

NASCITA DELLA TERZA CAMPAGNA:

La torre diroccata dell'isola di Lavinia

© 2008 - Lord Daimos

L'avventura ha inizio

Sulla base dei background dei PG essi si trovano su di una nave commerciale diretta ad Oceansend.

Vi trovate sulla nave commerciale "La bella Aurora", che fa rotta da Thyatis a Thyatia, passando per alcuni dei principali porti della via di comunicazione tra l'Impero di Thyatis ed il Regno del Norwold. Siete tutti abbastanza giovani e non avete molto denaro con voi, pertanto avete deciso di imbarcarvi su questa nave che offre un percorso abbastanza veloce e a buon mercato. Il viaggio è stato piuttosto tranquillo sino ad ora anche se Specularum, nel Granducato di Karamaikos, sono salite alcune persone poco raccomandabili che si sono intrattenute con il comandante e sono andate a pranzo con lui. Dopo di allora la nave si è diretta a Landfall, dove le i loschi figure sono scesi ed è ripartita per Oceansend.

La campana che annuncia l'ora di pranzo sta giusto battendo gli ultimi rintocchi quando una nave vi si affianca.

La nave di Tartan



Un tiro per notare (10) rivela la presenza di una nave corsara, altrimenti sembrerà una nave qualunque.

È quella di Tartan il Barbaro, corsaro del Re, che si affianca alla nave intimando al capitano di fermarsi. Con estrema sorpresa la nave invece di fermarsi taglia la strada alla nave corsara e cerca una fuga... La nave corsara è però molto più veloce e le si affianca... La vostra nave tenta una resistenza, poi sembra fermarsi ed arrendersi. Salgono a bordo una decina di uomini con il comandante Tartan, dall'aspetto fiero e massiccio, che intima al comandante di fornire il lasciapassare... Dalla concitazione che ne segue capite che il lasciapassare forse non è in possesso del comandante... e sentite alcuni uomini rivolgersi a Tartan: comandante, l'abbiamo trovato... ecco il vero carico della "Bella Aurora"... spirito dei nani di purissima qualità... senza alcuna tassa pagata... Tartan ordina ai suoi uomini di condurre navi e passeggeri nella colonia penale del Regno... a Plutonia.

Il Barone Ryuga



Qui i PG dopo alcuni giorni di prigionia (non certo tranquilla, in celle sotterranee dove si sta soltanto sdraiati o seduti, con l'umido che cola sul volto) vengono portati al cospetto dal Barone Ryuga, fratello del Conte Baal.

Miei cari, vogliate scusare la rudezza delle nostre prigioni, ma abbiamo dovuto appurare la vostra estraneità ai fatti... e non ci siamo ancora riusciti... ma cosa ci facevate sulla nave dei contrabbandieri a cui davamo la caccia da tempo?

Dopo aver ascoltato le risposte dei PG il Barone taglia corto dicendo:

Bene, visto che volevate viaggiare nel nostro Regno per cercare avventure e conoscere nuovi mondi offro l'opportunità di essere liberi in cambio di un piccolo favore: "Poco

più di una settimana fa, alcuni cacciatori hanno rinvenuto, nel cuore della foresta della mia isola Lavinia, le rovine di un'antica torre dimenticata da moltissimo tempo. La vista delle rovine li ha spaventati e sono fuggiti rapidi come il vento. Però, ora, qualcosa di malvagio si è introdotto nelle nostre terre ed ha compiuto razzie tra le fattorie della Valle, qualcosa che certamente trovava dimora tra quelle rovine. Quel che vorrei da voi è che andaste ad investigare presso la torre nella foresta e quindi vi chiedo se lo farete... per me e per il bene della Valle”.

Adesso tocca ai giocatori che devono rispondere alla richiesta del Barone Ryuga. Potrebbero avere altre domande circa la torre e le scorrerie nelle foreste vicine.

