

DUNGEONS & DRAGONS®

Avventura Livello Base

Il Terrore di Dymrak

di John Nephew

Traduzione: Stefano Mattioli



Il Terrore di Dymrak

| | |
|--|----|
| Introduzione | 2 |
| Background per i Giocatori | 3 |
| Il Dungeon | 4 |
| Livello 1: Descrizione degli Incontri | 6 |
| Livello 2: Descrizione degli Incontri | 11 |
| Appendici | |
| Personaggi Pregenerati | 14 |
| Mappe | |
| Livello 1 | |
| Livello 2 | |
| Stanza di Kosivikh | |

Crediti

Progetto: John A. Nephew

Editori: Richard Steinberg

Product Manager: Bruce Heard

Grafica di copertina: Jeff Easley

Grafica interna: Thomas Baxa

Grafica mappe e segnalini 3D: Robin Raab

Tipografia: Tracey Zamagne

Produzione: Sarah Feggstad

Speciali ringraziamenti: Zara Lasater, Kim Bloinger e Scott Bordent

Traduzione: Stefano Mattioli

Dungeons & Dragons, D&D, Mystara ed il logo TSR sono marchi registrati di proprietà di TSR Inc., Wizards of the Coast Inc. e TwentyFiveEdition s.r.l.: il loro uso non vuole in alcun modo costituire una forma di concorrenza sulla loro proprietà intellettuale né tuttavia implicare una approvazione o un permesso da parte di TSR Inc., Wizards of the Coast Inc. e TwentyFiveEdition s.r.l.

L'avventura per DUNGEONS & DRAGONS® *Il Terrore di Dymrak* è per 4-7 personaggi di 1°, 2° e 3° livello. Quando usata con un numero di personaggi diverso e differenti livelli, il Dungeon Master (DM) dovrebbe considerare la modifica della forza e del numero di mostri in modo tale che il gruppo non abbia troppa difficoltà o non sia troppo facilitato. Per tua convenienza, sono forniti dei personaggi pregenerati nella sezione delle Appendici.

Gli obiettivi di questo modulo sono chiari e semplici, rendendola una buona scelta, specialmente per giocatori principianti. Per aiutare il DM, forniamo molte informazioni assieme agli incontri, in modo da fargli risparmiare tempo a cercare molti dettagli nei manuali delle regole.

Per rendere il dungeon ancora più facile da utilizzare, abbiamo incluso una grande mappa e dei segnalini dei personaggi per poter visualizzare meglio sul tavolo le azioni.

Questa avventura può essere usata come seguito de *DDA3: L'Occhio di Traldar*. Una sezione seguente spiega le possibilità di transizione in caso tu possieda questa altra avventura.

Se hai intenzione di giocare un personaggio in questa avventura, dovresti smettere di leggere a questo punto. Leggere oltre non ti darà un qualche aiuto speciale nel gioco, specialmente perché molti DM cambiano le avventure in modo sostanziale prima di usarle. In effetti, ti faresti un disservizio, e rovineresti solo la suspense, la sorpresa, l'emozione e il dramma di un'esperienza di gioco di ruolo. Sei stato avvertito!

I Dungeon Master, tuttavia, dovrebbero continuare a leggere...

Sinossi dell'Avventura

La trama di questo modulo è molto semplice. I personaggi, che sono avventurieri novizi bramosi di dare prova di loro stessi, accettano un compito proposto dal Signore della Guardia Forestale: raccogliere una taglia sulla testa di un capo goblin le cui razzie stanno portando morte e distruzione fra umani ed elfi.

Il dungeon dei goblin è situato in una palude—il cuore stagnante della Foresta di Dymrak. I goblin si stanno rilassando e riprendendo a seguito di una recente razzia. E sono anche soggetti alla loro tipica disciplina inaffidabile (a causa del loro allineamento Caotico). Questi fattori danno ai personaggi giocanti (PG) una ragionevole possibilità di ripulire il covo.

Mentre esplorano il dungeon, i PG possono notare che ci sono luoghi dove i goblin non sono stati. Infatti, c'è un secondo livello, più profondo, nel dungeon dove segreti di un antico passato giacciono in attesa di essere rivelati!

Personaggi Pronti per il Gioco

Questa avventura è progettata per personaggi di basso livello. I personaggi tra il 1° e il 3° livello sono adatti. I giocatori con personaggi di livello più alto probabilmente non troveranno il dungeon molto soddisfacente, e quindi non sarà divertente.

Collegare Questo Modulo con *L'Occhio di Traldar*

Se non possiedi una copia del modulo *DDA3: L'Occhio di Traldar*, salta questa sezione. Se invece lo possiedi, abbiamo alcune idee per connetterlo a *Il Terrore di Dymrak*. Non dovrebbe essere difficile.

L'Occhio di Traldar è finito con i personaggi che ritornano a Luln dopo la loro incursione a Forte Destino e a questo punto potrebbero aver recuperato l'Occhio di Traldar. In Luln, sono accolti dai loro amici come degli eroi minori. Vengono anche avvertiti che dovrebbero tenere un basso profilo per un po', in quanto si sono fatti dei nemici come il Barone von Hendriks e gli schiavisti dell'Anello d'Acciaio. Luln è una piccola cittadina in cui gli "incidenti" sono facili a capitare.

Gli alleati dei personaggi in Luln suggeriscono di viaggiare verso est. Infatti, Leraith gli dice che dovrebbero cercar di trovare in qualche modo suo cugino Rodrick, il Signore della Foresta di Dymrak, che sta avendo un sacco di problemi con i goblin ultimamente. Gli scrive una lettera di raccomandazione e li assicura che se avranno l'incarico da Rodrick riceveranno sicuramente una lauta ricompensa per il loro sforzo.

Se Alexei Schelepin è ancora vivo, sarà felice di accompagnare i PG nel loro viaggio. Il suo villaggio, Ryania, si trova nella stessa direzione. Alexei potrebbe addirittura accompagnare il gruppo nel dungeon, se il DM crede che servano dei rinforzi.

Altrimenti, l'avventura e il background dei personaggi possono essere usati così come esposti.

Collegare Questo Modulo con Altri Prodotti del Gioco D&D

Questo modulo è progettato come modulo a sé stante; tutto ciò che ti serve per giocare sono le regole di D&D®. Tuttavia questo non è l'unico modo di fare le cose. Ci sono molti altre avventure e accessori di DUNGEONS & DRAGONS®. Visto che questa è un'avventura introduttiva, tu, che leggi, probabilmente non avrai letto nessuno di essi. Ma se lo hai fatto o lo farai, dovresti sapere che *Il Terrore di Dymrak* può essere facilmente adattato per adeguarsi a molti altri prodotti della linea D&D.

Prima di tutto, c'è il D&D® *Rules Cyclopedia* con la copertina rigida. La *Cyclopedia* gestisce personaggi di livello più alto e avventure all'aperto, in luoghi come città e terre selvagge. Se già sei pratico con le regole di base e ti avvicinerai alla *Cyclopedia* ti si apriranno nuovi mondi di avventura.

Armato della *Cyclopedia*, sarai preparato a adattare *Il Terrore di Dymrak* in un intero mondo. Se usi i prodotti della TSR, questo sarà il Mondo Conosciuto: un pianeta fervente, grandioso e diverso, descritto attraverso numerosi prodotti, come la famosa linea di Atlanti.

