giorno". Leggete **S10**.

S22. "E così vuoi trovare questo luogo antichissimo, eh?", inizia il saggio. "Devi allontanarti dalla costa e far rotta verso Ierendi. Da Ierendi, naviga verso sud fin quando sentirai il ruggito del drago, poi gira ad ovest. Ma attento, ammonisce Ceesalt "ai Denti del Drago!". Leggete **S10**.

S23. "Un luogo tremendo, l'Isola del Terrore," dice il saggio. "Ma ti indicherò la strada, se proprio ci tieni."

"Allontanati dalla costa e naviga verso Ierendi," esordisce Ceesalt. "Per prima cosa, giungerai ad un piccolo villaggio, su un'isola del Regno di Ierendi. Dal villaggio, fai rotta a sud, fino a scorgere le isole dell'Arcipelago di Thanegioth; poi naviga verso ovest per un giorno. Ma non indugiare troppo, se ci tieni alla vita!" Leggete **S10**.

S24. Siete di fronte alla casa di Ceesalt il Saggio. Se entrate, leggete **S10**.

Potete proseguire nelle seguenti direzioni:
nord (paragrafo **S26**) nord-est (paragrafo **S7**).
sud-est (paragrafo **S18**)

S25. Ceesalt vi scruta con aria incredula. "In verità non dovrete recarti nel luogo che hai detto," spiega "ma ormai hai pagato per avere le informazioni".

"Per giungere alle Secche," dice il saggio, "devi superare gli scogli detti "Denti di Drago". Non sono molti coloro che li hanno superati indenni. Allontanati dalla costa e naviga verso Ierendi. Giunto a Ierendi, naviga verso sud per 5 o 6 giorni, poi punta ad ovest. Naviga verso il rombo del tuono e, se non morirai, potrai raggiungere una delle Secche delle Tre Sorelle." Leggete **S10**.

S26. Siete all'esterno della fucina dell'Armeria Municipale. Se entrate, leggete **S5**.

Potete proseguire nelle seguenti direzioni:
nord (paragrafo **S85**) nord-est (paragrafo **S17**)
sud (paragrafo **S24**) sud-est (paragrafo **S7**).

S27. Siete di fronte alla malfamata Taverna-del-Lido. Se entrate, leggete **S11**.

Potete proseguire verso nord (paragrafo **S19**), oppure verso nord-ovest (paragrafo **S18**).

S28. "Per 600 monete d'oro, potrai assoldare me, il mio timoniere e 200 uomini di equipaggio. La mia nave si chiama 'Cavallo Marino'. C'è spazio per un paio di scia-

luppe e 50 marinai, se vuoi. Siamo pronti per qualunque avventura e per ogni prova" dichiara l'uomo.

Il 'Cavallo Marino' è una grossa galea, con 100 Punti-scafo e 3.000 razioni stivate a bordo. Il capitano è un uomo normale, così come il timoniere e tutti i membri dell'equipaggio.

Se non assoldate il capitano, leggete **S11**.

Se lo assoldate, sottraete 600 monete d'oro dalla colonna "Monete e Tesori" sulla Scheda di Registrazione della Spedizione. Aggiungete 3.000 sulla colonna "Razioni" e 100 su quella "Punti-Scafo".

Scrivete 200 nel quadretto "uomo normale" sulla Scheda dei PNG. Fate una crocetta nei quadretti corrispondenti al capitano ed al timoniere (entrambi uomini normali). Leggete **S11**.

S29. "Per una donazione di 400 monete d'oro al mio ordine, partirò con te, insieme al mio timoniere e 10 uomini d'equipaggio. La mia nave si chiama 'Crociato'. C'è posto per una scialuppa e 25 marinai. Siamo pronti ad ogni impresa" conferma il chierico.

Il 'Crociato' è un piccolo battello a vela, con 90 punti-scafo e 180 razioni stivate a bordo. Il capitano è un chierico, così come il timoniere e tutti i membri dell'equipaggio.

Se non assoldate il capitano, leggete **S11**.

Se lo assoldate, sottraete 400 monete d'oro dalla colonna "Monete e Tesori" sulla Scheda di Registrazione della Spedizione. Aggiungete 180 sulla colonna "Razioni" e 90 su quella "Punti-Scafo".

Scrivete 10 nel quadretto "Chierico" sulla scheda dei PNG. Fate una crocetta nei quadretti corrispondenti al capitano ed al timoniere (entrambi chierici). Leggete **S11**.

S30. "Per 500 monete d'oro, potrai assoldare me, il mio timoniere e 72 uomini d'equipaggio. La mia nave si chiama 'Soffio del Drago'. C'è spazio per una sola scialuppa. "Siamo pronti per qualunque avventura e per ogni prova" sbotta il guerriero.

Il 'Soffio del Drago' è un vascello con 80 Punti-Scafo e 1.125 razioni stivate a bordo. Il capitano è un guerriero, così come il timoniere e tutti i membri dell'equipaggio.

Se non assoldate il capitano, leggete **S11**.

Se lo assoldate, sottraete 500 monete d'oro dalla colonna "Monete e Tesori" sulla Scheda di Registrazione della Spedizione. Aggiungete 1.125 sulla colonna "Razioni" e 80 su quella "Punti Scafo".

Scrivete 72 nel quadretto "guerriero" sulla Scheda dei PNG. Fate una crocetta nei quadretti corrispondenti al capitano ed al timoniere (entrambi guerrieri). Leggete **S11**.

S31. "Per 450 monete d'oro, potrai assoldare me, il mio timoniere e 20 uomini d'equipaggio. La mia nave si chiama 'Taglia borse'. C'è spazio per due scialuppe e 50 marinai. Siamo pronti per qualunque avventura, se puoi pagare" sogghigna il ladro.

Il 'Taglia borse' è un piccolo vascello a vela, con 120 Punti-Scafo e 330 razioni stivate a bordo. Il capitano è

Vi siete ricordati di annotare tutte le caratteristiche del vostro vascello e dei membri dell'equipaggio prima di intraprendere il viaggio?

L'AVVENTURA IN SOLITARIO

Incontri sulla terraferma

GIORNALE
DI BORDO

GIORNALE
DI BORDO

un ladro, così come il timoniere e tutti i membri dell'equipaggio.

Se non assoldate il capitano, leggete **S11**.

Se lo assoldate, sottraete 450 monete d'oro dalla colonna "Monete e Tesori" sulla Scheda di Registrazione della Spedizione. Aggiungete 330 sulla colonna "Razioni" e 120 su quella "Punti-Scafo".

Scrivete 20 nel quadretto "ladri" sulla Scheda dei PNG. Fate una crocetta nei quadretti corrispondenti al capitano ed al timoniere (entrambi ladri). Leggete **S11**.

S32. "Per 475 monete d'oro, potrai assoldare me, il mio timoniere e 72 elfi d'equipaggio. La mia nave è il 'Salice Velato'. C'è spazio per una scialuppa. Siamo pronti per qualunque avventura e per ogni prova" dice l'elfo. Il 'Salice Velato' è un vascello con 80 Punti-Scafo e 1.000 razioni stivate a bordo. Il capitano è un elfo, così come il timoniere e tutti i membri dell'equipaggio.

Se non assoldate il capitano, leggete **S11**.

Se lo assoldate, sottraete 475 monete d'oro dalla colonna "Monete e Tesori" sulla Scheda di Registrazione della Spedizione. Aggiungete 1.000 sulla colonna "Razioni" e 80 su quella "Punti-Scafo".

Scrivete 72 nel quadretto "elfi" sulla Scheda dei PNG. Fate una crocetta nei quadretti corrispondenti al capitano ed al timoniere (entrambi elfi). Leggete **S11**.

S33. "Per 410 monete d'oro, potrai assoldare me, il mio timoniere e 10 halfling d'equipaggio. La mia nave è la 'Buona Speranza'. C'è posto per una scialuppa e 25 marinai, se vuoi" dice l'halfling sorridendo.

La "Buona Speranza" è un piccolo vascello a vela con 60 Punti-Scafo e 200 razioni stivate a bordo. Il capitano è un halfling, così come il timoniere e tutti i membri dell'equipaggio.

Se non assoldate il capitano, leggete **S11**.

Se lo assoldate, sottraete 410 monete dalla colonna "Monete e Tesori" sulla Scheda di Registrazione della Spedizione. Aggiungete 200 sulla colonna "Razioni" e 60 su quella "Punti-Scafo".

Scrivete 10 nel quadretto "halfling" sulla Scheda dei PNG. Fate una crocetta nei quadretti corrispondenti al capitano ed al timoniere (entrambi halfling). Leggete **S11**.

S34. Vi trovate sulle banchine del porto. Potete incamminarvi sul molo (paragrafo **S12**), oppure proseguire in direzione nord-est (paragrafo **S18**).

S35. Siete all'esterno delle prigioni cittadine, circondate da un manipolo di guardie ben armate. Il comandante delle guardie grida: "Stai alla larga, cittadino. Ci sono state troppe evasioni negli ultimi tempi." Se tentate di entrare nella prigione nonostante l'avvertimento, leggete **S36**.

Potete proseguire verso sud-est (paragrafo **S17**), o verso sud (paragrafo **S26**).

S36. "Ti avevo avvertito, cittadino. Guardie! Arrestate questo ficcanaso, per aver disobbedito all'ordine di un ufficiale." Vi trovate all'improvviso, circondato dalle punte di numerose lance. Non potete neppure alzare le

braccia. Le guardie vi tolgono armi e armatura, e vi sbattono in una cella buia. Leggete **S3**.

S37. Dormite tranquillamente per tutta la notte. Sottraete 1 giorno dalla colonna "Giorni Rimasti" sulla Scheda di Registrazione della Spedizione. Potete trascorrere un'altra giornata alla locanda (paragrafo **S6**), oppure andarvene (paragrafo **S17**).

Paragrafi cittadini

U1. Tirate 1d6. Se il risultato è 6, il vostro gruppo incontra un mostro errante. Annotate questo paragrafo di terra.

Tirate 2d4 ed aggiungete 13 al risultato; consultate la Tabella 1. Se sconfiggete i mostri, o non incontrate alcun mostro, potete entrare nel villaggio (paragrafo **U5**). Se non li sconfiggete, dovete abbandonare il villaggio; tornate al corrente paragrafo di mare.

U2. Tirate 1d6. Se il risultato è 6, il vostro gruppo incontra un mostro errante. Annotate questo paragrafo di terra. Tirate 2d4 ed aggiungete 14 al risultato; consultate la Tabella 1.

Se sconfiggete i mostri, o non incontrate alcun mostro, potete entrare in città (paragrafo **U6**). Se non li sconfiggete, dovete abbandonare la città. Tornate al corrente paragrafo di mare.

U3. Tirate 1d6. Se il risultato è 6, il vostro gruppo incontra un mostro errante. Annotate questo paragrafo di terra. Tirate 1d8 ed aggiungete 14 al risultato. Consultate la Tabella 1.

Se sconfiggete i mostri, o non incontrate alcun mostro, potete entrare nel Forte Destino (paragrafo **U7**). Se non li sconfiggete, dovete lasciare il Forte Destino. Tornate al corrente paragrafo di mare.

U4. Tirate 1d6. Se il risultato è 6, incontrate un mostro errante. Annotate questo paragrafo di terra. Tirate 1d6 ed aggiungete 15 al risultato. Consultate la Tabella 1.

Se sconfiggete i mostri, o non incontrate alcun mostro, potete entrare nella capitale (paragrafo **U8**). Se non li sconfiggete, dovete allontanarvi. Tornate al corrente paragrafo di mare.

U5. In questo villaggio potete assoldare un capitano (uomo normale) per 250 MO, ed un timoniere (uomo normale) per 150 MO. Potete anche far riparare 1-144 punti di danni allo scafo del vascello al costo di 100 MO per Punto-Scafo. Tirate 1d4: il risultato indica il numero di uomini normali che potete assoldare come membri dell'equipaggio, per 6 MO ciascuno. Potete inoltre acquistare un quantitativo di 10 volte il numero tirato di razioni, al costo di 2 MO ciascuna.

Tornate al vascello. Potete salpare immediatamente, tornando al corrente paragrafo di mare, oppure trascorrere un altro giorno nel villaggio (paragrafo **U1**, 1 giorno).

U6. In questa città, potete assoldare un capitano (chierico, elfo, guerriero, o uomo normale) per 250 MO. Potete ingaggiare un timoniere (chierico, elfo, guerriero, mago, uomo normale o ladro) al prezzo di 150 MO.