Ecco cosa può rivelare :

- Nessuno, nella Valle, era a conoscenza dell'esistenza di questa torre. Alcuni cacciatori l'hanno trovata mentre stavano inseguendo un cervo ferito. Comunque, il Barone Ryuga dice di ricordare che un tempo viveva nella Valle un potente mago. La torre potrebbe essere una delle sue dimore.
- Nessuno è riuscito a vedere l'autore delle razzie nelle fattorie. Sono state rubate parecchie pecore e sempre di notte. Nessun agricoltore è stato aggredito, ma essi sono ragionevolmente preoccupati per le loro greggi.
- Qualsiasi tesoro i personaggi riescano a trovare, nella forma di denaro o oggetti magici, rimane di loro esclusiva proprietà. Tutto quello che il Barone Ryuga chiede è che gli vengano consegnati libri o scritti, in modo tale da poter approfondire le sue conoscenze sulla storia della Valle.
- Il Barone Ryuga dice che le rovine della torre sorgono al di fuori delle piste battute, ma che, se si sa dove guardare, le si trovano facilmente (non è prevista nessuna mappa per la Valle in quest'avventura, così dovrai far finta di averla anche se è una mappa immaginaria. Se vuoi una mappa della Valle da mostrare ai giocatori, sei libero di inventartene una). Se nessuno introduce l'argomento mappa, puoi dire semplicemente.” Il Barone Ryuga prende una mappa e vi mostra dov'è la torre. Non ci dovrebbe essere alcun problema a trovarla”.



- Il Barone Ryuga non ha nessuna guardia o assistente che possa unirsi a voi come scorta per questa spedizione in quanto la milizia armata è a Phoenicia durante l'annuale allenamento d'armi.

La torre diroccata

Una volta che i giocatori hanno chiarito la questione con il Barone Ryuga, vengono condotti sulla nave del Barone sino alla vicina isola di Lavinia. Una volta arrivati sull'isola il gruppo di eroi viene fatto sbarcare e si incammina lungo la via indicata dalla mappa, per raggiungere le rovine con l'ordine di investigare e di fare rapporto al Barone.

Ed ecco: la via che vi conduce alla volta delle rovine della torre attraversa l'irregolare e ondulata pianura della Valle con le sue colorate coltivazioni finché dopo mezz'ora di tranquillo cammino, si addentra all'interno della foresta. Gli alberi e gli arbusti del bosco si infittiscono rapidamente e tutt'intorno sentite il canto degli uccelli o i rumori delle creature del bosco provenire dai recessi più nascosti della boscaglia. Le ombre cupe della foresta ostacolano la luce del sole e voi camminate attraverso un mondo di ombra, fra il baluginante scintillio delle fronde che lasciano filtrare da spicchi di cielo, e sprazzi improvvisi di colore.

Se i Pg fanno un risultato di 7 su di un tiro per Notare si accorgono della presenza di qualcosa nella boscaglia. Sono dei Lupi Grigi che attaccheranno i PG solo se attaccati da questi, altrimenti l'avvenuta proseguirà tranquilla

Quasi all'improvviso sbucate in una piccola radura nel mezzo della foresta. Una torre di pietre squadrate è stata costruita sul fianco della collina che si erge al limitare della radura. La torre è diroccata e tutto quello che ne rimane è un tracciato irregolare di pietra appoggiato al terrapieno collinoso. Larghi blocchi di granito spuntano un po' dovunque nello spiazzo antistante la torre, parzialmente ricoperti da un fitto manto di muschio verdastro.

La torre è pressoché distrutta, quasi come fosse stata colpita da un fulmine. In origine probabilmente doveva essere alta circa 20 metri ma ora del lato sud-ovest restano solo mura diroccate che non raggiungono i 3 metri. I resti della parete più vicini a dove si trovano i personaggi, è un muretto che si innalza solo di mezzo metro e può, quindi, essere facilmente scavalcato.