Se osservi il Mondo Conosciuto scoprirai che la Foresta di Dymrak—luogo nel quale questa avventura è ambientata—è già posta in un paese chiamato Granducato di Karameikos (descritto nell'Atlante *ATL1*). Quindi, se scegli di adottare il Mondo Conosciuto nella tua campagna di D&D®, avrai un perfetto luogo dove piazzar questo dungeon.

Se ti piace il Granducato, sarai contento di sapere che molte delle avventure pubblicate sono ambientate qui. Molti di questi moduli possono essere facilmente usati come una serie di dungeon senza la D&D *Rules Cyclopedia*, ma con queste regole potrai unirli tra loro per creare un più ricco arazzo di avventure.

Di nuovo, tutto ciò è completamente opzionale. Se sei nuovo al gioco, non sovraccaricarti di complicazioni. Usa quest'avventura, provane un'altra, creane alcun per conto tuo. Quando diventerai pratico, continua a sviluppare. Scoprirai presto le soddisfazioni che puoi ottenere esplorando e abbellendo un mondo di fantasia, e potrei perfino creare un mondo tutto tuo.

Background per i Giocatori

Per cominciare quest'avventura, leggi il seguente testo nel riquadro ai giocatori:

Fin da quando eravate bambini, avete sentito racconti terrorizzanti sulla Foresta di Dymrak. Anche se i boscaioli umani e i clan di elfi che vi vivono sono gentili e amano la pace, ci sono anche goblin e perfino mostri più terribili! Molte di queste creature vivono nel profondo cuore paludoso della foresta, dove gli umani e gli elfi temono andare.

Questi goblin non sono solo immaginari o storie per spaventare i bambini. Il fatto che siano reali e pericolosi è stato sottolineato dalle razzie avvenute nelle recenti settimane che hanno colpito sia le comunità umane che elfiche. Un intero villaggio è stato distrutto!

Il capo dei cavalieri goblin è un capitano di guerra di nome Kosivikh, conosciuto ovunque col nome di "Terrore di Dymrak" a causa della paura che incute nei cuori dei suoi nemici.

Chiaramente, è tempo di agire. Roderick, il Signore delle Foreste del Duca, ha deciso che la questione deve essere risolta. Offre una taglia di 1.000 monete d'oro per chiunque gli porti la testa di Kosivikh.

La sfida è irresistibile per avventurieri come voi, bramosi di dimostrare il proprio eroismo. Avete il coraggio di penetrare nelle paludi e affrontare il Terrore di Dymrak?

Dovresti aspettarti che i tuoi giocatori accettino la sfida. (Se non lo fanno, magari dovresti parlargli alludendo a quali eroici avventurieri siano!)

Prima di partire per l'avventura, permetti ai giocatori di parlarsi riguardo ai piani e preparare l'assalto. I PG possono comprare qualsiasi provvista gli sia necessaria in città prima di partire, al prezzo elencato Manuale delle Regole.

Dopo che i giocatori concorderanno di essere pronti a cominciare la cerca, leggigli quanto segue:

Dopo aver radunato compagni e provviste, siete pronti a partire. Un giorno di viaggio dall'ultimo insediamento umano ci porta nel profondo della foresta dove si dice che dimori il Terrore. Avete intuito correttamente che i caotici goblin hanno prestato poco interesse a coprire le loro tracce di ritorno dalle razzie. In poco tempo, trovate una pista, segnata da impronte e oggetti abbandonati. Conduce nella palude, seguendo le zone più alte che sono asciutte, attraverso un pantano di rovi, pozze e tronchi d'albero. Strani suoni e odori spiacevoli vi circondano nella bassa nebbia che sembra non sollevarsi mai. Vi domandate quali malvagie creature possano celarsi in un luogo tanto inospitale.

Alla fine individuate la vostra destinazione: una alta collina circondata da un putrido acquitrino. Sul fianco della collina, vedete l'ingresso di una caverna. Questo deve essere il covo del Terrore di Dymrak.

Ora i giocatori si trovano all'ingresso del dungeon (il luogo indicato con "Partenza" sulla mappa del dungeon) e l'avventura può cominciare.

Il Dungeon

La Foresta di Dymrak è un'ampia zona selvaggia, gran parte della quale ha un buon drenaggio, eccetto un bacino geologico al centro che è la destinazione finale di molti ruscelli che si snodano attraverso il resto della foresta. Il risultato è un grande acquitrino ammantato di nebbia che è diventata la naturale dimora di varie specie selvatiche e terribili mostri.

I razziatori di Kosivikh sono compiaciuti nel poter chiamare casa questo luogo. Nessuno ha ancora mai avuto il coraggio di addentrarsi nelle nebbie, o almeno non senza sparire nel nulla. Troppo sicuri di sé, i goblin hanno smesso di preoccuparsi di coprire le proprie tracce. Ciò permette al gruppo di arrivarci proprio sulla soglia di casa.

Il covo dei razziatori goblin è una rete di caverne naturali che si struttura come un favo nel mezzo dell'acquitrino. Sanno di non esserne i primi abitanti. Vi sono tracce della presenza di precedenti abitatori, di certo una tribù di lucertoloidi e ci sono caverne (il secondo livello, oltre la ragnatela della vedova nera) che i goblin non hanno esplorato. I problemi insorsero quando un paio di uomini lucertola decisero di vivere nelle caverne, ma i due gruppi sono giunti a un compromesso. In molti aspetti, tuttavia, è un covo piacevole: fresco, umido e sufficientemente buio per gli occhi sensibili alla luce dei goblin.

All'insaputa dei goblin, molti secoli fa qui abitarono esseri—perfino prima che qui diventasse così umido. Il livello più basso del dungeon consiste in una serie di cripte

per un principe di un'antica popolazione che una volta regnava su queste terre.

Usare la Mappa e i Segnalini

In questo modulo sono presenti un grande foglio con una mappa e dei segnalini.

I segnalini si possono stampare, piegare e usare come miniature e possono essere usati per rappresentare i personaggi e i mostri nel dungeon.

Quando il gioco inizia, disponi la mappa sul tavolo. Posiziona le miniature dei personaggi del gruppo sul luogo indicato come "Partenza" del primo livello del dungeon. Usa dei pezzi di carta, o qualsiasi altra cosa per coprire le parti del dungeon che i giocatori non hanno ancora esplorato.

Quando i giocatori spostano le loro miniature sulla mappa, rivela le aree del dungeon che i personaggi possono vedere. Se i PG entrano in una stanza che contiene un mostro, piazza la miniatura del mostro nella stanza. Usa le miniature per aiutarti a visualizzare il combattimento. Troverai la griglia stampata di quadrati da 1,5 m molto utile per il calcolo dei movimenti.

Descrizione dei Mostri

Ci sono molti mostri con cui sfidare i personaggi in questo dungeon. Per rendere il lavoro del DM più facile, abbiamo fornito un riepilogo delle statistiche (dai manuali di D&D®) in un formato abbreviato. Il formato è il seguente:

Nome del mostro (quantità incontrata): CA (Classe dell'armatura); DV (Dadi-Vita); pf (punti-ferita); MV (movimento); N° ATT. (numero di attacchi); THAC0 (tiro "per colpire classe armatura 0" su 1d20); F (ferite per ogni attacco, se il mostro usa armi è indicato in parentesi); TS (Tiro salvezza); ML (Morale); AL (Allineamento); PX (Punti esperienza).

Troverai questo formato, o uno molto simile a questo, in tutti i moduli D&D® pubblicati. In questo modulo, che è progettato per DM principianti, ci siamo presi cura di includere maggiori informazioni sui mostri di quante ce ne siano normalmente nelle altre avventure pubblicate. Nel fare questo ti abbiamo risparmiato il problema di andare a controllare gli effetti, per esempio, del moroso velenoso del millepiedi.