Ricordatevi sempre di segnare le razioni di cibo consumato e di aggiornare i dati relativi al denaro in vostro possesso ed alla condizione dei vostri uomini.

Ricordatevi di prendere nota del paragrafo nel quale vi trovate nell'apposita scheda prima di iniziare le procedure di combattimento contro i mostri.

L'AVVENTURA IN SOLITARIO

Incontri sulla terraferma

GIORNALE
DI BORDO

GIORNALE
DI BORDO

Potete anche far riparare 1-144 punti di danni allo scafo del vascello, al prezzo di 100 MO per ogni Punto-Scafo.

Tirate 1d8. Il risultato indica il numero di membri dell'equipaggio (nani, elfi, guerrieri, e uomini normali) che potete assoldare per 6 MO ciascuno. Il risultato indica inoltre il numero di marinai (chierici, nani, elfi, guerrieri, uomini normali, e ladri) che potete assoldare per 4 MO ciascuno. Potete inoltre acquistare un quantitativo di 10 volte il numero tirato di razioni, al costo di 2 MO ciascuna.

Tornate al vascello. Potete salpare immediatamente, tornando al corrente paragrafo di mare, oppure trascorrere un altro giorno in città (paragrafo U2, 1 giorno).

U7. Siete circondato da centinaia di armigeri del Barone von Hendricks. "Ti chiami Lathan?" grida uno di loro. Se siete Lathan leggete U9. Altrimenti, tutti i ladri del vostro gruppo sbarcano dal vascello e si uniscono agli uomini del barone. Cancellate tutti i ladri dalla Scheda dei PNG e leggete U10.

U8. Nella capitale, potete assoldare un capitano (chierico, elfo, guerriero, halfling, uomo normale, o ladro) per 250 MO, ed un tiponiere (chierico, elfo, guerriero, mago, uomo normale, o ladro) per 150 MO. Potete anche far riparare 1-144 punti di danni allo scafo del vascello, al prezzo di 100 MO per ogni Punto-Scafo.

Tirate 1d10: il risultato indica il numero di membri dell'equipaggio (nani, elfi, guerrieri, halfling, ed uomini normali) che potete assoldare per 6 MO ciascuno; ed il numero di marinai (chierici, nani, elfi, guerrieri, halfling, uomini normali, e ladri) che potete assoldare per 4 MO ciascuno. Potete inoltre acquistare un quantitativo di 10 volte il numero tirato di razioni, al costo di 2 MO ciascuna.

Tornate al vascello. Potete salpare immediatamente, tornando al corrente paragrafo di mare, oppure trascorrere un altro giorno nella capitale (paragrafo U4, 1 giorno).

U9. Siete condotti, sotto rigida scorta, nella stanza del trono del barone. Se avete portato la quantità richiesta di oro grezzo, leggete U11. Altrimenti leggete U12.

U10. "Siete venuti per Alandah?" Grida una guardia. Se rispondete di sì, leggete U19. Se rispondete di no, o non rispondete affatto, leggete U20.

U11. Avete portato il riscatto prima dello scadere del termine? Se sì, leggete U13. Se no, leggete U14.

U12. Il barone sogghigna: "E così sei venuto a chiedere altro tempo, eh?"

Tirate 3d6. Se il risultato è maggiore del vostro Carisma, il barone chiede un aumento del riscatto. Tirate 1d4 e moltiplicate il risultato per il riscatto chiesto in precedenza. Il barone vi avverte che, se rivolette viva Alandah, dovete pagare questa somma di oro grezzo. Leggete U15.

Se il risultato è minore o uguale al vostro Carisma, il barone vi concede una proroga. Tirate 1d20 ed aggiungete il risultato ai giorni rimasti per portare a termine la missione. Leggete U15.

U13. Il barone domanda: "Hai portato il riscatto?". Consegnate il riscatto.

Se quando siete giunti a Forte Destino c'erano uno o più ladri sul vascello, leggete U17. Altrimenti, leggete U18.

U14. Il barone tuona: "Sei in ritardo, avventuriero! Per fortuna ho risparmiato la vita alla tua preziosa Alandah. Come penalità per l'attesa, se vuoi che continui a vivere, devi prima sconfiggere uno dei miei campioni!"

Le guardie formano un cerchio di lance intorno a voi ed al capo dei banditi del barone. È uno scontro all'ultimo sangue e non potete ritirarvi. Leggete l'azione 13 della sequenza d'interazione.

Se sconfiggete il capo dei banditi, leggete U13.

U15. "Sbrigati!" grida il barone. "Il tempo passa in fretta. Non ti aspettare da me altrettanta pietà la prossima volta."

Tornate al vascello. Potete salpare immediatamente e tornare al corrente paragrafo di mare. Potete trascorrere un altro giorno a Forte Destino (paragrafo U3, 1 giorno).

U16. "Mi stai annoiando, avventuriero" mugugna il barone. "Forse un buon combattimento ti scioglierà la lingua."

Le guardie formano un cerchio di lance intorno a voi ed al capo di una banda di pirati. È uno scontro all'ultimo sangue e non potete ritirarvi. Leggete l'azione 13 della sequenza d'interazione.

Se sconfiggete il capo dei pirati, leggete U17.

U17. "Le mie spie a bordo del tuo vascello mi hanno riferito che ti sei comportato bene, avventuriero" si complimenta von Hendricks. "Hai rispettato la tua parte dell'accordo, ed ora io rispetto la mia. Guardie! Portategli Alandah."

Le mie guardie vi scorteranno sani e salvi oltre il Castello degli Spettri, fino a Kelven."

Le guardie conducono Alandah alla vostra presenza e vi scortano fino a casa. Avete salvato Alandah: la missione ha avuto successo!

Paco vola a Specularum, col giornale di bordo ben stretto tra gli artigli. Se volete giocare di nuovo, scegliete un altro personaggio e leggetene la descrizione e la missione.

U18. "Dimmi dove hai trovato questo oro!" dice il Barone. Se dite la verità, leggete U17; se non rispondete, come dite o mentite, leggete U16.

U19. Siete scortati da un folto gruppo di armigeri nella stanza del trono dal barone. "E così Lathan è stato sconfitto, eh? Ma forse sei ancora in tempo per provare il tuo valore: combatterai contro uno dei miei campioni".

Le guardie formano un cerchio di lance intorno a voi ed al capo dei bucanieri. È uno scontro all'ultimo sangue e non potete ritirarvi. Leggete l'azione 13 della sequenza d'interazione.

Se sconfiggete il capo dei bucanieri, leggete U21.

U20. "È proibito entrare a Forte Destino!" grida una guardia.

Dovete tornare al vascello. Potete salpare immediatamente, tornando al corrente paragrafo di mare, oppure

Se passate alla "sequenza di interazione", prendete nota del paragrafo al quale vi trovate.

L'AVVENTURA IN SOLITARIO

Incontri sulla terraferma

GIORNALE
DI BORDO



Se vi siete arenati, continuate a ripetere le azioni descritte nello stesso paragrafo di terra finché non trovate dei mercanti amici.

Se vi siete arenati, continuate a ripetere le azioni descritte nello stesso paragrafo di terra finché non trovate dei mercanti amici.

potete trascorrere un altro giorno all'attracco (paragrafo U3, 1 giorno).

U21. Se avete l'ammontare di oro grezzo richiesto, leggete U11. Altrimenti, leggete U12.

Paragrafi di esplorazione delle isole

E1. Tirate 1d6. Se il risultato è 4-6, incontrate un mostro errante. Registrate questo paragrafo di terra. Tirate 1d6+1 e consultate la Tabella 1.

Se sconfiggete i mostri, o non c'è nessun mostro, potete esplorare l'atollo (paragrafo E16). Se non li sconfiggete, dovete abbandonare l'atollo e tornare al corrente paragrafo di mare.

Potete trascorrere un altro giorno sulla spiaggia dell'atollo (paragrafo E1, 1 giorno).

E2. Tirate 1d6. Se il risultato è 4-6, incontrate un mostro errante. Registrate questo paragrafo di terra. Tirate 1d8+2 e consultate la Tabella 1.

Se sconfiggete i mostri, o non c'è alcun mostro, potete esplorare l'isolotto (paragrafo E17). Se non li sconfiggete, dovete abbandonare l'isolotto e tornare al corrente paragrafo di mare.

Potete trascorrere un altro giorno sulla spiaggia dell'isolotto (paragrafo E2, 1 giorno).

E3. Tirate 1d6. Se il risultato è 4-6, incontrate un mostro errante. Registrate questo paragrafo di terra. Tirate 1d4+1d6 e consultate la Tabella 1.

Se sconfiggete i mostri, o non c'è alcun mostro, potete esplorare l'isola (paragrafo E18). Se non li sconfiggete, dovete abbandonare l'isola e tornare al corrente paragrafo di mare.

Potete trascorrere un altro giorno sulla spiaggia dell'isola (paragrafo E3, 1 giorno).

E4. Tirate 1d6. Se il risultato è 4-6, incontrate un mostro errante. Registrate questo paragrafo di terra. Tirate 1d8+1 e consultate la Tabella 1.

Se sconfiggete i mostri, o non c'è alcun mostro, potete esplorare l'isola (paragrafo E19). Se non li sconfiggete, dovete abbandonare l'isola e tornare al corrente paragrafo di mare.

Potete trascorrere un altro giorno sulla spiaggia dell'isola (paragrafo E4, 1 giorno).

E5. Tirate 1d6. Se il risultato è 4-6, incontrate un mostro errante. Registrate questo paragrafo di terra. Tirate 1d6+2 e consultate la Tabella 1.

Se sconfiggete i mostri, o non c'è alcun mostro, potete esplorare l'isola (paragrafo E20). Se non li sconfiggete, dovete abbandonare l'isola e tornare al corrente paragrafo di mare.

Potete trascorrere un altro giorno sulla spiaggia dell'isola (paragrafo E5, 1 giorno).

E6. Tirate 1d6. Se il risultato è 4-6, incontrate un mostro errante. Registrate questo paragrafo di terra. Tirate 2d4 e consultate la Tabella 1.

Se sconfiggete i mostri, o non c'è alcun mostro, potete esplorare l'isola (paragrafo E21). Se non li sconfiggete, dovete abbandonare l'isola e tornare al corrente paragrafo di mare.

Potete trascorrere un altro giorno sulla spiaggia dell'isola (paragrafo E6, 1 giorno).

E7. Tirate 1d6. Se il risultato è 4-6, incontrate un mostro errante. Registrate questo paragrafo di terra. Tirate 1d4+2 e consultate la Tabella 1. Se sconfiggete i mostri, o non c'è alcun mostro, potete esplorare la montagna (paragrafo E22). Se non li sconfiggete, dovete abbandonare le montagne e tornare al corrente paragrafo di mare.

Potete trascorrere un altro giorno sulla spiaggia ai piedi della montagna (paragrafo E7, 1 giorno).

E8. Tirate 1d6. Se il risultato è 4-6, incontrate un mostro errante. Registrate questo paragrafo di terra. Tirate 1d4, aggiungete 1 al punteggio ottenuto e consultate la Tabella 1.

Se sconfiggete i mostri, o non c'è alcun mostro, potete esplorare l'isolotto (paragrafo E23). Se non li sconfiggete, dovete abbandonare l'isolotto e tornare al corrente paragrafo di mare.

Potete trascorrere un altro giorno sulla spiaggia dell'isolotto (paragrafo E8, 1 giorno).

E9. Tirate 1d6. Se il risultato è 4-6, incontrate un mostro errante. Registrate questo paragrafo di terra. Tirate 2d4+1 e consultate la Tabella 1.

Se sconfiggete i mostri, o non c'è alcun mostro, potete esplorare le rocce (paragrafo E24). Se non li sconfiggete, dovete abbandonare la roccia e tornare al corrente paragrafo di mare.

Potete trascorrere un altro giorno vicino alle rocce (paragrafo E9, 1 giorno).

E10. Tirate 1d6. Se il risultato è 4-6, incontrate un mostro errante. Registrate questo paragrafo di terra. Tirate 1d8+3 e consultate la Tabella 1.

Se sconfiggete i mostri, o non c'è alcun mostro, potete esplorare l'isola (paragrafo E25). Se non li sconfiggete, dovete abbandonare l'isola, e tornare al corrente paragrafo di mare.

Potete trascorrere un altro giorno sulla spiaggia dell'isola (paragrafo E10, 1 giorno).

E11. Tirate 1d6. Se il risultato è 4-6, incontrate un mostro errante. Registrate questo paragrafo di terra. Tirate 1d8+3 e consultate la Tabella 1.