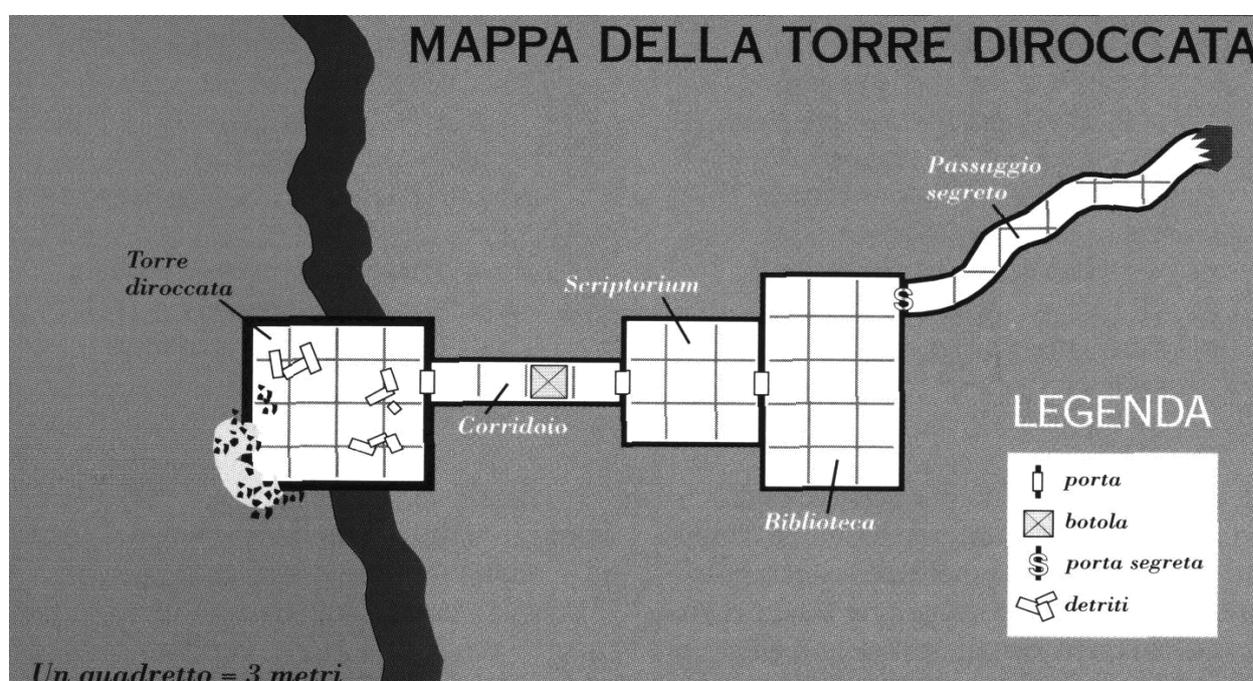
Quando il primo componente del gruppo entra nella zona all'interno del perimetro della torre:

Hai scavalcato il muretto e sei entrato. Vedi l'interno della torre disseminato da cumuli di macerie e detriti. Ammassi di foglie morte e rami caduti, pietre spaccate, travi divelte, giacciono sparsi disordinatamente un po' dovunque. Noti, particolarmente nascosta da un mucchio di travi cadute, una porta che probabilmente si doveva aprire su un lato della torre.

A questo punto tiro per notare. Se il punteggio è superiore a 8

Improvvisamente, mentre stai dando uno sguardo alla scena, un movimento repentino attrae la tua attenzione verso sinistra, in direzione di un mucchio di foglie dal quale provengono degli stridii attutiti. Un enorme ratto spinge fuori la testa da un cumulo di detriti e lancia un avvertimento sibilante nella tua direzione, mostrando denti lunghi e aguzzi come lame di rasoio. Il ratto si getta su di te e, dietro di lui, altri tre sgusciano fuori dal loro nascondiglio.

Altrimenti i ratti colpiscono alla sprovvista.



Ci sono dunque quattro ratti giganti fra le macerie all'interno del perimetro della torre ed attaccano i personaggi perché intendono difendere il loro territorio. I ratti hanno un disgustoso colore marrone-grigiastro, sono lunghi più di mezzo metro e mostrano zanne affilate e pericolose, guardando ferocemente gli intrusi con i loro occhietti rossi.

Attaccano solo i personaggi che si trovano nell'area della torre e non scavalcano in nessun caso il muretto. Se c'è un solo personaggio nell'area tutti e quattro si avventano contro di lui; se ci sono due personaggi i ratti si dividono in due gruppi, ecc.

Ogni ratto gigante Attaccherà il personaggio finché questi non abbandona la torre oppure non crolla a terra morto.

Classe Armatura 7	Dadi Vita $\frac{1}{2}$	Thac0 20	Punti Ferita 3
N° Attacchi 1	Danni 1-3	Att.Speciali Malattia	Punti Esperienza 15

Non c'è alcun tesoro tra le macerie, ma se i giocatori desiderano ugualmente perquisire e cercare tra i detriti il DM dovrebbe permetterglielo.