THAC0: la THAC0 è un modo alternativo di guardare la tabella di combattimento. È una strada differente che porta agli stessi risultati di combattimento. Per usare la THAC0, tira 1d20 per i mostri, come al solito. Aggiungi qualsiasi modificatore speciale per il combattimento (e.g., penalità per colpire un nemico invisibile), poi aggiungi la CA del difensore, se il totale è superiore alla THAC0, allora il colpo è andato a segno.

Se trovi che la THAC0 ti confonde, torna al metodo della tabella di combattimento. Usando lo Schermo del Dungeon Master dai set di D&D potrai rendere il gioco più veloce.

Morale: Assicurati di eseguire il controllo del Morale se ne usi la regola opzionale. È importante sapere se qualche mostro si arrende o scappa. Potrebbe voler dire vita o morte per qualcuno dei personaggi giocanti. Rivedi le regole a sul Morale delle Regole di D&D su come e quando controllare il morale. Se non usi la regola del Morale, usa il tuo buon senso per decidere quando i mostri scappano piuttosto che combattere. IPG possono essere in gamba, ma anche così, le ferite si accumulano e potrebbero portare alla morte negli incontri successivi. Non essere troppo dolce con i giocatori (dopo tutto, potrebbero essere loro a dover fuggire, qualche volta!), ma non essere troppo duro.

I goblin che falliscono i loro controlli sul Morale, cercheranno di fuggire dal dungeon. Questi umanoidi caotici sono più interessati alla propria sopravvivenza individuale.

Mostri Erranti

Abbiamo redatto un elenco riassuntivo dei mostri che potrebbero essere trovati a vagare in questo dungeon specifico.

Per sapere quale, tira 1d8.

Ghoul (1d2): CA 6; DV 2*; pf 9 ognuno; MV 27 (9) m; N° ATT. 3; THAC0 18; F 1d3/1d3/1d3 + paralisi; TS G2; ML 9; AL C; PX 25 ognuno.

Goblin (1d6): CA 6; DV 1-1; pf 4 ognuno; MV 27 (9) m; N° ATT. 1; THAC0 19; F 1d6 (mazza); TS UC; ML 7; AL C; PX 5 ognuno.

Hobgoblin (1d6): CA 6; DV 1+1; pf 6 ognuno; MV 27 (9) m; N° ATT. 1; THAC0 18; F 1d6 (lancia); TS G1; ML 8; AL C; PX 15 ognuno.

Pipistrello gigante (1d3): CA 6; DV 2; pf 9 ognuno; MV 9 (3) m, Vo 54 (18) m; N° ATT. 1; THAC0 18; F 1d4; TS G1; ML 8; AL N; PX 20 ognuno.

Ragno chelato (1d2): CA 6; DV 1+1; pf 4 ognuno; MV 27 (9) m; N° ATT. 1; THAC0 18; F 1d6 (lancia); TS G1; ML 8; AL N; PX 15 ognuno.

Uccello stigeo (1d8): CA 7; DV 1*; pf 5 ognuno; MV 9 (3) m, Vo 54 (18) m; N° ATT. 1; THAC0 19; F 1d4; TS G2; ML 9; AL N; PX 13 ognuno.

Uomo lucertola (1d3): CA 5; DV 2+1; pf 10 ognuno; MV 18 (6) m, Nu 36 (12) m; N° ATT. 1; THAC0 17; F 1d6+1 (lancia); TS G2; ML 12; AL N; PX 25 ognuno.

Zombi (1d3): CA 8; DV 2; pf 10 ognuno; MV 27 (9) m; N° ATT. 1; THAC0 18; F 1d8; TS G1; ML 12; AL C; PX 20 ognuno.

Probabilmente troverai più comodo modificare questa tabella dei mostri erranti quando progetterai un tuo dungeon. Dopo tutto, non ha molto senso trovare un orchetto in un covo di goblin. Con un po' di lavoro puoi rendere i tuoi dungeon più logici e coerenti.



Livello 1: Descrizione degli Incontri

In entrambi i livelli del dungeon, alcuni passaggi sono ricoperti di acqua. Usa il buon senso per giudicare quali effetti questo abbia sul gioco. Per esempio, come gestiscono torce e lanterne quando inizia un combattimento? Subiranno una penalità alla CA se non usano lo scudo? Useranno la torcia come un'arma? O lasceranno cadere la torcia e, forse, si ritroveranno a combattere nell'oscurità? Camminare nell'acqua provoca rumore, che riduce le probabilità di sorpresa a 1 su 1d8 e potrà indicare la presenza di personaggi invisibili.

1. Covo degli Uomini Lucertola

La puzza di marcio della palude permea fin dentro questa caverna, che contiene una parte allagata e stagnante. L'acqua è alta fino all'anca (di un uomo). La caverna si estende in direzione nordest, creando una camera oblunga, mentre nella parte sud individuate una biforcazione, una parte si estende più o meno in direzione sud e l'altra a sudest nella fredda oscurità.

A nordest, dei movimenti attirano la vostra attenzione: due forme umanoidi con la coda, le teste di lucertola e altre fattezze da rettile. Ringhiano minacciosi, forse perché avete invaso il loro covo

Questa caverna è condivisa da una coppia di uomini lucertola. Hanno instaurato un compromesso con i goblin per una mutua protezione contro gli intrusi (come i PG). I goblin si aspettano che gli uomini lucertola attacchino tutti gli intrusi (e lo faranno). Al rumore di battaglia, gli uomini lucertola si aspettano che i goblin li assistano nello scacciare i nemici.

Sfortunatamente per gli uomini lucertola, i caotici goblin sono lassi nel mantenere la loro parte di accordo. Vedono gli uomini lucertola come stupida carne da cannone utile come prima linea di difesa gratuita. La guardia all'**Incontro 2** preferisce non rischiare il collo, sebbene i rumori di battaglia la metteranno in guardia. Se gli uomini lucertola respingono l'attacco con successo, si scuserà dicendo di essersi addormentata in servizio. ("Ad ogni modo, ve la siete cavata bene anche senza di me.") E se gli uomini lucertola fallissero, chi mai sarebbe lì ad accettare le sue scuse?

Il tesoro degli uomini lucertola è tenuto in un'urna di argilla, seppellita sotto l'acqua e il fango vicino alla parete est della caverna. Consiste in 213 ma, 154 ma, 77 me e 14 mo. C'è anche un diadema d'argento e una fiala sigillata con la cera che contiene una *pozione d'invisibilità*.

Uomo lucertola (2): CA 5; DV 2+1; pf 10 ognuno; MV 18 (6) m, Nu 36 (12) m; N° ATT. 1; THAC0 17; F 1d6+1 (mazza); TS G2; ML 12; AL N; PX 25 ognuno.



2. Goblin di Guardia

Siete distratti dal suono di urla e risate giù per il corridoio. Poi, a ovest del passaggio, individuate un recesso ricavato dalla pietra stessa. Da questa nicchia si fa avanti un goblin, i denti aguzzi digrignano malvagi mentre si allunga in un attacco contro il personaggio più avanzato del gruppo.

Qui è stato posto un goblin per ostacolare intrusi nel covo dei razziatori. Il goblin è allerta, in quanto ha sentito i PG combattere con gli uomini lucertola nell'**Incontro 1**. Per questa ragione, non sarà sorpreso. Tuttavia, il gruppo potrebbe essere sorpreso da lui con le normali probabilità.