Se sconfiggete i mostri, o non c'è alcun mostro, potete esplorare l'isola (paragrafo E26). Se non li sconfiggete, dovete abbandonare l'isola e tornare al corrente paragrafo di mare.

Potete trascorrere un altro giorno sulla spiaggia dell'isola (paragrafo E11, 1 giorno).

E12. Tirate 1d6. Se il risultato è 4-6, incontrate un mostro errante. Registrate questo paragrafo di terra. Tirate 1d6 e consultate la tabella 1.

Se sconfiggete i mostri, o non c'è alcun mostro, potete esplorare l'isola (paragrafo E27). Se non li sconfiggete, dovete abbandonare l'isola e tornare al corrente paragrafo di mare.

Potete trascorrere un altro giorno sulla spiaggia dell'isola (paragrafo E12, 1 giorno).

GIORNALE
DI BORDO

Se vi siete arenati, continuate a ripetere le azioni descritte nello stesso paragrafo di terra finché non trovate dei mercanti amici.

Se incontrate mostri erranti, potete utilizzare lo spazio del "Giornale di bordo" per effettuare i calcoli relativi al DV e alla CA del vostro gruppo.

L'AVVENTURA IN SOLITARIO

Incontri sulla terraferma

GIORNALE
DI BORDO

GIORNALE
DI BORDO

E13. Tirate 1d6. Se il risultato è 4-6, incontrate un mostro errante. Registrate questo paragrafo di terra. Tirate 1d8+1 e consultate la Tabella 1.

Se sconfiggete i mostri, o non c'è alcun mostro, potete esplorare l'isola (paragrafo **E28**). Se non li sconfiggete, dovete abbandonare l'isola e tornare al corrente paragrafo di mare.

Potete trascorrere un altro giorno sulla spiaggia dell'isola (paragrafo **E13**), 1 giorno).

E14. Tirate 1d6. Se il risultato è 4-6, incontrate un mostro errante. Registrate questo paragrafo di terra. Tirate 1d8 e consultate la Tabella 1.

Se sconfiggete i mostri, o non c'è alcun mostro, potete esplorare l'isola (paragrafo **E29**). Se non li sconfiggete, dovete abbandonare l'isola e tornare al corrente paragrafo di mare.

Potete trascorrere un altro giorno sulla spiaggia dell'isola (paragrafo **E14**), 1 giorno).

E15. Tirate 1d6. Se il risultato è 4-6, incontrate un mostro errante. Registrate questo paragrafo di terra. Tirate 1d8+9 e consultate la Tabella 1.

Se sconfiggete i mostri, o non c'è alcun mostro, potete esplorare l'ignoto (paragrafo **E30**). Se non li sconfiggete, dovete abbandonare il vostro proposito e tornare al corrente paragrafo di mare.

Potete trascorrere un altro giorno esplorando l'ignoto (paragrafo **E15**), 1 giorno).

Ricordatevi di aggiornare il totale dei punti scafo del vostro vascello se avete subito danni.

E16. Siete sull'Atollo delle Termiti. Potete esplorarlo da soli, o condurre un gruppo.

Tirate 1d4. Potete raccogliere questa quantità di razioni per ogni membro della spedizione.

Se avete raggiunto l'atollo su un vascello, 2-7 termiti d'acqua salata lo attaccano mentre state raccogliendo ed immagazzinando le razioni. Ogni termite infligge 1d6 punti di danni allo scafo.

Se tornate sul vascello e abbandonate l'atollo, tornate al corrente paragrafo di mare. Potete trascorrere un altro giorno sull'atollo (paragrafo **E1**), 1 giorno).

Se decidete di raccogliere il cibo ricordatevi di aggiornare il totale della scheda.

E17. Siete sull'Isolotto Orientale. Potete esplorarlo da soli, o condurre un gruppo.

Tirate 1d4. Potete raccogliere questa quantità di razioni per ogni membro della spedizione.

Se tornate sul vascello ed abbandonate l'isolotto, tornate al corrente paragrafo di mare. Potete trascorrere un altro giorno sull'isola (paragrafo **E2**), 1 giorno).

E18. Siete sulle Secche delle Tre Sorelle. Potete esplorarle da soli, o condurre un gruppo.

Tirate 1d4: potete raccogliere questa quantità di razioni per ogni membro della spedizione.

Paco chiude gli occhi e comincia a parlare, come se sognasse: "Noi siamo le tre sorelle del mare. Ti trasporteremo sull'isola che vorrai, con il vascello e tutti i tuoi uomini; ma potrai fermarti solo per breve tempo. Parla ora!"

Se non rispondete, leggete **E41**

Se dite: "Atollo delle Termiti", leggete **E16**

"Isolotto orientale" **E17**

"Secche delle Tre Sorelle" **E41**

"Isola degli Insetti" **E19**

"Isola del Ragno" **E21**

"Montagna che Brucia" **E 22**

"Isola dello Scheletro" **E23**

"Scoglio del Pirata" **E24**

"Arcipelago del Tanegioth" **E25**

"Isola del Terrore" **E26**

"un'isola del Regno di Ierendi" **E27**

"un'isola della Confederazione di Minrot-had" **E28**

"un'isola dell'Impero di Thyatis" **E29**

"qualsiasi altro luogo" **E20**.

E19. Siete sull'isola degli insetti. Potete esplorarla da soli, o condurre un gruppo.

Tirate 1d4: potete raccogliere questa quantità di razioni per ogni membro della spedizione. Tirate i dadi percentuali: vermi ed insetti hanno infestato questa quantità delle razioni raccolte, che, ormai non commestibili, devono essere gettate via.

Se tornate al vascello ed abbandonate l'isola, tornate al corrente paragrafo di mare. Potete trascorrere un altro giorno sull'isola (paragrafo **E4**), 1 giorno).

E20. Siete sull'Isola Senza Nome. Si tratta di una piccola striscia di sabbia, sulla quale crescono solo poche piante, per di più non commestibili. Se tornate al vascello ed abbandonate l'isola, tornate al corrente paragrafo di mare.

Potete trascorrere un altro giorno sull'isola (paragrafo **E5**), 1 giorno).

E21. Siete sull'isola del Ragno. Potete esplorarla da soli o condurre un gruppo.

Tirate 1d4: potete raccogliere questa quantità di razioni per ogni membro della spedizione.

Al centro dell'isola c'è un'antica costruzione, circondata da 8 colonne, ancora in piedi. Il tetto della costruzione ha la forma del corpo di un ragno. Ci sono enormi ragnatele tra le colonne. Se stavate cercando il Tempio Perduto di Araknee, congratulazioni! L'avete trovato.

Se tornate al vascello ed abbandonate l'isola, tornate al corrente paragrafo di mare. Potete trascorrere un altro giorno sull'isola (paragrafo **E6**), 1 giorno).

E22. Siete sulla Montagna che Brucia.

Potete esplorarla da soli o condurre un gruppo. Potete restare sulla spiaggia (paragrafo **E33**), oppure scalare uno dei versanti della montagna:

nord - **E34**

est - **E35**

sud - **E 36**

ovest - **E37**

E23. Siete sull'Isola dello Scheletro. Potete esplorarla da soli o condurre un gruppo.

Tirate 1d4: potete raccogliere questa quantità di razioni per ogni membro della spedizione.

Il terreno al centro dell'Isola è letteralmente ricoperto da centinaia di ossa. Se stavate cercando il campo di battaglia della Guerra di Aquapopulos, congratulazioni! L'avete trovato.

Se siete sbarcati su una di queste isole e avete portato a termine la vostra avventura, potete smettere di giocare oppure tornare a Specularum per iniziare una nuova.

Se decidete di raccogliere il cibo ricordatevi di aggiornare il totale della scheda.

L'AVVENTURA IN SOLITARIO

Incontri sulla terraferma

GIORNALE
DI BORDO

GIORNALE
DI BORDO

Tra i mucchi di ossa ci sono bastoni, mazze, pugnali, accette, spadini, martelli da guerra e spade normali. Potete usare queste armi per rimpinguare il vostro equipaggiamento.

Se tornate al vascello ed abbandonate l'isola, tornate al corrente paragrafo di mare. Potete trascorrere un altro giorno sull'isola (paragrafo **E8**, 1 giorno).

E24. Siete sulla Rocca del Pirata. Potete esplorarla da soli o condurre un gruppo.

Tirate 1d4-2. Potete raccogliere questa quantità di razioni per ogni membro della spedizione. Tirate i dadi percentuali: il risultato indica la quantità di monete d'oro che trovate scavando. Si tratta di tesori nascosti dai pirati, tutti sotto forma di monete d'oro.

Se tornate al vascello ed abbandonate l'isola, tornate al corrente paragrafo di mare. Potete trascorrere un altro giorno sull'isola (paragrafo **E9**, 1 giorno).

E25. Siete su un'isola dell'Arcipelago di Thanegioth. Potete esplorarla da soli, o condurre un gruppo.

Tirate 2d4: potete raccogliere questa quantità di razioni per ogni membro della spedizione.

Se tornate al vascello ed abbandonate l'isola, tornate al corrente paragrafo di mare. Potete trascorrere un altro giorno sull'isola (paragrafo **E10**, 1 giorno).

E26. Se stavate cercando l'Isola del Terrore, congratulazioni! L'avete trovata.

Potete esplorarla da soli, o condurre un gruppo.

Tirate 1d10: potete raccogliere questa quantità di razioni per ogni membro della spedizione.

Se avete raggiunto l'isola su un vascello, 2-7 termiti d'acqua lo attaccano mentre state raccogliendo ed immagazzinando le razioni. Ogni termite infligge 1d6 punti di danno allo scafo.

Se tornate al vascello ed abbandonate l'isola, tornate al corrente paragrafo di mare. Potete trascorrere un altro giorno sull'isola (paragrafo **E11**, 1 giorno).

E27. Siete su un'isola del Regno di Ierendi. Potete esplorarla da soli, o condurre un gruppo.

Tirate 1d8: potete raccogliere questa quantità di razioni per ogni membro della spedizione.

Se tornate al vascello ed abbandonate l'isola, tornate al corrente paragrafo di mare. Potete trascorrere un altro giorno sull'isola (paragrafo **E12**, 1 giorno).

E28. Siete su un'isola della Gilda di Minrothad. Potete esplorarla da soli, o condurre un gruppo.

Tirate 1d6: potete raccogliere questa quantità di razioni per ogni membro della spedizione.

Se tornate al vascello ed abbandonate l'isola, tornate al corrente paragrafo di mare. Potete trascorrere un altro giorno sull'isola (paragrafo **E13**, 1 giorno).

E29. Siete su un'isola dell'Impero di Thyatis. Potete esplorarla da soli o condurre un gruppo.

Tirate 1d6: potete raccogliere questa quantità di razioni per ogni membro della spedizione.

Se tornate al vascello ed abbandonate l'isola, tornate al corrente paragrafo di mare. Potete trascorrere un altro giorno sull'isola (paragrafo **E14**, 1 giorno).

E30. Siete ai confini dell'ignoto. Entrate in un banco di nebbia e perdetevi di vista la terra.

Se avete un gruppo, si verifica un tentativo di ammutinamento. Tirate 3d6. Se il risultato è maggiore del vostro Carisma, i membri del gruppo vi gettano in un barile di legno e vi buttano in mare. Siete alla deriva. La corrente vi riporta indietro, fino al bordo dell'ignoto. È qui che dovete attendere il passaggio di mercanti amichevoli.

Se il risultato è minore o uguale al vostro Carisma, riuscite a sedare l'ammutinamento. Gli ammutinati si tuffano in mare e tentano di raggiungere la terraferma a nuoto. Tirate 1d10: sottraete questo numero di membri del gruppo dalla Scheda dei PNG.

Il vascello torna misteriosamente fino al bordo dell'ignoto, anche se ora è alla deriva. Se uscite dall'ignoto sul vascello, tornate al corrente paragrafo di mare. Potete trascorrere un altro giorno a bordo dell'ignoto (paragrafo **E15**, 1 giorno).

E31. Tirate 1d6. Se il risultato è 4-6, incontrate un mostro errante. Tirate 2d8+5 e consultate la Tabella 1.

Se sconfiggete i mostri, o non c'è alcun mostro, potete esplorare la palude (paragrafo **E32**). Se non li sconfiggete dovete abbandonare la palude e tornare al corrente paragrafo di mare.

Potete trascorrere un altro giorno ai margini della palude (paragrafo **E31**, 1 giorno).

E32. Siete nella Palude di Malpoggi. Potete esplorarla da soli, o condurre un gruppo.