Quando il gruppo deciderà di proseguire, probabilmente si dirigerà verso quella porta che il DM aveva descritto come parzialmente nascosta dalle travi cadute, le quali peraltro possono essere facilmente rimosse.

La porta è di quercia massiccia, con una serratura arrugginita e sicuramente inutilizzabile. Comunque, la porta è scardinata dalla sua sede e malamente erosa dall'azione degli elementi: i personaggi dovranno contare solo sulla loro forza bruta per aprirla (sfondare porta).

Il corridoio e la buca

Alla fine la porta si spalanca davanti a voi e fuoriesce dal varco una zaffata di aria viziata e una nuvola di polvere da lungo tempo prigioniera dei caliginosi meandri che si dipanano nelle viscere della collina. Dopo qualche istante la polvere si posa, permettendovi di distinguere il corridoio che si inoltra verso il basso, addentrandosi nell'oscurità più cupa. I muri ed il pavimento sono ricavati dalla pietra lavorata ma presentano incrostazioni e macchie diffuse, probabilmente dovute all'opera di erosione dell'acqua. Il soffitto è sostenuto da pesanti travi di quercia. Dopo circa 6 metri da dove vi trovate, il corridoio si perde nel buio.

Se il gruppo si inoltra nel corridoio senza accendere né una torcia né una lanterna, man mano che camminano diventa per personaggi sempre più difficile vedere, finché si troveranno completamente al buio.

Quando un personaggio si deciderà ad accendere una luce (10 PX:

Ora, finalmente, riuscite a vedere chiaramente che il corridoio si estende ancora per parecchi metri e si addentra nel fianco della collina mantenendo pressappoco una larghezza di tre metri. Notate anche che il pavimento è stato pesantemente danneggiato dalle infiltrazioni d'acqua, e le mattonelle sulle quali camminate sono decisamente molto sconnesse. Più avanti, a circa 12 metri, riuscite a distinguere una porta. Sembra che su di essa ci sia scritto qualcosa, ma siete chiaramente troppo lontani per poter distinguere le lettere. Cosa fate ?

Chiedi ai giocatori in che ordine i loro personaggi stanno camminando lungo il corridoio (c'è abbastanza spazio in 3 metri affinché 2 personaggi camminino o corrano fianco a fianco anche se risulta più facile colpirsi a vicenda durante un combattimento).

Il corridoio ha un'aria minacciosa e malagevole, ed è stato così danneggiato dall'acqua che, a circa 6 metri dalla porta, una qualsiasi pressione sul terreno causerà un crollo del pavimento. La buca viene segnata sulla mappa con un simbolo.

- 1) Se i personaggi si dirigono verso la porta senza prendere precauzioni, i primi della fila cadono nella buca che si apre, improvvisamente, sotto ai loro piedi nello stesso istante in cui il pavimento frana:

State percorrendo il corridoio. Quando arrivate quasi a metà del cammino, il terreno improvvisamente vi frana sotto i piedi ed il pavimento si apre rivelando un grande baratro sotto di voi. Le pietre del pavimento precipitano nelle tenebre che sembrano voler ingoiare ogni cosa e voi cadete impotenti nel vuoto.

La buca è profonda tre metri e sul fondo è coperta da acqua e terra smossa. Ogni personaggio che cade nella buca subisce 1d4 ferite, ma è comunque in grado di uscire, infangato da capo a piedi, poiché la buca ha i bordi irregolari e scoscesi, che consentono un facile appiglio a chi si arrampica.

- 2) Se i personaggi usano un po' pi di cautela ed attenzione (e se i giocatori hanno ascoltato attentamente quello che hai detto sui danni causati dall'acqua nel corridoio: 50 PX a chi lo ricorda) nel procedere, verificando la cedevolezza del terreno man mano che avanzano:

Vi muovete con estrema cautela lungo il corridoio, cercando di capire se le mattonelle sconnesse del pavimento reggeranno il vostro peso. Infatti, ad un certo punto, come voi la sfiorate, una sezione del pavimento cede improvvisamente e scivola nel vuoto e voi fate appena in tempo a ritrarvi. Con un rumore sordo si apre immediatamente davanti a voi una grande buca. Un altro passo e sareste caduti in una voragine piena di fango.