A formare un rigonfiamento nella tunica del goblin c'è un borsello contenente il tesoro personale: 12 ma e 3 mo.

Goblin: CA 6; DV 1-1; pf 7; MV 27 (9) m; N° ATT. 1; THAC0 19; F 1d6 (mazza); TS UC; ML 7; AL C; PX 5.

Le urla e le risate provengono dall'**Incontro 3** dove si sta giocando a dadi. I rumori rauchi di questi goblin impediranno loro di sentire i rumori del combattimento contro la guardia, se i PG riescono a sbarazzarsi del goblin entro 2 round. Altrimenti, i 3 goblin che giocano a dadi verranno a investigare la sorgente dei rumori, seguiti un round dopo da altri 2 goblin che stanno riposando sui giacigli del covo. Vedi l'**Incontro 3** per le statistiche e il tesoro di questi umanoidi.

3. Dormitorio dei Goblin

Se i PG hanno già incontrato questi goblin dell'incontro precedente usa la descrizione seguente:

Questa ampia stanza è allestita come una sorta di dormitorio, senza dubbio per quei goblin che avete appena affrontato. Vedete una dozzina di giacigli. Al centro della stanza c'è un tavolo grezzo con sopra un paio di dadi e diverse pile di monete di rame.

Sul tavolo ci sono 3d4 mo. Se i PG hanno sconfitto le guardie dell'**Incontro 2** in modo veloce e senza fare troppo rumore oppure provengono dalla stanza del wokan (**Incontro 4**), potrebbero prendere di sorpresa i goblin che si trovano ancora qui. Leggi quanto segue:

In questo dormitorio comune, vedete una mezza dozzina di giacigli—e molti dei proprietari sembrano essere in casa! Due goblin stanno riposando sul proprio letto mentre altri tre stanno giocando a dadi seduti al tavolo al centro della stanza. Il vostro ingresso è accolto da scherni arrabbiati mentre i goblin afferrano le loro armi.

Goblin (5): CA 6; DV 1-1; pf 4 ognuno; MV 27 (9) m; N° ATT. 1; THAC0 19; F 1d6 (spada corta); TS UC; ML 7 (9 se Kosivikh è presente); AL C; PX 5.

I goblin nei loro letti sono sorpresi automaticamente e dovranno perdere il loro primo round di combattimento per armarsi e prepararsi al combattimento. Quelli al tavolo hanno le armi a portata di mano, ma possono essere sorpresi con le normali probabilità.

Oltre alle monete di rame sul tavolo, ogni goblin porta con sé un borsello con 3d8 mr, 2d6 ma, 1d20 mo. La spada corta di uno dei goblin ha un'ametista del valore di 125 mo incastonata nel pomo d'argento dell'impugnatura. Un secondo goblin indossa un grande orecchino di platino a forma di testa di cavallo stilizzata, del valore di 40 mo. Un terzo goblin indossa una collana di perle e biglie d'oro alternate, valore 400 mo. In fine, un quarto goblin ha una piccola fiala contenente una *pozione di guarigione*.

Il rumore di battaglia attirerà i goblin dalle aree adiacenti. Se i PG non hanno eliminato la guardia (**Incontro 2**), questa arriva all'inizio del secondo round di combattimento.

Se i personaggi non hanno eliminato il goblin incantatore, Vylgrykk (**Incontro 4**) egli ha 1 probabilità su 3 (un tiro di 1 o 2 su 1d6) per round, dal terzo round di combattimento in poi, di decidere di venire a indagare sui rumori. Se Vylgrykk non decide di arrivare entro la fine del combattimento, assume che i goblin abbiano sistemato il problema e continua con il suo lavoro.

Kosivikh, che è occupato a pianificare la prossima razzia dei goblin assieme al suo luogotenente (vedi **Incontro 5** per le statistiche), lo invierà a vedere che problemi ci siano se il

combattimento dura più 4 round. Se il rumore di combattimento termina e il luogotenente non ritorna immediatamente, Kosivikh andrà a investigare egli stesso.

I giocatori più cauti potranno facilitarsi l'incontro con l'esplorazione. La *pozione di invisibilità* del primo incontro potrebbe tornare utile.

4. Stanza del Wokan

Che confusione in questa stanza! Le pareti sono tappezzate con pelli di animali e bestie misteriose, canne di palude e—gran parte appesi in modo orribile nell'angolo sud della stanza—un corpo dissezionato di un uomo lucertola. Ciotole, fiale e boccette di sostanze dall'odore malevolo sono distribuite tutt'attorno. Il pavimento è ricoperto di canne essiccate, nell'angolo nord le canne sono più spesse, cosa che suggerisce che siano state usate come giaciglio.

E davanti a voi, la cosa più strana di tutto è un goblin. La testa calva coperta di strani simboli, segnati con una densa pittura. Il naso con un grosso osso come piercing, e dai lobi delle orecchie pendono orecchini d'oro. Una collana di denti attorno alla gola e il suo corpo vestito con pellicce di animali in decomposizione. IN mano c'è un pugnale ricurvo, una lama di acciaio splendente. Quando nota il vostro ingresso, la sua gola produce suoni innaturali e le sue mani tracciano strani cerchi nell'aria.

Il goblin, di nome Vylgrykk è un wokan, una sorta di incantatore umanoide. È in grado di usare gli incantesimi come un mago di 2° livello. Attaccherà i personaggi senza esitazione, tentando di usare il suo incantesimo *sonno* come prima risorsa.

Vylgrykk, goblin wokan: CA 6; DV 2*; pf 9; MV 27 (9) m; N° ATT. 1; THAC0 18; F 1d4 (pugnale); TS M2; ML 7; AL C; PX 5.

Incantesimi:

Primo livello: *dardo incantato, sonno*

I goblin dagli altri incontri non verranno in aiuto del wokan, perfino se i rumori di combattimento sono forti, perché il lavoro Vylgrykk è spesso strano e rumoroso e è già successo che il wokan abbia fritto i goblin curioso che si sono intrufolati. A curiosare.

Se Vylgrykk fallisce il controllo sul Morale, implorerà i personaggi di risparmiargli la vita. Parla un Comune grezzo. Gli offrirà il suo tesoro più prezioso, una pergamena magica e implorerà pietà. La pergamena è contenuta in un tubo di metallo, nascosto nella cavità toracica del cadavere dell'uomo lucertola.

Sulla pergamena ci sono 3 incantesimi: *charme, individuazione del magico e ventriloquio*. Per decifrare la pergamena un mago o un elfo devono usare un incantesimo

Livello 1: Descrizione degli Incontri

di *lettura del magico*. Quando un mago o un elfo hanno imparato gli incantesimi può decidere di ricopiarli nel suo libro di incantesimi oppure può lanciaarli dalla pergamena.

Se i PG contrattano, Vylgrykk concederà di dargli qualsiasi altra cosa egli abbia: il paio di orecchini d'oro (valore 60 mo ognuno), la sua collana di denti (valore 3 mo), il suo gruzzolo di 348 mo (nascosto in una delle ciotole).

Avviserà i PG di non prendere nulla delle polveri e liquidi nelle sue ciotole e fiale. Sta dicendo la verità! Vylgrykk sta ricercando dei veleni e ogni cosa contenuta in quei contenitori è tossica. Chiunque ingerisca una qualsiasi sostanza contenuta, soffrirà di nausea (-2 sul tiro per colpire per 1 turno), e deve eseguire un tiro salvezza contro Veleno per non subire anche 1d8 punti-ferita.