Tirate 1d4+1: potete raccogliere questa quantità di razioni per ogni membro della spedizione.

Tirate 1d10: questo numero di membri del gruppo viene inghiottito dalle sabbie mobili. Se il gruppo è composto da un numero minore di elementi del risultato del tiro di dado, siete voi ad essere invischiato.

Tirate 3d6: se il risultato è maggiore della vostra Forza, sprofondate nelle sabbie mobili. Leggete l'azione **29**. Se è minore o uguale, invece, riuscite a mettervi in salvo.

Se tornate al vascello ed abbandonate la palude, tornate al corrente paragrafo di mare. Potete trascorrere un altro giorno ai margini della palude (paragrafo **E31**, 1 giorno).

E33. Tirate 1d4: potete raccogliere questa quantità di razioni per ogni membro della spedizione.

Se tornate al vascello ed abbandonate la costa, tornate al corrente paragrafo di mare. Potete trascorrere un altro giorno sulla costa (paragrafo **E7**, 1 giorno).

E34. Una nube grigia ed oscura vi sovrasta dalla vetta della montagna. All'improvviso, il terreno comincia a tremare. Numerosi macigni, dietro di voi, rotolano lungo la scarpata. Potete:

- continuare ad arrampicarvi (paragrafo **E39**)
- tornare ai piedi della scarpata (paragrafo **E38**)
- aggirare il pendio verso est (paragrafo **E35**)
- aggirare il pendio verso ovest (paragrafo **E37**).

Se decidete di raccogliere il cibo ricordatevi di aggiornare il totale della scheda.

Se decidete di raccogliere il cibo ricordatevi di aggiornare il totale della scheda.

Se siete da soli e dovete affrontare dei mostri potete tentare di scappare per andare a chiamare i vostri uomini sul vascello. Se non ci riuscite dovete affrontare i mostri con le vostre forze soltanto.

L'AVVENTURA IN SOLITARIO

Incontri sulla terraferma

GIORNALE
DI BORDO

Potete prendere nota di quello che accade se vi muovete in posti diversi sulla Montagna che Brucia.

E35. la vetta della montagna risuona di cupi rimbombi. Mentre vi arrampicate, tra piccoli arbusti e rocce calde e taglienti, il luccichio dell'oro attira la vostra attenzione. Un bollente rivolo d'oro grezzo filtra da una fenditura nella roccia. Il rivoletto d'oro si ferma ed il metallo comincia a solidificarsi. Potete raccogliere questa piccola lingua di oro grezzo, il cui valore è pari a 1d10x100 MO. Potete:

- scendere a valle (paragrafo **E38**)
- aggirare il pendio verso nord (paragrafo **E34**)
- aggirare il pendio verso sud (paragrafo **E36**)
- continuare ad arrampicarvi (paragrafo **E40**).

E36. Cenere e fumo si alzano in volute dalla vetta. All'improvviso, la montagna, sopra di voi, si sgretola e dà origine ad una fenditura, dalla quale prorompe un fiume di lava rossa.

Tirate 3d6: se il risultato è maggiore della vostra Destrezza, subite 2d10 punti-ferita per le ustioni. Se i vostri punti-ferita si riducono a "0", leggete l'azione **29**. Se guidate un gruppo, metà dei componenti muoiono travolti dal fiume di lava. Potete:

- scendere a valle (paragrafo **E38**)
- aggirare il pendio verso nord (paragrafo **E34**)
- aggirare il pendio verso sud (paragrafo **E36**)
- continuare ad arrampicarvi (paragrafo **E40**).

Se il risultato è minore, o uguale, della vostra Destrezza, riuscite ad allontanarvi in tempo (verso est: paragrafo **E35**; verso ovest: paragrafo **E37**) e non perdetevi nessun membro del gruppo.

E37. Un refolo improvviso trascina su di voi un denso ammasso di cenere.

Dovete effettuare un TS contro veleno. Se fallite, leggete l'azione **29**. Se avete successo, tutti i membri del gruppo, tranne voi, cadono a terra avvelenati, e muoiono. Sottraeteli dalla Scheda dei PNG. Potete:

- continuare ad arrampicarvi (paragrafo **E40**)
- scendere a valle (paragrafo **E38**)
- aggirare il pendio verso nord (paragrafo **E34**)
- aggirare il pendio verso sud (paragrafo **E36**).

E38. Se tornate al vascello ed abbandonate la montagna, tornate al corrente paragrafo di mare. Potete trascorrere un altro giorno ai piedi della montagna (paragrafo **E7**, 1 giorno).

E39. Tirate 3d6. Se il risultato è maggiore della vostra Destrezza, subite 1d10 PF. Se i vostri PF si riducono a "0", leggete l'azione **29**. Se è minore o uguale, invece, riuscite ad evitare i macigni. Se guidate un gruppo, perdetevi 1d10 membri nella frana. Potete:

- continuare ad arrampicarvi (paragrafo **E40**)
- aggirare il pendio verso est (paragrafo **E35**)
- aggirare il pendio verso ovest (paragrafo **E37**)
- scendere a valle (paragrafo **E38**).

E40. Di fronte a voi c'è un grosso cratere, pieno di roccia fusa. Al centro del cratere si leva un enorme

pennacchio di fumo grigio che il vento sospinge verso ovest. Il bordo del cratere è uno sfavillio di roccia dorata. Ai vostri piedi, c'è una lingua d'oro raffreddato del valore di 1d10 per 100 MO. Potete staccarla dalla roccia e prenderla. Potete:

- scendere lungo il versante nord (paragrafo **E34**)
- scendere lungo il versante est (paragrafo **E35**)
- scendere lungo il versante sud (paragrafo **E36**)
- scendere lungo il versante ovest (paragrafo **E37**)

E41. Se tornate al vascello ed abbandonate l'isola, tornate al corrente paragrafo di mare. Potete trascorrere un altro giorno sull'isola (paragrafo **E3**, 1 giorno)



GIORNALE
DI BORDO

L'AVVENTURA IN SOLITARIO

Incontri sul mare

GIORNALE
DI BORDO

GIORNALE
DI BORDO

Procedure speciali

Letture dei paragrafi: anche i paragrafi di mare, come quelli di terra, riportano spesso diciture sintetiche, per rimandare ai successivi paragrafi o indicare la rotta. Per esempio, "nord-paragrafo V31" significa che, se fate rotta a nord, dovete leggere il paragrafo V31. Alcuni indicano anche quanti giorni di navigazione occorrono per giungere al paragrafo successivo. In tal caso, ricordate di aggiornare sia i "Giorni Rimasti" che le "Razioni" sulla Scheda di Registrazione della Spedizione.

Incontri speciali: quando vi trovate nell'Arcipelago di Thanegioth ed ha luogo un incontro con mostri erranti, raddoppiate il numero di mostri incontrati.

Registrazione dei paragrafi: quando il testo vi rimanda a un paragrafo "S", "U", o "E", ricordate di registrare il corrente paragrafo di mare sulla Scheda di Registrazione della Spedizione, prima di passare al paragrafo indicato.

Paragrafi costieri

C1. Mollate gli ormeggi ed il vascello si allontana dal molo, navigando verso il passaggio tra i due frangiflutti che proteggono il porto. Leggete **C2**.

C2. Il vascello è all'esterno dei frangiflutti del porto di Specularum.

Potete entrare nel porto (paragrafo **C3**).

Potete navigare lungo la costa, seguendo le rotte commerciali (paragrafo **C4**).

Potete seguire le rotte commerciali verso Ierendi (se c'è il capitano - paragrafo **T6**, 2 giorni; se non c'è - paragrafo **T5**, 3 giorni).

Potete seguire le rotte commerciali verso Minrothad (se c'è il capitano - paragrafo **T21**, 3 giorni; se non c'è - paragrafo **T20**, 2 giorni).

C3. Il vascello oltrepassa i frangiflutti ed attracca alla banchina. Potete salpare immediatamente (paragrafo **C1**), oppure sbarcare ed entrare a Specularum (paragrafo **S12**).

C4. Potete far rotta ad est verso Kerendas (paragrafo **C5**, 4 giorni), oppure ad ovest verso Forte Destino, nel Golfo di Halag (paragrafo **C6**, 2 giorni).

C5. Siete di fronte a Kerendas. Potete attraccare (paragrafo **U2**), oppure oltrepassare la città (paragrafo **C7**).

C6. Siete di fronte a Forte Destino. Potete attraccare (paragrafo **U3**), oppure oltrepassare la città (paragrafo **C8**).

C7. Potete navigare lungo la costa seguendo le rotte commerciali (paragrafo **C9**).

Potete seguire le rotte commerciali, verso Minrothad (se c'è il capitano - paragrafo **T21**, 4 giorni; se non c'è - paragrafo **T9**, 2 giorni).

C8. Potete navigare lungo la costa, seguendo le rotte commerciali (paragrafo **C10**).

Potete seguire le rotte commerciali, verso Ierendi (se c'è il capitano - paragrafo **T6**, 7 giorni; se non c'è - paragrafo **T17**, 3 giorni).

C9. Potete fare rotta ad est, verso Thyatis (paragrafo **C11**, 2 giorni), oppure ad ovest, verso Specularum (paragrafo **C2**, 4 giorni).

C10. Potete fare rotta ad est, verso Specularum (paragrafo **C2**, 2 giorni), oppure ad ovest, verso la Palude di Malpoggi (paragrafo **C12**, 5 giorni).

C11. Siete di fronte a Thyatis. Potete attraccare (paragrafo **U4**), oppure oltrepassare la città (paragrafo **C13**).

C12. Siete al largo della costa della Palude di Malpoggi. Potete gettare l'ancora (paragrafo **E31**), oppure oltrepassare la palude (paragrafo **C14**).

C13. Potete navigare lungo la costa seguendo le rotte commerciali (paragrafo **C15**).

Potete seguire le rotte commerciali verso Minrothad (se c'è il capitano - paragrafo **T21**, 4 giorni; se non c'è - paragrafo **T23**, 3 giorni).

C14. Potete navigare lungo la costa, seguendo le rotte commerciali (paragrafo **C16**).

Potete seguire le rotte commerciali verso Ierendi (se c'è il capitano - paragrafo **T16**, 3 giorni; se non c'è - paragrafo **T3**, 2 giorni).

C15. Potete far rotta a sud-est, e poi a nord-est, fino a Tel Akbir (paragrafo **C17**, 4 giorni).

Potete far rotta a sud-est, e poi a sud, fino ad un piccolo villaggio sulla penisola Thyatiana (paragrafo **V119**, 3 giorni).

Potete far rotta a sud, lungo la penisola Thyatiana, fino ad un piccolo villaggio (paragrafo **C18**, 2 giorni).

Potete far rotta ad ovest, verso Kerendas (paragrafo **C7**, 2 giorni).

C16. Potete far rotta ad ovest, verso l'ignoto (paragrafo **C24**, 4 giorni), oppure ad est, verso Forte Destino (paragrafo **C6**, 5 giorni).

C17. Siete di fronte a Tel Akbir. Potete attraccare (paragrafo **U2**), oppure oltrepassare la città (paragrafo **C19**).

C18. Siete di fronte ad un piccolo villaggio di pescatori. Potete attraccare (paragrafo **U1**), oppure oltrepassare il villaggio (paragrafo **C20**).

C19. Potete navigare lungo la costa, seguendo le rotte commerciali (paragrafo **C21**), oppure far rotta ad est, allontanandovi dalla costa (paragrafo **T12**, 1 giorno).

Se dovete andare ad un paragrafo "U" ricordatevi di segnare il paragrafo di mare nel quale vi trovate.

Se avete un capitano a bordo del vascello e state navigando lungo la costa, avete meno probabilità di perdere la rotta.



L'AVVENTURA IN SOLITARIO

Incontri sul mare

GIORNALE
DI BORDO

GIORNALE
DI BORDO

C20. Potete navigare lungo la costa, seguendo le rotte commerciali (paragrafo **C22**), oppure allontanarvi dalla costa, sempre sulle rotte commerciali (se c'è il capitano - paragrafo **V99**, 1 giorno; se non c'è - paragrafo **T23**, 2 giorni).

C21. Potete far rotta a nord, verso Soderfjord (paragrafo **C23**, 9 giorni).

Potete far rotta a sud-ovest, poi a nord-ovest, verso Thyatis (paragrafo **C11**, 4 giorni).

Potete far rotta a sud-ovest, poi a sud, fino ad un piccolo villaggio di pescatori sulla penisola Thyatiana (paragrafo **V119**, 4 giorni).

C22. Potete far rotta a nord, verso Thyatis (paragrafo **C11**, 2 giorni).