La profonda voragine che si è prodotta nel pavimento è irregolare e, una volta aperta, rimarrà lì per sempre. Ai lati della buca, comunque, i personaggi possono trovare spazio sufficiente per passare dall'altra parte.

Una volta giunti alla porta all'altro capo del corridoio, i personaggi notano che il legno è quasi del tutto marcito e che i cardine e il chiavistello sono completamente arrugginiti. Sulla porta c'è un'iscrizione, ormai quasi illeggibile a causa del tempo. Le parole che si riescono a malapena a leggere (se una persona ha l'abilità conoscenza della storia è più semplice) sono:

*Scriptorium
(non a [redacted] are)*

Uno scriptorium è una sala di scrittura, un luogo dove cioè vengono copiati libri e pergamene ad opera di monaci. 25 PX al PG che scopre la scritta.

Dato che la porta è quasi completamente marcita, essa si frantumerà al primo tocco.

Lo scriptorium

Quando uno dei personaggi tocca la porta (prova a girare la maniglia, vi si appoggia contro, bussa o compie qualsiasi altra azione):

La porta, resa fradicia dall'umidità che filtra dai muri, cede al primo tocco. Il legno si frantuma e una cascata di macerie, schegge e ferro si abbattono sul pavimento. Dall'altra parte della porta vedete una grande stanza quadrata con un lato di circa 12 metri. C'è un'altra porta, direttamente di fronte a voi, che si apre sulla parete della stanza. Il pavimento qui è più asciutto e regolare di quello del corridoio. Nella stanza ci sono sei tavoli sui quali si possono copiare i manoscritti e alcune panche. Quattro tavoli sono occupati da quelli che vi sembrano dei monaci, chini sul loro lavoro, completamente ammantati in vesti sacerdotali ed incappucciati. Ad un certo punto, uno dei monaci solleva lentamente lo sguardo verso di voi, mentre il cappuccio gli ricade sulle spalle. Il monaco ha il viso completamente scarnificato e privo di pelle e la sua testa è solo un bianco teschio ghignante con bagliori rosso fuoco che brillano nelle orbite vuote. Il monaco solleva una mano scheletrica e punta l'indice nella vostra direzione. Come se fosse un segnale silenzioso, gli altri monaci si alzano dalle loro panche. I loro abiti scomposti ora rivelano che essi non sono niente più che scheletri animati. Tutti portano pugnali dalla lama triangolare e arrugginita. All'unisono vengono verso di voi.

Gli scheletri sono quattro e attaccano due personaggi per volta. Se i personaggi rimangono fermi sul vano della porta ad aspettare, allora gli scheletri attaccano soltanto chi è davanti. Poiché gli scheletri sono fatti di ossa animate magicamente, subiscono un minor numero di ferite da armi da taglio. Spade, frecce e pugnali causano, pertanto, un danno minore quando vengono utilizzati contro uno scheletro (metà danno). Anche un incantesimo tipo "sonno" non ha alcun effetto perché gli scheletri non sono vivi mentre quel tipo di incantesimo funziona solo su creature viventi. Essi combattono finché non vengono sconfitti o non uccidono i personaggi. Se i personaggi cercano di fuggire, verranno inseguiti dagli scheletri sopravvissuti al combattimento. Non saranno veloci quanto i personaggi umani ma sono molto più veloci degli halfling e dei nani.

Classe Armatura 7	Dadi Vita 1	Thac0 19	Punti Ferita 5
N° Attacchi 1	Danni 1-6	Att.Speciali Nessuno	Punti Esperienza 65

Una volta sconfitti gli scheletri, i personaggi possono, se vogliono, perquisire la stanza. Sui tavoli non trovano nulla: le pergamene sulle quali sembrava che gli scheletri stessero lavorando non sono altro che frammenti di carta illeggibili. Nello scrittoio ci sono però una decina di fogli di pergamena in buono stato ed una boccetta di inchiostro ancora utilizzabile. I pugnali triangolari usati dai mostri hanno un simbolo arcaico inciso sulla lama e, sebbene arrugginiti, possono essere ancora utilizzati.

Il Barone Ryuga ricompenserà i personaggi con 5 monete d'oro per ogni pugnale che riporteranno indietro.

Quando i personaggi si guardano intorno per cercare l'altra porta che c'è nella stanza:

La porta è di legno massiccio rinforzato da bande di ferro. Una grande piastra di metallo è incastrata nella porta e su di essa è inciso il simbolo di una torre. La porta sembra chiusa a chiave dall'interno.