5. Stanza di Kosivikh

Se Kosivikh o il suo luogotenente si sono uniti alla mischia dell'**Incontro 3**, assicurati di adattare la descrizione seguente alla situazione:

Questa è sicuramente la stanza più ordinaria e lussuosa che avete trovato fra questi goblin. C'è un arazzo appeso alla parete sud—evidentemente fatto dagli umani, e esotico. Raffigura guerrieri del deserto radunati in una tenda, intenti a mangiare delicatezze servite da una donna avvolta in veli. A est c'è un giaciglio. Un tavolo si trova davanti al giaciglio e sul tavolo ci sono delle mappe. Vi si trova sopra anche un boccale d'argento. A ovest c'è un grande baule di quercia rinforzato da barre di ferro; è chiuso.

Qui si trovano due goblin, più grossi di quelli che avete visto fino ad ora. Uno dei due, particolarmente robusto, impugna un'ascia da battaglia. Per voi non ci sono dubbi: questo brutto davanti a voi non può essere altri che il Terrore di Dymrak, Kosivikh stesso.

Kosivikh, "Il Terrore di Dymrak", Capitano di Guerra goblin: CA 4; DV 3; pf 15; MV 27 (9) m; N° ATT. 1; THAC0 17; F 1d8+1 (ascia da battaglia); TS G3; ML 10; AL C; PX 35.

Kosivikh indossa una *cotta di maglia +1*, impugna un'ascia da battaglia con entrambe le mani, e grazie alla sua taglia e alla sua forza, riceve un bonus di +1 al danno. Kosivikh indossa anche un anello con le chiavi. Ha le chiavi del magazzino e della cella dei prigionieri (**Incontro 6 e 7**)

Luogotenente di Kosivikh: CA 6; DV 2; pf 7; MV 27 (9) m; N° ATT. 1; THAC0 18; F 1d8 (spada); TS G2; ML 9; AL C; PX 20.

Le mappe sul tavolo riportano le rotte commerciali delle carovane attorno alla Foresta di Dymrak. Il Terrore di



Dymrak e il suo luogotenente stavano pianificando la loro prossima incursione, un attacco ai mercanti di spezie a est.

Assumendo che questi goblin siano qui (i.e., non si sono uniti alla battaglia dell'**Incontro 3**), attaccheranno i PG. Se c'è stato un forte rumore di battaglia all'**Incontro 3**, non saranno sorpresi.

L'arazzo esotico appeso alla parete sud è di alta qualità e Kosivikh ne ha tenuto cura, tanto che non è rovinato dalle conduzioni avverse della caverna. Vale tutti i suoi 500 mo di

valore. Il boccale d'argento sul tavolo è mezzo pieno di buona birra. Il boccale vale 30 mo.

Il baule è chiuso a chiave e ha una trappola con ago avvelenato. A meno che la trappola non venga disinnescata, una persona che tenti di scassinare la serratura si pungerà il dito e dovrà superare un tiro salvezza contro Veleno per non cadere incosciente per 2d4 ore. (Kosivikh usa questo veleno perché è più preoccupato degli avidi goblin che ci sono nel gruppo che di eventuali intrusi.)

All'interno del baule c'è il bottino della banda: 3.218 mr, 2.056 ma, 978 mo, sei pezzi di onice (valore 50 mo ognuno), una grande gemma d'ambra (valore 130 mo) e uno zaffiro (valore 500 mo). Ci sono anche quattro pozioni: 2 *pozioni di guarigione*, una *pozione di forma gassosa* e una *pozione di rimpicciolimento*.

6. Magazzino

La porta di questa stanza è chiusa a chiave.

Ceste, scatole e barili riempiono la stanza; da ciò deducete che si tratti di un magazzino per il cibo. Per il resto la stanza è vuota.

Questa stanza contiene il resto delle incursioni dei goblin, più altre provviste che hanno comprato. I giocatori possono cercare nella stanza se desiderano. Circa una dozzina di contenitori sono semplicemente vuoti. I restanti contengono quanto segue: 3 scatole di frecce (50 frecce per scatola) in buone condizioni; 4 barili di vino rosso (uno di essi è stato aperto e rovesciato su una cesta di razioni speciali, ora rovinate); 5 ceste di razioni da viaggio, ognuna contenente abbastanza cibo per una persona per 30 giorni; una cesta di armi rotte: else, teste di ascia, lame spezzate, bastoni scheggiati, ecc.—nessuna è utilizzabile.

In un'altra cesta, impacchettato con della paglia c'è una borsa di seta contenente una dozzina di gemme: un granato (valore 100 mo), un piccolo rubino (valore 500 mo), 2 pezzi di giacinto (valore 150 mo ognuno), un'agata (valore 10 mo) e una piccola perla (valore 50 mo). In un'altra cesta ci sono una dozzina di millepiedi giganti. Il wokan pensava di usarli per delle ricerche. Era interessato all'estrazione e distillazione del loro veleno per avvelenare le armi.

Millepiedi gigante (12): CA 9; DV ½; pf 3 ognuno; MV 18 (6) m; N° ATT. 1; THAC0 19; F veleno; TS UC; ML 7; AL N; PX 5 ognuno.

Il veleno del millepiedi non uccide. I personaggi che falliscono il tiro salvezza contro Veleno si ammalano per 10 giorni. Durante questo tempo sono così deboli da non poter svolgere alcuna azione fisica oltre a camminare, e lo fanno a velocità dimezzata.

7. Cella dei Prigionieri

Il passaggio sale leggermente mentre porta verso nord, fino a che non raggiungete una porta. L'acqua è di nuovo profonda 3 cm. La porta davanti a voi ha una piccola finestrella con le sbarre. Una leggera folata d'aria passa attraverso di essa. Oltre le sbarre sentite 2 voci che discutono animatamente, con un linguaggio gutturale.

La porta dietro le sbarre ospita i prigionieri catturati dai goblin, che sperano di ottenere un riscatto con il loro scambio. I prigionieri, un orchetto e un elfo, si stanno scambiando insulti in linguaggio orchesco. Se qualcuno del gruppo capisce l'orchesco, saranno in grado di capire lo scambio di battute (sebbene li scandalizzi, sono così rozze!).

La porta è chiusa a chiave. Ha una serratura relativamente semplice, facile da aprire: dai un bonus di +30% al tiro per Scassinare Serrature dei ladri. Inoltre, Kosivikh ha la chiave di questa stanza.

Il leggero flusso d'aria nella cella (appena sufficiente per far tremolare le torce) proviene da un minuscolo foro naturale nel soffitto. Questo foro sale fino alla superficie della collina. Aiuta la circolazione dell'aria attraverso le caverne. Il foro è ampio a sufficienza per far passare solo un topo.

Nell'aprire la porta, proiettate la luce sugli occupanti: due prigionieri, un elfo e un orchetto, ammanettati a pareti opposte. Al vostro ingresso smettono di gridarsi l'un l'altro e si voltano verso di voi.

Rokhaag, orchetto prigioniero: CA 9 (senza armatura); DV 1; pf 5; MV 27 (9) m; N° ATT. 1; THAC0 19; F a seconda dell'arma (disarmato); TS G1; ML 6; AL C; PX 10.

Jalven, prigioniero elfo: CA 9 (senza armatura); E1; pf 4; MV 36 (12) m; N° ATT. 1; THAC0 19; F a seconda dell'arma (disarmato); TS E1; ML 8; AL N; PX 13.
L'elfo non ha incantesimi memorizzati.