Potete far rotta a sud, fino alla punta della penisola Thyatiana (paragrafo **V118**, 3 giorni).

C23. Siete di fronte a Soderfjord. Potete attraccare (paragrafo **U4**), oppure oltrepassare la città (paragrafo **C25**).

C24. Siete al confine dell'ignoto. Potete proseguire (paragrafo **E15**).

Potete tornare verso il mondo conosciuto, navigando lungo la costa (paragrafo **C26**).

Potete seguire le rotte commerciali, verso Ierendi (se c'è il capitano - paragrafo **T16**, 6 giorni; se non c'è - paragrafo **T28**, 3 giorni).

C25. Potete navigare lungo la costa seguendo le rotte commerciali (paragrafo **C27**). Potete allontanarvi dalla costa, sempre sulle rotte commerciali (se c'è il capitano - paragrafo **T28**, 4 giorni; se non c'è - paragrafo **E15**, 3 giorni).

C26. Potete navigare lungo la costa seguendo le rotte commerciali verso est fino alla Palude di Malpoggi, (paragrafo **C12**, 4 giorni).

C27. Potete far rotta a sud, verso Tel Akbir (paragrafo **C17**, 9 giorni), oppure a nord-ovest, verso Norrvik (paragrafo **C28**, 4 giorni).

C28. Siete di fronte a Norrvik. Potete attraccare (paragrafo **U4**), oppure oltrepassare la città (paragrafo **C29**).

C29. Potete navigare lungo la costa seguendo le rotte commerciali, verso sud-est a Soderfjord, (paragrafo **C23**, 4 giorni).

Potete allontanarvi dalla costa, sempre sulle rotte commerciali, (se c'è il capitano - paragrafo **T28**, 3 giorni; se non c'è - paragrafo **E15**, 3 giorni).

Paragrafi delle Rotte commerciali

T1. Ad est sorge un'isola del Regno di Ierendi.
nord - **C24**, 2 giorni est - **T2**, 1 giorno
sud - **T14**, 1 giorno ovest - **E15**, 1 giorno.

T2. Siete di fronte ad un'isola del Regno di Ierendi. Ci sono altre isole del Regno, ad est ed a sud. Se attraccate all'isola di fronte a voi, leggete **E12**.

nord - **C12**, 2 giorni est - **T3**, 1 giorno
sud - **T15**, 1 giorno ovest - **T1**, 1 giorno

T3. Siete di fronte ad un'isola del Regno di Ierendi. Ci sono altre isole del Regno, ad est e ad ovest. La capitale, Ierendi, è più a sud. Se attraccate, leggete **E12**.

nord - **C12**, 1 giorno est - **T4**, 1 giorno
sud - **T16**, 1 giorno ovest - **T2**, 1 giorno

T4. Siete di fronte ad un'isola del Regno di Ierendi. Ci sono altre isole del Regno, ad est, sud, ed ovest. Se attraccate, leggete **E12**.

nord - **C12**, 2 giorni est - **T5**, 1 giorno
sud - **T17**, 1 giorno ovest - **T3**, 1 giorno

T5. Siete di fronte ad un'isola del Regno di Ierendi. Ci sono altre isole del Regno, a sud e ad ovest. Ad est c'è un piccolo villaggio di pescatori. Se attraccate, leggete **E12**.

nord - **C6**, 1 giorno est - **T6**, 1 giorno
sud - **T18**, 1 giorno ovest - **T4**, 1 giorno

T6. Siete di fronte a un piccolo villaggio di pescatori, che sorge su un'isola del Regno di Ierendi. L'isola prosegue verso ovest. Se attraccate, leggete **E12**.

Potete navigare lungo le rotte commerciali, verso Ierendi (se c'è il capitano - paragrafo **T16**, 3 giorni; se non c'è - paragrafo **T17**, 2 giorni).

Potete navigare lungo le rotte commerciali, verso Minrothad (se c'è il capitano - paragrafo **T21**, 3 giorni; se non c'è - paragrafo **T20**, 2 giorni).

Potete percorrere le rotte commerciali verso Specularum (se c'è il capitano - paragrafo **C2**, 2 giorni; se non c'è - paragrafo **C6**, 3 giorni).

Potete navigare verso sud (paragrafo **T19**, 1 giorno).

T7. Ad est e sud ci sono alcune isole della Gilda di Minrothad. Ad ovest c'è un piccolo villaggio di pescatori, su un'isola del Regno di Ierendi.

nord - **C2**, 1 giorno est - **T8**, 1 giorno
sud - **T20**, 1 giorno ovest - **T6**, 1 giorno

T8. Siete di fronte ad un'isola della Gilda di Minrothad. Ci sono altre isole della Gilda ad est. A sud c'è la città di Minrothad. Se attraccate, leggete **E13**.

nord - **C2**, 2 giorni est - **T9**, 1 giorno
sud - **T21**, 1 giorno ovest - **T7**, 1 giorno



Se avete un capitano a bordo del vascello e state navigando lungo la costa, avete meno probabilità di perdere la rotta.

L'AVVENTURA IN SOLITARIO

Incontri sul mare

GIORNALE
DI BORDO

GIORNALE
DI BORDO

T9. Siete di fronte ad un'isola della Gilda di Minrothad. Ci sono altre isole della Gilda, ad est e ad ovest. Se attraccate, leggete **E13**.

nord - **C5**, 1 giorno est - **T10**, 1 giorno
sud - **T22**, 1 giorno ovest - **T8**, 1 giorno

T10. Siete di fronte ad un'isola della Gilda di Minrothad. Ci sono altre isole della Gilda, a sud e ad ovest. Se attraccate, leggete **E13**.

nord - **C5**, 1 giorno est - **C11**, 1 giorno
sud - **T23**, 1 giorno ovest - **T9**, 1 giorno

T11. Siete di fronte alle coste dell'Impero di Thyatis. Potete attraccare (paragrafo **E14**).

Potete far rotta a nord, verso Tel Akbir (paragrafo **C17**, 1 giorno).

Potete far rotta ad est (paragrafo **T12**, 1 giorno), oppure a sud (paragrafo **T25**, 1 giorno).

Potete navigare lungo la costa fino a Thyatis (paragrafo **C11**, 3 giorni).

Potete navigare lungo la costa, verso sud, fino ad un piccolo villaggio di pescatori che sorge sulla penisola (paragrafo **V119**, 3, giorni).

T12. Una tempesta si avvicina ad est. A sud è situata un'isola dell'Impero di Thyatis.

Potete far rotta a nord, verso Soderfjord (paragrafo **C23**, 8 giorni).

est - **T13**, 1 giorno ovest - **T11**, 1 giorno
sud - **T26**, 1 giorno

T13. Una terribile tempesta è in arrivo da est. Il vento ulula tra le onde schiumeggianti. Leggete **V110**.

T14. C'è un'isola del Regno di Ierendi ad est ed un rombo di risacca, a sud.

nord - **T1**, 1 giorno est - **T15**, 1 giorno
sud - **V09**, 1 giorno ovest - **E15**, 1 giorno

T15. Siete di fronte ad una grande isola del Regno di Ierendi. L'isola prosegue a perdita d'occhio a nord e sud. C'è un'altra isola del Regno, a nord. Se attraccate, leggete **E12**.

nord - **T2**, 1 giorno
sud - **V19**, 1 giorno ovest - **T14**, 1 giorno

T16. Siete di fronte alla città di Ierendi, che sorge su un'isola del Regno. L'isola prosegue verso nord. C'è un'altra isola del Regno, a sud. Potete attraccare nel porto della città (paragrafo **U4**).

Potete navigare lungo le rotte commerciali, verso la Palude di Malpoggi (se c'è il capitano - paragrafo **C12**, 3 giorni; se non c'è - paragrafo **T4**, 1 giorno).

Potete navigare lungo le rotte commerciali, fino al villaggio di pescatori (se c'è il capitano - paragrafo **T6**, 3 giorni; se non c'è - paragrafo **T17**, 1 giorno).

Potete far rotta a sud (paragrafo **V29**, 1 giorno).

T17. Siete di fronte ad un'isola del Regno di Ierendi. Ci sono altre isole del Regno a nord e ad est. La città di Ierendi è ad ovest. Se attraccate, leggete **E12**.

nord - **T4**, 1 giorno est - **T18**, 1 giorno
sud - **V39**, 1 giorno ovest - **T16**, 1 giorno

T18. Siete di fronte ad un'isola del Regno di Ierendi. Ci sono altre isole del Regno a nord, sud, ed ovest. Se attraccate, leggete **E12**.

nord - **T5**, 1 giorno est - **T19**, 1 giorno
sud - **V49**, 1 giorno ovest - **T17**, 1 giorno

T19. C'è un piccolo villaggio, a nord, su un'isola del Regno di Ierendi. Ci sono altre isole del Regno a sud ed ovest. C'è un'isola della Gilda di Minrothad ad est.

nord - **T6**, 1 giorno est - **T20**, 1 giorno
sud - **V59**, 1 giorno ovest - **T18**, 1 giorno

T20. Siete di fronte ad un'isola della Gilda di Minrothad. La città di Minrothad sorge ad est. A sud c'è un'altra isola della Gilda. Se attraccate, leggete **E13**.

nord - **T7**, 1 giorno est - **T21**, 1 giorno
sud - **V69**, 1 giorno ovest - **T19**, 1 giorno

T21. Siete alle porte di Minrothad. Ci sono altre isole della Gilda a nord, sud ed ovest. Potete attraccare nel porto della città (paragrafo **U4**).

Potete seguire le rotte commerciali verso Specularum (se c'è il capitano - paragrafo **C2**, 3 giorni; se non c'è - paragrafo **T20**, 1 giorno).

Potete navigare lungo le rotte commerciali, verso il villaggio di pescatori del Regno di Ierendi (se c'è il capitano - paragrafo **T6**, 3 giorni; se non c'è - paragrafo **T20**, 1 giorno).

Potete navigare lungo le rotte commerciali verso Kerendas (se c'è il capitano - paragrafo **C5**, 4 giorni; se non c'è - paragrafo **T9**, 2 giorni).

Potete navigare lungo le rotte commerciali verso Thyatis (se c'è il capitano - paragrafo **C11**, 4 giorni; se non c'è - paragrafo **T9**, 2 giorni).

Potete navigare lungo le rotte commerciali, verso il villaggio di pescatori della Gilda di Minrothad (se c'è il capitano - paragrafo **V99**, 3 giorni; se non c'è - paragrafo **V89**, 2 giorni).

nord - **T8**, 1 giorno est - **T20**, 1 giorno
sud - **V79**, 1 giorno ovest - **T22**, 1 giorno

T22. Ci sono alcune isole della Gilda di Minrothad, a nord, est e sud. La città di Minrothad sorge ad ovest, su un'altra isola.

nord - **T9**, 1 giorno est - **T23**, 1 giorno
sud - **V89**, 1 giorno ovest - **T21**, 1 giorno

T23. Siete di fronte ad un'isola della Gilda di Minrothad. Ci sono altre isole della Gilda a nord ed a sud. C'è un villaggio di pescatori, a sud, su un'altra isola, ed un altro ad est, sulla penisola dell'Impero di Thyatis. Se attraccate, leggete **E13**.

nord - **T10**, 1 giorno est - **C18**, 1 giorno
sud - **V99**, 1 giorno ovest - **T22**, 1 giorno

T24. Siete di fronte alla penisola dell'Impero di Thyatis. Potete attraccare (paragrafo **E14**).

Potete navigare lungo la costa verso nord, fino a Tel Akbir (paragrafo **C17**, 2 giorni).

Potete navigare lungo la costa verso nord ed ovest, verso Thyatis (paragrafo C11, 2 giorni).

Potete allontanarvi dalla costa, navigando verso est (paragrafo T25, 1 giorno).

Potete navigare verso sud, fino ad un villaggio di pescatori (paragrafo V119, 1 giorno).

T25. Ci sono alcune isole dell'impero di Thyatis ad est ed a sud.

nord - **T11**, 1 giorno est - **T26**, 1 giorno
sud - **V129**, 1 giorno ovest - **T24**, 1 giorno

T26. Siete di fronte ad un'isola dell'Impero di Thyatis. Una tempesta si approssima da est.

A sud c'è un'altra isola dell'Impero. Se attraccate, leggete **E14**.

nord - **T12**, 1 giorno est - **T27**, 1 giorno
sud - **V139**, 1 giorno ovest - **T25**, 1 giorno

T27. Una terribile tempesta è in arrivo da est.

Il vento ulula tra le onde schiumeggianti. Leggete **V110**.