La porta è stata chiusa a chiave da qualcuno che si trova nella stanza dall'altra parte. I personaggi possono cercare di aprire la porta in molti modi:

- **Forzarla** : possono provare ad aprirla con la forza bruta, ma la porta resiste a tutti i tentativi perché è più resistente di quelli che cercano di abatterla. Non si aprirà, perfino se due personaggi cercano insieme di forzarla.
- **Demolirla**: possono cercare di rimuovere la serratura e togliere le cerniere della porta. Soltanto due personaggi per volta possono porre in atto questo tentativo, dopodiché la porta potrà essere colpita automaticamente e si dovranno causare almeno 20 punti di danno prima di riuscire ad abatterla. Il tentativo di scardinare la porta mette immediatamente in guardia quelli che si trovano nella biblioteca ed essi si possono preparare adeguatamente ad accogliere gli intrusi.
- **Scassinare la serratura**: i ladri sono molto bravi nell'aprire le serrature e pertanto se c'è un ladro in compagnia potrà mettersi subito all'opera armeggiando con i suoi grimaldelli sul chiavistello della porta. Se riesce ad aprirla quest'ultima si aprirà senza che gli esseri dall'altra parte si accorgano di nulla. Viceversa, se fallisce significa che la serratura è troppo complicata per lui.
- **Lanciare incantesimo "scassinare"**: se il mago ha memorizzato questo incantesimo, potrà lanciarlo sulla serratura che si aprirà automaticamente.

La biblioteca

Non appena i personaggi riescono ad aprire la porta, leggi il brano seguente:

La porta si apre su una grande sala dagli arredi lussuosi. I muri sono coperti da scaffali colmi di volumi ammuffiti, mentre il pavimento è disseminato di ossa biancastre. Proprio davanti a voi compaiono tre zombie, un tempo esseri viventi, ma che ora sono morti e semiputrefatti, con le carni mummificate la pelle tirata sulle ossa. I corpi sono martoriati e brandelli di carne sembrano essere staccati a morsi, come se

qualcosa di mostruoso si fosse accanito con bestiale violenza su braccia, gambe e corpi. Dai loro orribili visi non traspare l'ombra di intelligenza o emozione. Alle spalle dei tre mostri c'è un'altra creatura dalla forma chiaramente umanoide, ma dall'aspetto molto più feroce. La sua pelle è violacea come se fosse ricoperta di ematomi, i suoi occhi emanano una luminescenza giallognola, i capelli sudici ed irregolari che si spargono a ciuffi sul cranio quasi spellato. La creatura ha denti affilati che non sono di certo umani e riconoscete che è un ghoul, un essere mostruoso di grande potere. Il tocco dei suoi artigli è in grado di paralizzare un essere vivente. Il ghoul vi fissa ed indicandovi agli altri sibila: "Uccideteli! Uccidete gli intrusi!". A questo comando gli zombie si lanciano contro di voi.

Il ghoul nella biblioteca è il responsabile dei furti di bestiame nelle fattorie vicine e le ossa sparse nella stanza provengono dalle capre e dalle pecore che ha rubato. Gli zombie sono al suo servizio ed egli li usa come guardie del corpo.

Il ghoul non vuole combattere: cercherà, invece, di scappare con il suo tesoro.

Il fatto che egli riesca o meno a fuggire dipende da quanto rumore i personaggi hanno provocato prima di entrare nella stanza.

Non appena si rende conto che sta per ricevere visita dai personaggi, va ad uno scaffale lungo il muro est ed afferra un piccolo cofanetto che contiene il suo tesoro. Ci impiega un round. Poi va all'angolo nord-ovest dove c'è una porta segreta nascosta da una libreria e impiega un altro round. Occorrono altri due round per spostare di lato la libreria ed aprire la porta segreta. Una volta entrato nel passaggio che conduce in superficie, il ghoul riesce a fuggire definitivamente, mentre i personaggi dovranno ancora confrontarsi con gli zombie.

Azioni del ghoul, in ordine di round:

- 1) Si accorge degli eroi che fanno rumore alla porta.
- 2) Va a prendere il cofanetto dallo scaffale.
- 3) Va alla porta segreta.
- 4) Sposta la libreria.
- 5) Apre la porta segreta.
- 6) Scappa attraverso il passaggio segreto.