Dato che sono incatenati alle pareti, entrambi i prigionieri sono in effetti inermi e potrebbero essere uccisi con un solo colpo di qualsiasi arma da taglio. Tuttavia, non è un'azione particolarmente eroica da fare e i personaggi che assassinano esseri inermi come questi non riceveranno punti esperienza per tale azione. (Di fatto, i personaggi di allineamento Legale che partecipano o che anche solo permettono un tale omicidio, dovrebbero essere penalizzati di 23 PX—i punti esperienza che avrebbero ricevuto sconfiggendo questi esseri in combattimento.)

Il gruppo ha di fronte un dilemma morale. Come dovrebbero trattare i prigionieri dei goblin? Sarebbe

Livello 1: Descrizione degli Incontri

abbastanza semplice rilasciare Javlen, ma è facile che l'elfo tenti di uccidere l'orchetto, forse dopo che i personaggi se ne saranno andati. Devono rilasciare l'orchetto, sapendo che è un malvagio essere caotico? O lasciare che diventi preda di Javlen, qualche mostro errante o inedia? Se lo rilasceranno, potrebbero correre il rischio che egli torni con dei compagni, per tendere un'imboscata al gruppo come esce dal covo dei goblin, pieni di tesori del dungeon.

Permetti ai giocatori di elaborare una soluzione. Fai attenzione a come i giocatori seguono l'allineamento del proprio personaggio nella discussione. Qualsiasi sia il risultato finale, quello che importa è come i giocatori hanno interpretato il personaggio. Ricompensa con 50 PX i personaggi che interpretano il loro allineamento in maniera straordinaria; 25 PX se lo interpretano bene; nessuna ricompensa se lo interpretano con superficialità. I personaggi che violano apertamente e chiaramente il proprio allineamento dovrebbero essere penalizzati di 25 PX.

Per esempio: Barth il Possente, un guerriero Legale, mantiene saldamente la posizione che nessuno dei due prigionieri deve essere lasciato a morire, nonostante il fatto che ciò potrebbe mettere in pericolo o creare inconvenienti al gruppo. Il principio di non far del male a esseri inermi ha più peso delle preoccupazioni del gruppo. Questa è chiaramente una posizione Legale, e se Barth si attiene a questa il DM dovrebbe dargli il bonus di 25 PX per una buona interpretazione. Se Barth non solo mantiene la sua posizione, ma suggerisce anche una soluzione al dilemma che va in armonia con la sua posizione, dovrebbe essere ricompensato con 50 PX. Per esempio, il PG potrebbe lasciare qui i prigionieri per ora e liberarli dopo che i PG avranno esplorato il dungeon, a quel punto potranno liberarli entrambi fuori dal dungeon e tenerli separati cosicché non si uccidano l'un l'altro. Se i PG prendono una decisione di questo tipo, dovrebbero ricevere 50 PX.



8. Ragnatela

Il passaggio è bloccato da un garbuglio di ragnatele setose. Un ragno nero gigante, lungo quasi quanto un umano, si trova in alto oltre la coltre appiccicosa. Sul suo ventre vedete il segno distintivo a forma di clessidra.

Il ragno è una vedova nera gigante, ed è affamata! Non ha intenzione di attendere che il gruppo resti intrappolato nella sua ragnatela.

Ragno vedova nera gigante: CA 6; DV 3*; pf 14; MV 18 (6) m, Ra 36 (12) m; N° ATT. 1; THAC0 17; F 2d6 + veleno; AS veleno (TS contro Veleno per non morire in 1 turno); TS G2; ML 8; AL N; PX 50.

Avvolto nel lungo groviglio di ragnatele, oltre ai corpi di numerosi animali, c'è il cadavere di un coboldo i cui umori sono stati risucchiati dal ragno. Disidratato e avvolto nella ragnatela setosa, sembra una mummia. Il povero coboldo portava una *pozione di guarigione* e un borsello con 40 mo.

Al di là della ragnatela, il passaggio discende ripido in un secondo livello del dungeon (**Incontri 9-13**), descritti di seguito.



Livello 2: Descrizione degli Incontri

9. Buco Sommerso

L'acqua nasconde una fossa lungo il passaggio profonda 3 metri. L'acqua rende la fossa in qualche modo meno pericolosa, almeno per quanto riguarda i danni da caduta. I personaggi con un pesante ingombro, affonderanno rapidamente e dovranno lasciare andare i loro beni per riuscire a nuotare in superficie. I personaggi in armature metalliche dovranno riuscire a disfarsi della propria attrezzatura. A meno che i membri del gruppo non forniscano immediata assistenza (tuffandosi, porgendo una pertica nel buco, ecc.), i personaggi in armatura metallica devono superare una prova di Costituzione. Se falliscono, significa che non sono stati in grado di uscire dall'armatura prima che l'acqua gli riempisse i polmoni. A meno che trascinati fuori dall'acqua immediatamente (un compito non facile quando il personaggio è un grosso guerriero in armatura) dai suoi compagni, il personaggio affoga.

10. L'Antica Porta

Due cose catturano la vostra attenzione in questa caverna: una porta in bronzo a doppio battente a est, decorata con uno stile sconosciuto e uno scheletro umano ricoperto di muffa appoggiato ad essa.

Lo scheletro è un esploratore umano caduto preda della trappola sulla porta. Gli ha causato una paralisi; morì poi di sete. Nell'acqua vicino allo scheletro c'è un orecchino di giada (valore 50 mo).

11. I Guardiani

La porta che dà a questa stanza è chiusa a chiave. La serratura è antica e estremamente semplice (+30% alle probabilità di successo).

Le porte in bronzo si aprono verso l'esterno, dal lato della caverna dove giace lo scheletro. Più avanti ci sono tre scalini, arrivano sopra il livello dell'acqua, e poi danno su una stanza quadrata di 6 metri per lato. Sei forme umane, tre accanto al muro est e tre a quello nord, sono in attesa. Indossano elmi di bronzo e corsetti di cuoio e nelle loro mani impugnano grosse lance con la punta a foglia larga. Un'altra occhiata suggerisce che... sono morti! Lembi di pelle marcia pendono dalle ossa.

A sud vedete una corta scalinata che conduce a un paio di porte di bronzo identiche a quelle appena superate.

Le guardie morte sono in realtà degli zombi, fermi immobili fino a che non accade l'azione che li attiva: l'apertura delle successive porte di bronzo, che non sono chiuse a chiave. Se il gruppo apre le porte, si ritroverà circondato dai cadaveri delle antiche guardie non morte.

Zombi (6): CA 8; DV 2; pf 9 ognuno; MV 27 (9) m; N° ATT. 1; THAC0 18; F 1d6 (lancia); TS G1; ML 12; AL C; PX 20 ognuno.

Se nel gruppo c'è un chierico, può tentare di scacciare questi non morti. Per far ciò, il giocatore deve annunciare che il suo personaggio ha intenzione di eseguire un tentativo per scacciare gli zombi. Il chierico si fa avanti nella fase Movimento della sequenza di combattimento, e comanda ai non morti di andarsene. Conta come azione del personaggio per quel round; un chierico che tenta di scacciare non può lanciare incantesimi o attaccare nello stesso round.

Il successo non è automatico se il chierico è di 1° o di 2° livello. Se il chierico è di 1° livello, si deve ottenere un tiro di 9 o più su 2d6. Se il tiro fallisce gli zombi rimangono e il chierico non può tentare di nuovo di scacciarli durante questo incontro. Se il tiro ha successo, tu (il DM) dovresti tirare 2d6. Il risultato mostra quanti Dadi-Vita di zombi vengono scacciati, arrotondato per difetto. Gli zombi hanno 2 dadi vita così, per esempio, un tiro di 7 scaccia solo 4 di loro (7 diviso 2 è uguale a 3, arrotondato per eccesso fa 4). Un chierico di 2° livello deve ottenere un risultato di 7 o più su 2d6 per scacciare gli zombi.