T28. Siete di fronte a Zeaburg. Potete attraccare (paragrafo U4).

Potete navigare lungo le rotte commerciali verso Norvik (se c'è il capitano - paragrafo C28, 3 giorni; se non c'è - paragrafo E15, 3 giorni).

Potete navigare lungo le rotte commerciali verso Soderfjord (se c'è il capitano - paragrafo C23, 4 giorni; se non c'è - paragrafo E15, 3 giorni).

Potete allontanarvi dalle rotte commerciali (paragrafo E15, 3 giorni).



Paragrafi di viaggio

Ordine degli eventi. Per ogni paragrafo di viaggio che leggete, seguite questa procedura:

1. Leggete il paragrafo che avete scelto.

Prima di passare al successivo, il personaggio ed i membri del gruppo possono studiare i loro incantesimi, come preferite.

Annotate il cambio di magia sulla scheda del personaggio.

Potete annotare le caratteristiche dei luoghi visitati sul giornale di bordo.

2. Tirate 1d6. Se il risultato è 6, il gruppo incontra un mostro errante.

Tirate 1d8+9 e consultate la Tabella 1.

Se il gruppo non incontra mostri erranti, passate alla fase 4.

3. Per risolvere l'incontro con i mostri erranti, passate alla sequenza d'interazione.

4. Se c'è un timoniere a bordo, passate alla fase 5.

Se non c'è, dovete verificare le probabilità di smarrimento. Tirate 1d6. Se il risultato è 1 vi perdetevi. Se è diverso da 1, passate alla fase 5.

Verificate se il corrente paragrafo di mare contiene qualche istruzione per il caso in cui vi perdiate. Se non ce ne sono, decidete in quale direzione provate a navigare.

Se fate rotta a nord, sottraete 9 dal numero di riferimento del corrente paragrafo di mare e leggete il nuovo paragrafo. Se fate rotta a sud, invece, sottraete 10. Se andate ad ovest o ad est, rimanete nel corrente paragrafo di mare.

5. Scegliete, tra le opzioni del paragrafo, il prossimo paragrafo di terra o di mare. Se siete alla deriva, sottraete 10 dal numero di riferimento del corrente paragrafo di mare e leggete il nuovo paragrafo.

6. Passate ora alla Scheda di Registrazione della Spedizione. Se non è indicato diversamente, sottraete 1 dai "Giorni Rimasti" ed 1 razione per ogni membro del gruppo nella colonna "Razioni".

7. Ripetete questa procedura fin quando leggete paragrafi di viaggio (V). Tornate alla fase 1.

V01, V02. Vi state sfracellando contro le rocce della Scogliera dei Denti di Drago. Se siete a bordo di un vascello, gli scogli aprono una falla e perdetevi tutte le razioni ed i tesori. Se siete alla deriva su un relitto, non succede niente.

Se la vostra Classe dell'Armatura è 4 o meno, leggete **V134**; se è maggiore di 4, leggete **V132**.

V03, V04, V05, V06. Vi state sfracellando contro le rocce della Scogliera dei Denti di Drago. Se siete a bordo di un vascello, gli scogli aprono una falla e perdetevi tutte le razioni ed i tesori. Se siete alla deriva su un relitto, non succede niente.

Se la vostra Classe dell'Armatura è 4 o meno, leggete **V135**; se è maggiore di 4, leggete **V131**.

V07. Vi state sfracellando contro le rocce della Scogliera dei Denti di Drago. Se siete a bordo di un vascello, gli scogli aprono una falla e perdetevi tutte le razioni ed i tesori. Se siete alla deriva su un relitto, non succede niente. Leggete **V10**.

V08, V09. Vi state sfracellando contro le rocce della Scogliera dei Denti di Drago. Se siete a bordo di un vascello, gli scogli aprono una falla e perdetevi tutte le razioni ed i tesori. Se siete alla deriva su un relitto, non succede niente.

Se la vostra Classe dell'Armatura è 4 o meno, leggete **V136**; se è maggiore di 4, leggete **V100**.

V10. Tirate 3d6. Se il risultato è maggiore della vostra Destrezza, non riuscite a togliervi l'armatura in tempo; è troppo pesante, ed annegate. Leggete **29**.

Se è minore o uguale, riuscite a togliervi l'armatura, ma la perdetevi tra i flutti, così come lo scudo. Restate a galla, privo di sensi, ed ora la vostra Classe dell'Armatura è 9. Avete perduto tutti i membri del gruppo.

Sottraeteli dalla Scheda dei PNG. Leggete **119**.

L'AVVENTURA IN SOLITARIO

Incontri sul mare

GIORNALE
DI BORDO

GIORNALE
DI BORDO

V63. A nord c'è una piccola isola tropicale.

nord - **V64**, 1 giorno est - **V73**, 1 giorno
sud - **V62**, 1 giorno ovest - **V53**, 1 giorno

V64. Siete di fronte ad una piccola isola tropicale. "Senza nome", dice Paco. Se attraccate, leggete **E5**.

nord - **V65**, 1 giorno est - **V74**, 1 giorno
sud - **V63**, 1 giorno ovest - **V54**, 1 giorno

V65. A sud c'è una piccola isola tropicale.

nord - **V66**, 1 giorno est - **V75**, 1 giorno
sud - **V64**, 1 giorno ovest - **V55**, 1 giorno

V66. Venti regolari da est spingono il vascello.

nord - **V67**, 1 giorno est - **V76**, 1 giorno
sud - **V65**, 1 giorno ovest - **V56**, 1 giorno

V67. Un'orizzonte vuoto e privo di nuvole circonda il vascello.

nord - **V68**, 1 giorno est - **V77**, 1 giorno
sud - **V66**, 1 giorno ovest - **V57**, 1 giorno

V68. A nord c'è un'isola della Gilda di Minrothad.

nord - **V69**, 1 giorno est - **V78**, 1 giorno
sud - **V67**, 1 giorno ovest - **V58**, 1 giorno

V69. Siete di fronte ad un'isola della Gilda di Minrothad. A nord ed est ci sono altre isole della confederazione. A ovest c'è un'isola del Regno di Ierendi. Se attraccate, leggete **E13**.

nord - **T20**, 1 giorno est - **V79**, 1 giorno
sud - **V68**, 1 giorno ovest - **V59**, 1 giorno

V70. Siete di fronte ad un'isola dell'Arcipelago Thane-gioth. Ad est ed ovest ci sono altre isole dell'arcipelago. Se attraccate, leggete **E10**.

nord - **V71**, 1 giorno est - **V80**, 1 giorno
 ovest - **V60**, 1 giorno

V71. A nord c'è una piccola isola tropicale.

nord - **V72**, 1 giorno est - **V81**, 1 giorno
sud - **V70**, 1 giorno ovest - **V61**, 1 giorno

V72. Siete di fronte ad un'isola tropicale. Paco sbatte le ali e annuncia: "Roccia del Pirata". Se attraccate, leggete **E9**.

nord - **V73**, 1 giorno est - **V82**, 1 giorno
sud - **V71**, 1 giorno ovest - **V62**, 1 giorno

V73. A sud c'è una piccola isola tropicale.

nord - **V74**, 1 giorno est - **V83**, 1 giorno
sud - **V72**, 1 giorno ovest - **V63**, 1 giorno

V74. Ad ovest c'è una piccola isola tropicale.

nord - **V75**, 1 giorno est - **V84**, 1 giorno
sud - **V73**, 1 giorno ovest - **V64**, 1 giorno

V75. Venti freddi da est gonfiano le vele del vascello.

nord - **V76**, 1 giorno est - **V85**, 1 giorno
sud - **V74**, 1 giorno ovest - **V65**, 1 giorno

V76. Per tutto il giorno, Paco non fa che ripetere: "Minro a nord, pirata a sud."

nord - **V77**, 1 giorno est - **V86**, 1 giorno
sud - **V75**, 1 giorno ovest - **V66**, 1 giorno



L'AVVENTURA IN SOLITARIO

Incontri sul mare

GIORNALE
DI BORDO

GIORNALE
DI BORDO

V77. L'orizzonte è vuoto; solo mare, a perdita d'occhio.

nord - **V78**, 1 giorno est - **V87**, 1 giorno
sud - **V76**, 1 giorno ovest - **V67**, 1 giorno

V78. A nord c'è un'isola della Gilda di Minrothad.

nord - **V79**, 1 giorno est - **V88**, 1 giorno
sud - **V77**, 1 giorno ovest - **V68**, 1 giorno

V79. Siete di fronte ad un'isola della Gilda di Minrothad. La città di Minrothad è a nord. Ad est ed ovest ci sono altre isole della confederazione. Se attraccate, leggete **E13**.

nord - **T21**, 1 giorno est - **V89**, 1 giorno
sud - **V78**, 1 giorno ovest - **V69**, 1 giorno

V80. Siete di fronte ad un'isola dell'Arcipelago Thanegioth. Le sponde dell'isola proseguono verso est. Se attraccate, leggete **E10**.

nord - **V81**, 1 giorno est - **V90**, 1 giorno
 ovest - **V70**, 1 giorno

V81. A sud c'è un'isola dell'Arcipelago Thanegioth. Il vento porta un rumore stridulo da est. Paco nasconde la testa sotto un'ala e grida: "Mulinello!". Se siete alla deriva, leggete **V91**.

nord - **V81**, 1 giorno est - **V91**, 1 giorno
sud - **V90**, 1 giorno ovest - **V70**, 1 giorno

V82. Ad ovest c'è una piccola isola tropicale.

nord - **V83**, 1 giorno est - **V92**, 1 giorno
sud - **V81**, 1 giorno ovest - **V72**, 1 giorno

V83. Le acque sono scure e stagnanti.

nord - **V84**, 1 giorno est - **V93**, 1 giorno
sud - **V82**, 1 giorno ovest - **V73**, 1 giorno

V84. Paco afferma: "Senza nome ad ovest".

nord - **V85**, 1 giorno est - **V94**, 1 giorno
sud - **V83**, 1 giorno ovest - **V74**, 1 giorno

V85. Paco grida: "Insetti ad ovest. Pericolo a sud."

nord - **V86**, 1 giorno est - **V95**, 1 giorno
sud - **V84**, 1 giorno ovest - **V75**, 1 giorno

V86. Paco scruta il mare e dice: "Isolotto orientale, ad est."

nord - **V87**, 1 giorno est - **V96**, 1 giorno
sud - **V85**, 1 giorno ovest - **V76**, 1 giorno

V87. "Gorgo ad ovest!" dice Paco.

nord - **V88**, 1 giorno est - **V97**, 1 giorno
sud - **V86**, 1 giorno ovest - **V77**, 1 giorno

V88. Un'isola della Gilda di Minrothad si estende sia a nord che a est.

nord - **V89**, 1 giorno est - **V98**, 1 giorno
sud - **V87**, 1 giorno ovest - **V78**, 1 giorno

V89. Siete di fronte ad un'isola della Gilda di Minrothad. Le sponde dell'isola proseguono verso est. Ad ovest c'è un'altra isola della confederazione. Se attraccate, leggete **E13**.

nord - **T22**, 1 giorno
sud - **V88**, 1 giorno ovest - **V79**, 1 giorno

V90. Siete di fronte ad un'isola dell'Arcipelago Thanegioth. Le sponde dell'isola proseguono verso ovest. Il cielo, ad oriente, è oscurato da enormi nubi, foriere di tempesta. Un rombo stridente si leva da nord. Paco nasconde la testa sotto un'ala e grida: "Maelstrom. Attenzione!". Se siete alla deriva, leggete **V91**. Se attraccate, leggete **E10**.

nord - **V91**, 1 giorno est - **V101**, 1 giorno
 ovest - **V90**, 1 giorno

V91. Le correnti, sempre più irresistibili, vi trascinano verso il centro di un'enorme mulinello, in un turbine di onde e di schiuma. Se siete a bordo di un vascello, la corrente sfascia lo scafo e vi trascina nel gorgo. Se siete alla deriva su un relitto, siete scagliati nelle acque turbinanti.

Vele strappate e corde spezzate roteano intorno al mulinello, e vi impediscono di risalire il gorgo o di volare via. Affondate in breve tempo nel mare turbinoso.

Perdete il vascello, i tesori e tutti i membri del gruppo. Le acque assassine vi portano ben presto, e inesorabilmente, a fondo. Avete solo il tempo di scrivere un'ultima nota sul giornale di bordo, prima che Paco ve lo strappi di mano e voli via, verso Specularum.

Avete perduto. Se volete ritentare con un nuovo personaggio, leggete **29**.