Un chierico di 3° livello può scacciare gli zombi automaticamente; il DM tira solo i 2d6 per determinare il numero di zombi scacciati.

Se il chierico scaccia alcuni zombi, ma non tutti, può continuare a scacciare nel round successivo, fino a fallimento.

Gli zombi che vengono scacciati fuggono dalla presenza del chierico. Non sono distrutti, così il DM può farli tornare a caccia del gruppo (tanto per dire!) più tardi nell'avventura. Nota che i chierici non ricevono punti esperienza dagli zombi come se fossero stati distrutti.



Livello 2: Descrizione degli Incontri

I personaggi di qualsiasi classe possono avere una o più fiale di acqua santa. Quest'acqua è benedetta appositamente per creare danni ai non morti. Il giocatore deve fare un tiro per colpire come un qualsiasi attacco; se ha successo, lo zombi è colpito e subisce 1d8 punti-ferita.

12. Sala Lunga

Al di là della stanza delle guardie zombi arrivate ad una lunga sala che si estende per 12 metri fino a delle scale e alla porta successiva. Ai due lati della pedana centrale ci sono grosse colonne del diametro di 1,5 metri, separate fra loro da 1,5 metri. Su ogni colonna ci sono supporti per le torce, ma sono vuoti. Alla fine della sala, a fiancheggiare di nuovo un'altra porta di bronzo a doppio battente, ci sono due gargoyles le cui possenti ali fanno da arco alla soglia toccandosi. Lo sguardo sembra seguirvi mentre proseguite lungo la sala.

I gargoyles sono (sorpresa!) soltanto delle statue.

13. La Tomba

Pare che abbiate trovato una tomba. Davanti a voi c'è un grande sarcofago di pietra e, sul sarcofago un'effigie rudemente scolpita di un grande guerriero con la barba in armatura. Alla testa e ai piedi del sarcofago ci sono candelabri d'oro, le cui candele sono consumate da tempo. Sgargianti affreschi adornano le pareti. Raffigurano umani con armi e armature di bronzo che combattono contro bestie fantastiche.

I candelabri d'oro valgono ognuno 250 mo. Gli affreschi, sebbene siano un lavoro squisito, non sono rimovibili.

I cercatori di tesori non saranno facilmente soddisfatti con solo dei candelabri. Vorranno aprire l'antica tomba. Per farlo, ci vorrà un punteggio di Forza combinato di 50 (se più personaggi uniscono le loro forze nel tentativo è sufficiente sommare i loro punteggi di Forza).

Con uno sbuffo e un grugnito rimuovete l'effigie e la pesante pietra piatta sul quale è posta. Quale mistero giace all'interno della tomba?

Proiettando la luce nel sarcofago per la prima volta dopo innumerevoli anni, osservate il signore al quale era stato eretto questo monumento. Il corpo è molto ben preservato, considerando lo stato delle altre cose che avete trovato. È un uomo dal nobile aspetto, capelli grigi, la pelle del colore pallido della morte. Una coperta di lana, ricamata con un complicato e colorato schema geometrico, ricopre i piedi, le gambe e il torso. Il tempo non ha risparmiato altrettanto bene il tessuto come ha fatto invece per il cadavere; sembra sul punto di sbriciolarsi. Sotto la coperta vedete che l'uomo indossa un pettorale di bronzo e un kilt a strisce. Alla sua sinistra è posto un elmo ingioiellato e alla sua destra una possente, ascia bipenne; entrambi di bronzo.

Il tutto è così ben conservato perché è il ricettacolo di uno spirito non morto, uno spettro, che ora si risveglia da un sonno durato centinaia di anni.

Spettro: CA 5; DV 3*; pf 14; MV 27 (9) m; N° ATT. 1; THAC0 17; F risucchio di energia o 1d8+1 (*ascia da battaglia* +1 di bronzo); TS G3; ML 12; AL C; PX 50.

Ogni volta che lo spettro colpisce, risucchia energia vitale: la vittima perde 1 livello o dado vita, senza tiro salvezza. (Ciò uccide immediatamente personaggi di 1° livello.) Qualsiasi persona uccisa da uno spettro diventa uno spettro in 1d4 giorni, sotto il controllo del suo uccisore. In altre parole, il nuovo spettro diventerà un mostro PNG sotto la gestione del DM.

Il risucchio di energia rende lo spettro un potente mostro. Significa che qualsiasi personaggio di 1° livello colpito dallo spettro sarà ucciso immediatamente! Questo potrebbe essere spiacevole per i vostri giocatori. Usa la discrezione come DM per modificare l'incontro in modo da non rovinare il divertimento. Se il gruppo consiste in soli personaggi di 1° livello, allora fai combattere lo spettro solo con la sua ascia di bronzo. Questa fa comunque molti danni e rende l'incontro difficile, ma non provocherà morti immediate e irrevocabili. Se ci sono personaggi di 2° o 3° livello nel gruppo, d'altra parte, non è proprio un'idea malvagia se qualcuno viene risucchiato di energia vitale,



per rendere drammatico l'incontro. Puoi decidere che questo spettro alterni attacchi con l'ascia ad attacchi con il tocco.

Nota che uno spettro può essere colpito solo da armi d'argento o magiche. È inoltre ferito dall'acqua santa (1d8 punti-ferita).

Come gli zombi, lo spettro può essere scacciato dai chierici se sono di almeno 2° livello. Un chierico di 2° livello deve ottenere un risultato di 11 o più su 2d6 per scacciare uno spettro; un chierico di 3° livello deve ottenere 9 o più.

Tu, come DM, devi decidere come svolgere questo incontro. È da descrivere il modo in cui il non morto si anima e attacca. Qualcosa del genere:

Come gruppo vi trovate attoniti dall'antica gloria che percepite. Che tipo di mondo era, vi domandate, quando questo guerriero cavalcava la regione? Qualcuno allunga la mano per toccare il feretro, che si sbriciola in polvere appena sfiorato dalle dita.

Un brivido indescrivibile vi percorre la schiena. Che la vostra immaginazione abbia preso il sopravvento? Il corpo sembra essersi mosso! Quali forze sono all'opera? Lo osservate e il vostro sguardo cade sugli occhi del guerriero—occhi che ora sono aperti, e brillano di una innaturale luce blu, animati da un potere ultraterreno.

È ormai chiaro che questo non è un semplice cadavere, ma una qualche terribile creatura che a lungo è rimasta lontana dallo scorrere del tempo.

In alternativa, lo spettro può restare dormiente un po' più a lungo. Siccome il tesoro dello spettro giace sotto di esso, i personaggi dovranno rimuovere il cadavere per raggiungerlo. Quando il corpo non si sarà mosso dopo un controllo, probabilmente presumeranno che si tratti di un normale cadavere preservatosi in maniera eccellente per via del clima e dell'atmosfera sotterranea. Poi, mentre staranno analizzando il tesoro del guerriero, lo spettro si anima silenziosamente e attacca da dietro.

Riguardo al tesoro: l'ascia di bronzo è un'ascia +1; l'elmo di bronzo non è magico, ma è in esso sono incastonati 3 piccoli opali tagliati a cabochon, il cui valore è di 480 mo.