V92. Un rombo stridente di acque turbinose si leva da sud. "Cerchi pericolosi!" dice Paco. Se siete alla deriva, leggete **V91**.

nord - **V83**, 1 giorno est - **V92**, 1 giorno
sud - **V91**, 1 giorno ovest - **V81**, 1 giorno

V93. Ad est un'enorme nuvola grigia sormonta l'oceano.

nord - **V94**, 1 giorno est - **V103**, 1 giorno
sud - **V92**, 1 giorno ovest - **V83**, 1 giorno

V94. "Si sta facendo caldo!" grida Paco.

nord - **V95**, 1 giorno est - **V104**, 1 giorno
sud - **V93**, 1 giorno ovest - **V84**, 1 giorno

V95. Paco reclinava la testa da un lato e sussurra: "Tempesta ad est. Pericolo a sud. Torniamo a casa?"

nord - **V96**, 1 giorno est - **V105**, 1 giorno
- sud - **V94**, 1 giorno ovest - **V85**, 1 giorno

V96. "Troppa calma" bisbiglia Paco.

nord - **V97**, 1 giorno est - **V106**, 1 giorno
sud - **V95**, 1 giorno ovest - **V86**, 1 giorno

V97. A nord c'è un'isola della Gilda di Minrothad.

nord - **V98**, 1 giorno est - **V107**, 1 giorno
sud - **V96**, 1 giorno ovest - **V87**, 1 giorno

V98. Siete di fronte ad un'isola della Gilda di Minrothad. Le sponde dell'isola proseguono verso nord. Ad est si estende la penisola dell'Impero di Thyatis. Se attraccate, leggete **E13**.

nord - **V99**, 1 giorno est - **V108**, 1 giorno
sud - **V97**, 1 giorno ovest - **V88**, 1 giorno

V99. Siete di fronte alle coste di un villaggio della Gilda di Minrothad. A nord c'è un'altra isola della Gilda, men-

Ordine degli
eventi nei
paragrafi di
viaggio:

1. Leggete il paragrafo.
2. Verifica dell'incontro di mostri erranti.
3. Se avviene un incontro, passate alla sequenza d'interazione.
4. Se non avete un timoniere, controllate se vi siete persi.
5. Passate al prossimo paragrafo di mare o di terra.
6. Sottraete 1 giorno, e le corrispondenti razioni, dalla Scheda di Registrazione della Spedizione.
7. Ripetete l'ordine degli eventi, fin quando leggete paragrafi di viaggio (V).

Potreste voler
trascrivere alcune
note riguardo
particolari
incontri in
specifici paragrafi.

L'AVVENTURA IN SOLITARIO

Incontri sul mare

GIORNALE
DI BORDO

GIORNALE
DI BORDO

tre ad est c'è la penisola dell'Impero di Thyatis. La costa prosegue verso sud ed ovest. Se attraccate al villaggio, leggete U1.

nord - T23, 1 giorno est - V109, 1 giorno
sud - V98, 1 giorno ovest - V89, 1 giorno

V100. Tirate 3d6. Se il risultato è maggiore della vostra Costituzione, non riuscite a nuotare fino all'isola più vicina e perdetevi i sensi, vinto dalla stanchezza. Leggete l'azione 119.

Se è minore o uguale, raggiungete a nuoto l'isola più vicina. Leggete V138.

V101. Nubi di tempesta si avvicinano da est e da sud. Uno scroscio di onde si leva da ovest. Paco sentenza: "Fuga da est. Rotta verso nord". Se siete alla deriva, leggete V91.

nord - V92, 1 giorno est - V112, 1 giorno
sud - V101, 1 giorno ovest - V91, 1 giorno

V102. Un'enorme nuvola grigia appare all'orizzonte a nord. Paco sbatte le ali e grida: "Disgrazia e disperazione. Morte ed aria impura."

nord - V103, 1 giorno est - V112, 1 giorno
sud - V101, 1 giorno ovest - V92, 1 giorno

V103. Siete penetrati in una densa nube di polveri e gas che sembra provenire da una montagna, ad est. Dovete effettuare un TS contro veleno; se fallite, leggete 29.

Se avete successo, effettuate un TS contro veleno per ogni classe di personaggi rappresentata nel gruppo. Sottraete dalla Scheda dei PNG i personaggi delle classi in cui il TS sia fallito. Non subiscono alcun danno, invece, i personaggi delle classi il cui TS abbia avuto successo.

nord - V104, 1 giorno est - V113, 1 giorno
sud - V102, 1 giorno ovest - V98, 1 giorno

V104. Un'enorme nube grigia si leva dal mare a sud. Paco grida: "Aria cattiva! Attenzione!"

nord - V105, 1 giorno est - V114, 1 giorno
sud - V103, 1 giorno ovest - V94, 1 giorno

V105. Paco sbatte le ali e dice: "Sta bruciando qualcosa."

nord - V106, 1 giorno est - V115, 1 giorno
sud - V104, 1 giorno ovest - V95, 1 giorno

V106. Paco gracchia: "Acqua stagnante, gorgo". Se siete alla deriva, leggete V116.

nord - V106, 1 giorno est - V116, 1 giorno
sud - V115, 1 giorno ovest - V95, 1 giorno

V107. A nord c'è la penisola dell'Impero di Thyatis. Paco sospira: "Girotondo!" Se siete alla deriva, leggete V106.

nord - V98, 1 giorno est - V107, 1 giorno
sud - V106, 1 giorno ovest - V96, 1 giorno

V108. Siete di fronte alla penisola dell'Impero di Thyatis. Le sponde proseguono verso nord. A sud c'è un piccolo promontorio. Ad ovest c'è un'isola della Gilda di Minrothad. Se attraccate alla penisola, leggete E14.

nord - V109, 1 giorno est - V118, 1 giorno
sud - V107, 1 giorno ovest - V98, 1 giorno

V109. Siete di fronte alla penisola dell'Impero di Thyatis. A nord c'è un villaggio. Le sponde dell'isola proseguono verso sud. Ad ovest c'è un altro villaggio, su un'isola della Gilda di Minrothad. Se attraccate alla penisola, leggete E14.

nord - C18, 1 giorno
sud - V108, 1 giorno ovest - V99, 1 giorno

V110. Violente raffiche di vento vi rombano nelle orecchie. Siete nel bel mezzo di un uragano! Se siete a bordo di un vascello, tirate i dadi percentuali e sottraete il risultato dai "Punti-Scafo".

Per determinare dove vi trascina la tempesta, tirate 2 volte 2d4. Considerate poi la somma della prima volta, come "decine", e la somma della seconda, come "unità", del paragrafo di viaggio(V) da leggere.

Se siete alla deriva, seguite la medesima procedura.

V111. Una terribile tempesta è giunta da est. Le onde biancheggiano sotto le raffiche di vento e di pioggia. Leggete V110.

V112. Nubi foriere di tempesta si avvicinano da sud-est. A nord c'è una montagna. Un pennacchio grigio si leva dalla vetta ed il vento lo sospinge verso ovest. "Eccola che soffia!" dice Paco.

nord - V113, 1 giorno est - V120, 1 giorno
sud - V111, 1 giorno ovest - V102, 1 giorno

V113. Siete di fronte alle coste della Montagna che Brucia. Una tempesta è in avvicinamento da est. Se attraccate alla montagna, leggete E7.

nord - V114, 1 giorno est - V121, 1 giorno
sud - V112, 1 giorno ovest - V103, 1 giorno

V114. Nubi di tempesta si avvicinano da est. A sud c'è una montagna. Un pennacchio grigio si leva dalla vetta ed il vento lo sospinge verso ovest. Paco sbatte le ali e grida: "Montagna che brucia!"

nord - V115, 1 giorno est - V122, 1 giorno
sud - V113, 1 giorno ovest - V104, 1 giorno

V115. Nubi di tempesta si avvicinano da est.

nord - V116, 1 giorno est - V123, 1 giorno
sud - V114, 1 giorno ovest - V105, 1 giorno

V116. Ad est c'è una piccola isola tropicale. L'orizzonte, a nord-est e sud-est, è coperto da nubi di tempesta. Paco annuncia: "Strane acque." Se siete alla deriva, leggete V117.

nord - V117, 1 giorno est - V125, 1 giorno
sud - V123, 1 giorno ovest - V116, 1 giorno

V117. A nord c'è il promontorio meridionale dell'Impero di Thyatis. L'orizzonte, ad est, è coperto da nubi di tempesta. "Arriva la bufera" dice Paco. Se siete alla deriva, leggete V107.

nord - V108, 1 giorno est - V128, 1 giorno
sud - V117, 1 giorno ovest - V107, 1 giorno

V118. Siete di fronte al promontorio meridionale della penisola dell'Impero di Thyatis. Le sponde della penisola

la proseguono a nord e ad ovest. Ad est c'è una piccola isola dell'Impero. Se attraccate al promontorio, leggete **E14**.

nord - **V119**, 1 giorno est - **V128**, 1 giorno
sud - **V117**, 1 giorno ovest - **V108**, 1 giorno

V119. Siete di fronte ad un villaggio, che sorge sulla penisola dell'Impero di Thyatis. Le sponde della penisola proseguono verso nord e sud. Ad est c'è un'isola dell'impero, di forma allungata. Se attraccate al villaggio, leggete **U1**.

nord - **T24**, 1 giorno est - **V129**, 1 giorno
sud - **V118**, 1 giorno

V120, V121, V122, V123, V124, V125. Una terribile tempesta è sopraggiunta da est. Le onde biancheggiano sotto le raffiche di vento. Leggete **V110**.

V126. Siete di fronte ad una piccola isola tropicale. Paco annuncia: "Isolotto orientale". Nubi foriere di tempesta si avvicinano da nord, est e sud. Se attraccate, leggete **E2**.

nord - **V125**, 1 giorno est - **V124**, 1 giorno
sud - **V123**, 1 giorno ovest - **V116**, 1 giorno

V127. Una terribile tempesta è sopraggiunta da est. Le onde biancheggiano sotto le raffiche di vento. Leggete **V110**.

V128. Siete di fronte ad una piccola isola dell'Impero di Thyatis. A nord c'è un'altra piccola isola dell'impero. Nubi di tempesta si avvicinano da est. Ad ovest c'è il promontorio meridionale della penisola dell'Impero di Thyatis. Se attraccate, leggete **E14**.

nord - **V129**, 1 giorno est - **V127**, 1 giorno
sud - **V125**, 1 giorno ovest - **V118**, 1 giorno

V129. Siete di fronte ad una lunga isola dell'Impero di Thyatis. Ad est ci sono altre piccole isole dell'impero. Ad ovest, sulla penisola, c'è un villaggio. Se attraccate, leggete **E14**.

nord - **T25**, 1 giorno est - **V139**, 1 giorno
sud - **V128**, 1 giorno ovest - **V119**, 1 giorno

V130. Una terribile tempesta è sopraggiunta da est. Le onde biancheggiano sotto le raffiche di vento. Leggete **V110**.

V131. Tirate 3d6. Se il risultato è maggiore della vostra Costituzione, non riuscite a nuotare fino all'isola più vicina e perdetevi i sensi, vinti dalla stanchezza. Leggete l'azione **I19**.

Se è minore o uguale, raggiungete a nuoto l'isola più vicina. Leggete **V140**.

V132. Tirate 3d6. Se il risultato è maggiore della vostra Costituzione, non riuscite a nuotare fino all'isola più vicina e perdetevi i sensi, vinti dalla stanchezza. Leggete l'azione **I19**.

Se è minore o uguale, raggiungete a nuoto l'isola più vicina. Leggete **V141**.

V133. Tirate 3d6. Se il risultato è maggiore della vostra Costituzione, non riuscite a nuotare fino all'isola più vicina e perdetevi i sensi, vinti dalla stanchezza. leggete l'azione **I19**.

Se è minore o uguale, raggiungete a nuoto l'isola più vicina. Leggete **V142**.

V134. Tirate 3d6. Se il risultato è maggiore della vostra Destrezza, non riuscite a togliervi la pesante armatura ed annegate. Leggete l'azione **29**.

Se è minore o uguale, vi togliete l'armatura e la perdetevi tra i flutti assieme allo scudo, ma riuscite a restare a galla. La vostra Classe dell'Armatura è ora 9. Leggete **V132**.

V135. Tirate 3d6. Se il risultato è maggiore della vostra Destrezza, non riuscite a togliervi la pesante armatura ed annegate. Leggete l'azione **29**.

Se è minore o uguale, vi togliete l'armatura e la perdetevi tra i flutti assieme allo scudo, ma riuscite a restare a galla. La vostra Classe dell'Armatura è ora 9. Leggete **V131**.

V136. Tirate 3d6. Se il risultato è maggiore della vostra Destrezza, non riuscite a togliervi la pesante armatura ed annegate. Leggete l'azione **29**.

Se è minore o uguale, vi togliete l'armatura e la perdetevi tra i flutti assieme allo scudo, ma riuscite a restare a galla. La vostra Classe dell'Armatura è ora 9. Leggete **V100**.

V137. Tirate 3d6. Se il risultato è maggiore della vostra Destrezza, non riuscite a togliervi la pesante armatura ed annegate. Leggete l'azione **29**.

Se è minore o uguale, vi togliete l'armatura e la perdetevi tra i flutti assieme allo scudo, ma riuscite a restare a galla. La vostra Classe dell'Armatura è ora 9. Leggete **V133**.

V138. Se siete solo, raggiungete la spiaggia di un'isola. Leggete **E12**. Se siete con un gruppo, tutti i membri con Classe dell'Armatura minore o uguale a 4 annegano. Sottraete dalla Scheda dei PNG tutti i chierici, i guerrieri ed i nani. Raggiungete la spiaggia insieme ai sopravvissuti. Leggete **E12**.

V139. Siete di fronte ad un'isola dell'Impero di Thyatis. A nord e ad ovest ci sono altre isole dell'impero. Nubi di tempesta si avvicinano da est e da sud. Se attraccate all'isola di fronte a voi, leggete **E14**.

nord - **T26**, 1 giorno est - **V130**, 1 giorno
sud - **V127**, 1 giorno ovest - **V129**, 1 giorno

V140. Se siete solo, raggiungete la spiaggia di un'isola. Leggete **E3**. Se siete con un gruppo, tutti i membri con Classe dell'Armatura minore o uguale a 4 annegano. Sottraete dalla Scheda dei PNG tutti i chierici, i guerrieri ed i nani. Raggiungete la spiaggia insieme ai sopravvissuti. Leggete **E3**.

V141. Se siete solo, raggiungete la spiaggia di un'isola. Leggete **E8**. Se siete con un gruppo, tutti i membri con Classe dell'Armatura minore o uguale a 4 annegano. Sottraete dalla Scheda dei PNG tutti i chierici, i guerrieri ed i nani. Raggiungete la spiaggia insieme ai sopravvissuti. Leggete **E8**.

L'AVVENTURA IN SOLITARIO

Incontri sul mare

GIORNALE
DI BORDO

GIORNALE
DI BORDO

V142. Se siete solo, raggiungete la spiaggia di un'isola. Leggete **E11**. Se siete con un gruppo, tutti i membri con Classe dell'Armatura minore o uguale a 4 annegano. Sottraete dalla Scheda dei PNG tutti i chierici, i guerrieri ed i nani. Raggiungete la spiaggia insieme ai sopravvissuti. Leggete **E11**.

V143. Registrate l'ultimo paragrafo di mare che avete letto. Se il vascello ha una o più scialuppe, leggete **V144**.

Se non ne ha, siete alla deriva su un relitto galleggianti, senza razioni né tesori.

Se siete con un gruppo, tutti i membri con Classe dell'Armatura minore o uguale a 4 annegano. Sottraete dalla Scheda dei PNG tutti gli uomini normali, i ladri, gli elfi e gli halfling. Tutti i sopravvissuti sono ora alla deriva, aggrappati a relitti galleggianti, senza razioni né tesori. Tornate all'ultimo paragrafo di mare che avete registrato.

V144. Se ci sono almeno 10 membri del gruppo (compresi voi) per scialuppa, leggete **V145**. Se ce ne sono

meno, dividete il numero dei membri per le scialuppe ed arrotondate per difetto. Il risultato indica quanti membri del gruppo si salvano, con voi, sulla scialuppa. Il totale non può essere maggiore di 10. Leggete **V146**.

V145. Tirate 3d6. Se il risultato è maggiore della vostra Forza, siete scaraventati fuori dalla scialuppa, che si allontana inesorabilmente. Siete soli e alla deriva, aggrappati ad una trave, senza razioni né tesori. Tornate all'ultimo paragrafo di mare che avete registrato.

Se il risultato è minore o uguale, riuscite a salire sulla scialuppa, insieme a 9 membri del gruppo. Leggete **V146**.

V146. Se ci sono più scialuppe, dividete le razioni ed i tesori per il numero di scialuppe, in modo da caricarne la stessa quantità su ciascuna. Le altre scialuppe, però, spariscono tra i flutti prima ancora che possiate alzare l'albero. La vostra è la sola rimasta. Sottraete dalla Scheda dei PNG tutti i membri del gruppo che non sono sulla vostra scialuppa. Leggete l'ultimo paragrafo di mare che avete registrato.



TABELLE DI COMBATTIMENTO

TABELLA DELL'ATTACCANTE

Numero di attaccanti	DV degli attaccanti												
	fino	da 1	da 2	da 3	da 4	da 5	da 6	da 7	da 8	da 9	da 11	da 13	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	13	15	
1	A	B	C	D	E	F	G	H	J	K	L	M	
2-3	B	C	D	E	F	G	H	J	K	L	M	N	
4-7	C	D	E	F	G	H	J	K	L	M	N	P	
8-15	D	E	F	G	H	J	K	L	M	N	P	Q	
16-31	E	F	G	H	J	K	L	M	N	P	Q	R	
32-63	F	G	H	J	K	L	M	N	P	Q	R	S	
64-127	G	H	J	K	L	M	N	P	Q	R	S	T	
128-150	H	J	K	L	M	N	P	Q	R	S	T	U	

TABELLA DEL DIFENSORE

Numero dei difensori	CA dei difensori									
	8	7	6	5	4	3	2	1	0	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
2-3	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
4-7	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
8-15	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
16-31	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
32-63	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
64-127	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
128-150	9	10	11	12	13	14	15	16	17	

TABELLA DEI COMBATTIMENTI SINGOLI

Risultato tabella difensore	Risultato tabella attaccante																			
	A	B	C	D	E	F	G	H	J	K	L	M	N	P	Q	R	S	T	U	
2	7	11	16	22	29	37	46	56	67	79	92	106	121	137	154	172	191	211	232	
3	4	7	11	16	22	29	37	46	56	67	79	92	106	121	137	154	172	191	211	
4	2	4	7	11	16	22	29	37	46	56	67	79	92	106	121	137	154	172	191	
5	1	2	4	7	11	16	22	29	37	46	56	67	79	92	106	121	137	154	172	
6	0	1	2	4	7	11	16	22	29	37	46	56	67	79	92	106	121	137	154	
7	N	0	1	2	4	7	11	16	22	29	37	46	56	67	79	92	106	121	137	
8	N	N	0	1	2	4	7	11	16	22	29	37	46	56	67	79	92	106	121	
9	N	N	N	0	1	2	4	7	11	16	22	29	37	46	56	67	79	92	106	
10	N	N	N	N	0	1	2	4	7	11	16	22	29	37	46	56	67	79	92	
11	N	N	N	N	N	0	1	2	4	7	11	16	22	29	37	46	56	67	79	
12	N	N	N	N	N	N	0	1	2	4	7	11	16	22	29	37	46	56	67	
13	N	N	N	N	N	N	N	0	1	2	4	7	11	16	22	29	37	46	56	
14	N	N	N	N	N	N	N	N	0	1	2	4	7	11	16	22	29	37	46	
15	N	N	N	N	N	N	N	N	N	0	1	2	4	7	11	16	22	29	37	
16	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	0	1	2	4	7	11	16	22	29	
17	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	0	1	2	4	7	11	16	22	
18	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	0	1	2	4	7	11	16	

TABELLA DEI COMBATTIMENTI DI GRUPPO

Risultato tabella difensore	Risultato tabella attaccante																			
	A	B	C	D	E	F	G	H	J	K	L	M	N	P	Q	R	S	T	U	
2	3/4	3/4	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	
3	1/2	3/4	3/4	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	
4	1/2	1/2	3/4	3/4	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	
5	1/4	1/2	1/2	3/4	3/4	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	
6	1/4	1/4	1/2	1/2	3/4	3/4	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	
7	N	1/4	1/4	1/2	1/2	3/4	3/4	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	
8	N	N	1/4	1/4	1/2	1/2	3/4	3/4	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	
9	N	N	N	1/4	1/4	1/2	1/2	3/4	3/4	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	
10	N	N	N	N	1/4	1/4	1/2	1/2	3/4	3/4	T	T	T	T	T	T	T	T	T	
11	N	N	N	N	N	1/4	1/4	1/2	1/2	3/4	3/4	T	T	T	T	T	T	T	T	
12	N	N	N	N	N	N	1/4	1/4	1/2	1/2	3/4	3/4	T	T	T	T	T	T	T	
13	N	N	N	N	N	N	N	1/4	1/4	1/2	1/2	3/4	3/4	T	T	T	T	T	T	
14	N	N	N	N	N	N	N	N	1/4	1/4	1/2	1/2	3/4	3/4	T	T	T	T	T	
15	N	N	N	N	N	N	N	N	N	1/4	1/4	1/2	1/2	3/4	3/4	T	T	T	T	
16	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	1/4	1/4	1/2	1/2	3/4	3/4	T	T	T	
17	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	1/4	1/4	1/2	1/2	3/4	3/4	T	T	
18	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	1/4	1/4	1/2	1/2	3/4	3/4	T	

SCHEDA DEI PNG DEL GRUPPO

I giocatori sono autorizzati a fotocopiare questa pagina.

CLASSE DEL PNG	MEMBRI DELL'EQUI- PAGGIO	TIPO DI MARINAI			TOTALE CLASSE ARMATURA (CA)	TOTALE DADI VITA (DV)
		Marinai	Capitano	Timoniere		
Uomo comune CA 6, DV 1						
Chierico CA 4, DV 6						
Guerriero CA 2, DV 5						
Mago CA 9, DV 6						
Ladro CA 7, DV 4						
Nano CA 4, DV 5						
Elfo CA 6, DV 4						
Halfing CA 6, DV 4						
Totale						

Se rimanete senza PNG nel gruppo, siete rimasti da soli. Se siete da soli su un vascello andate alla deriva.

Potete comandare un gruppo da combattimento composto da marinai o da uomini dell'equipaggio, ma non potete mischiarli fra loro. Il numero di uomini a vostra disposizione è pari al vostro valore di Carisma. Per esempio se il vostro valore di Carisma è pari a 14, potete comandare un gruppo da combattimento composto da 14 uomini oltre a voi.

Per determinare i Dadi-vita del vostro gruppo da combattimento, sommate i Dadi-vita di tutti coloro che ne fanno parte (voi compresi se siete al comando del gruppo) e dividete il totale per il numero di uomini presenti.

Procedete allo stesso modo per determinare la Classe dell'armatura del vostro gruppo da combattimento.

Tutti i numeri devono essere arrotondati al numero intero più vicino. Per esempio: 1,5 viene arrotondato a 2, ma 1,4 viene arrotondato a 1.

DUNGEONS DRAGONS®

Avventura in solitario

L'oro di Lathan

di Merle M. Rasmussen

RAPIMENTO! Il maledetto Barone von Hendriks ha rapito la vostra fidanzata. Il losco figura pretende un riscatto in oro grezzo pari al peso della vostra amata Alandah! Come potrete riuscire a pagarlo?

In uno dei suoi rari momenti di gentilezza il perfido Barone vi ha rivelato che da una sperduta montagna, nel Mare del Terrore, fuoriescono, dalle viscere, colate di oro fuso. Non vi rimane che partire alla ricerca di questo luogo misterioso.

SPIEGATE LE VELE! Gridate alla ciurma del vostro vascello. Ma attenzione: avrete modo di imparare a vostre spese perché il Mare del Terrore sia stato chiamato in questo modo!

Riuscirete a sopravvivere alle mille insidie del mare? Riuscirete ad evitare l'ammutinamento dei vostri uomini prima di arrivare alla Montagna che Brucia? Quali terribili decisioni dovrete sapere prendere per portare a termine la vostra missione?

"L'oro di Lathan" è un'avventura per un solo giocatore, ma potrete scegliere fra molti personaggi diversi e molte imprese diverse. Esplorerete città, conoscerete nuovi luoghi misteriosi e affronterete innumerevoli pericoli. In questa avventura è, inoltre, presente un nuovo sistema di combattimento per i giochi in solitario che vi permetterà di simulare piccole battaglie.

© 1984 TSR, Inc. - Tutti i diritti riservati.



8 001083 025623