Sotto il corpo c'è un buco quadrato nel quale si trova dell'altro tesoro: 3 lingotti d'argento (valore 10 mo ognuno); un lingotto d'oro (valore 80 mo); un calice d'argento decorato con filigrana dorata, vetro colorato e che raffigura un guerriero che combatte un drago (valore 400 mo); una collana d'oro (valore 100 mo); 3 bracciali d'argento decorati con filigrana d'oro e intarsi in rame (valore 50 mo ognuno); una daga d'argento dalla lama larga con un'ametista incastonata nell'impugnatura (valore 55 mo in totale); e il tesoro più prezioso del guerriero (sebbene di dubbio valore per chiunque altro): l'artiglio mummificato di un drago nero.

Conclusione

Il successo potrebbe non avvenire facilmente per personaggi principianti. Se il gruppo non è presi molto bene, puoi suggerire che si ritirino, si riposino e pianifichino un nuovo attacco. Naturalmente, Kosivikh non sarà colto di sorpresa. Dovrai mettere insieme qualche piano di difesa per i goblin. Forse organizzeranno qualche sorta di trappola o imboscata.

Una volta che il Terrore di Dymrak sarà catturato o ucciso, il gruppo è ben avviato sulla via della fama e della gloria. Roderick fornirà la ricompensa promessa, naturalmente, e li convocherà per un pubblico ringraziamento. In privato, forse, può suggerire ulteriori possibilità di impiego. Il Duca può sempre essere di aiuto, e i personaggi hanno provato le loro capacità!

L'avventura è appena cominciata...

Appendice: Personaggi Pregenerati

Se non hai il tempo di generare dei personaggi giocanti, puoi usare questi personaggi pregenerati. Ce n'è uno per ogni classe. Spiega ai giocatori le caratteristiche delle 7 classi di D&D® e chiedigli di scegliere una delle classi. Poi dai ai personaggi le informazioni per il personaggio pregenerato di quella classe. Se fai delle fotocopie della scheda del personaggio sul retro della copertina del Manuale di DUNEGONS & DRAGONS, sarà facile per i giocatori compilare la scheda con le informazioni che gli fornisci. Altrimenti digli di scriverle su un foglio di carta che fungerà da scheda del personaggio.

I giocatori dovrebbero pensare a altre informazioni aggiuntive sul personaggio: il nome, il sesso, l'allineamento, l'aspetto e magari un po' della storia personale, oltre a qualche tratto specifico o abitudini. Incoraggia i giocatori a redarre una piccola storia dei loro personaggi e sul perché si ritrovano assieme. Questo porterà via del tempo, ma ne vale la pena. Dettagli come questi rendono più facile e divertente l'interpretazione.

PG N° 1: Guerriero

Nome:

Età:

Sesso:

Allineamento:

Classe dell'armatura: 4 (compreso bonus Ds)

Forza: 15

Intelligenza: 10

Saggezza: 12

Destrezza: 10

Costituzione: 12

Carisma: 8

Punti-ferita: 7

PX: (bonus 5%)

Equipaggiamento: Spada, scudo, cotta di maglia, razioni standard, borraccia, sacco grande, 2 mo.

PG N° 2 Mago:

Nome:

Età:

Sesso:

Allineamento:

Classe dell'armatura: 9

Forza: 8

Intelligenza: 18

Saggezza: 11

Destrezza: 12

Costituzione: 14

Carisma: 11

Punti-ferita: 5

PX: (bonus 10%)

Equipaggiamento: Pugnale d'argento, zaino, razioni speciali, fiala di acqua santa, lanterna, 3 fiaschette di olio, sacco grande, acciarino, borraccia, 13 mo.

Libro degli incantesimi: *dardo incantato, lettura del magico*

PG N° 3: Chierico

Nome:

Età:

Sesso:

Allineamento:

Classe dell'armatura: 3

Forza: 13

Intelligenza: 11

Saggezza: 13

Destrezza: 7

Costituzione: 8

Carisma: 12

Punti-ferita: 5

PX: (bonus 5%)

Equipaggiamento: bastone, corazza di piastre, scudo, simbolo sacro, zaino, razioni speciali, borraccia (piena), 6 torce, corda (15 m), 9 mo.

PG N° 4: Ladro

Nome:
Età:
Sesso:
Allineamento:
Classe dell'armatura: 6 (compreso bonus Ds)
Forza: 9
Intelligenza: 11
Saggezza: 5
Destrezza: 14
Costituzione: 13
Carisma: 9
Punti-ferita: 5
PX: (bonus 5%)

Equipaggiamento: armatura di cuoio, arco corto, faretra con 20 frecce, 2 frecce d'argento, zaino, sacco grande, sacco piccolo, borraccia, razioni standard, corda (15 m), attrezzi da scasso.

PG N° 6: Nano

Nome:
Età:
Sesso:
Allineamento:
Classe dell'armatura: 2
Forza: 15
Intelligenza: 11
Saggezza: 12
Destrezza: 12
Costituzione: 14
Carisma: 9
Punti-ferita: 8
PX: (bonus 5%)

Equipaggiamento: Corazza di piastre, scudo, martello da guerra, razioni speciali, 12 chiodi, pugnale d'argento, borraccia, sacco grande, 26 mo.

PG N° 5: Elfo

Nome:
Età:
Sesso:
Allineamento:
Classe dell'armatura: 4 (compreso bonus Ds)
Forza: 17
Intelligenza: 14
Saggezza: 8
Destrezza: 14
Costituzione: 12
Carisma: 13
Punti-ferita: 4
PX: (bonus 5%)

Equipaggiamento: arco corto, faretra con 20 frecce, cotta di maglia, accetta, borraccia, pertica (3 m), razioni standard, zaino, 4 mo.

Libro degli incantesimi: *disco levitante, lettura del magico*

PG N° 7: Halfling

Nome:
Età:
Sesso:
Allineamento:
Classe dell'armatura: 4 (compreso bonus Ds)
Forza: 11
Intelligenza: 8
Saggezza: 7
Destrezza: 14
Costituzione: 13
Carisma: 9
Punti-ferita: 7
PX: (bonus 5%)

Equipaggiamento: Cotta di maglia, fionda, 30 proiettili sa fionda, spada corta, pugnale d'argento, borraccia, zaino, 2 sacchi piccoli, acciarino, 2 fiaschette di olio, razioni standard, 1 mo.



Avventura Livello Base

Il Terrore di Dymrak

di John Nephew

Traduzione: Stefano Mattioli

L'AVVENTURA VI ASPETTA, NEL PROFONDO
DELLA FORESTA DI DYMRAK!

Sei pronto ad accettare il compito proposto dal Signore della Guardia Forestale: porre fine all'inutile morte e distruzione confrontandovi con il capo dei goblin, Kosivikh, e la sua malvagia banda di razziatori? Ansiosi di cimentarvi come nuovi avventurieri e di riscuotere una buona taglia, raggiungete il dungeon dei goblin nella Foresta di Dymrak—un luogo che da anni attira il vostro interesse, un luogo in cui pochi hanno osato avventurarsi. Solo tu e i tuoi compagni avventurieri potete porre fine al crescente spargimento di sangue e far ritornare la pace nella regione.

Questo modulo è consigliato specialmente per Dungeon Master e Giocatori principianti a cui interessa l'esplorazione di un dungeon.

- Sono consigliati 4-7 personaggi di 1°-3° livello.
- Può servire da seguito del modulo *DDA3: L'Occhio di Traldar* o come modulo a sé stante.
- Adatto per essere usato con la scatola gioco **DUNGEONS & DRAGONS® Set Base**, oppure con la *Rules Cyclopedia* di D&D®