Da ciò si può dedurre che,

- 1) se i personaggi impiegano troppo tempo nel tentativo di abbattere la porta, il ghoul fugge.
- 2) Se cercano di scassinare la serratura o lanciano l'incantesimo "scassinare", possono coglierlo di sorpresa. Per stabilire la sua posizione all'interno della biblioteca, occorre determinare il momento esatto in cui i personaggi entrano nella stanza. Se ci mettono molto ad entrare, troveranno la porta segreta aperta ed il ghoul ce ordina agli zombie di ucciderli, mentre, nel round successivo, il mostro riesce ad infilarsi nel passaggio segreto e fuggire.

Il ghoul tenterà sempre di scappare, lasciando i suoi zombie a fronteggiare gli avventurieri, a meno che i personaggi non riescano a colpirlo. Infatti se viene colpito (da arma o da incantesimo), il ghoul si infurierà terribilmente ed attaccherà il gruppo insieme agli zombie.

ZOMBIE

Classe Armatura 8	Dadi Vita 2	Thac0 19	Punti Ferita 9
N° Attacchi 1	Danni 1-8	Att.Speciali Nessuno	Punti Esperienza 65

GHOUL

Classe Armatura 6	Dadi Vita 2	Thac0 19	Punti Ferita 14
N° Attacchi 3	Danni 1-3 1-3 1-6	Att.Speciali Paralisi (TS)	Punti Esperienza 175

Il ghoul a differenza degli zombie, può effettuare più attacchi contro lo stesso bersaglio. Cercherà di colpire un personaggio ferito ma, se si deve aprire la strada combattendo, non guarderà in faccia a nessuno e attaccherà tutti coloro che gli si parano davanti, feriti o no. Attacca con entrambi gli artigli, infliggendo con ognuno di essi 1d3 ferite e con il morso che causa 1d6 ferite. Comunque, se ha in mano il suo cofanetto con il tesoro attaccherà solo con un artiglio. Se perde il cofanetto o lo posa per terra potrà attaccare con entrambi gli artigli.

Ogni volta che riesce a colpire l'avversario ha la possibilità di paralizzarlo.

Un personaggio paralizzato non può combattere, muoversi o parlare ed è un facile bersaglio anche per gli zombie.

La paralisi dura 1d6+1 round. (Gli elfi sono immuni)

Il personaggio può evitare gli effetti di questa paralisi superando un tiro salvezza.

I personaggi possono lasciar fuggire il ghoul ma, se non lo sconfiggono,, non otterranno nessun punto esperienza e non potranno impadronirsi del suo tesoro.

La stanza non contiene alcun tesoro sotto forma di monete, ma i libri sono estremamente preziosi per il Barone.

Se i personaggi li portano indietro e li consegnano al Barone Ryuga (o danno semplicemente notizia al Barone Ryuga dell'esistenza della biblioteca), egli li ricompensa con 400 monete d'oro. (200 PX a testa). Il cofanetto che il ghoul custodiva gelosamente contiene, invece, il suo tesoro personale di gemme ed oggetti magici. Il cofanetto è chiuso a chiave. Dentro la scatola ci sono:

- 6 perle nere.
- Una pergamena.
- Una boccetta simile in forma e dimensioni alle pozioni di guarigioni. Se un personaggio toglie il tappo, scopre che il liquido all'interno ha un forte odore di menta (se lo scrigno è stato forzato con l'uso di spade o con maniere violente vi è una buona possibilità che la boccetta si sia rotta. Tira 1d6 e con 4,5 e 6 è andata in frantumi).
- Un pugnale con vari simboli incisi sulla lama in un linguaggio sconosciuto.
- Una borsa in tessuto blu.

I personaggi possono cercare di capire cosa siano quegli oggetti, oppure possono portarli direttamente al Barone. Vedi "Conclusioni".

Se i personaggi sono riusciti a cogliere di sorpresa il ghoul e lo hanno sconfitto prima che potesse raggiungere la porta segreta, non potranno sapere della sua esistenza (a meno che qualcuno non pensi di spostare la libreria). Se i giocatori trovano in qualche modo la porta segreta, scoprono che essa nasconde un lungo e stretto cunicolo buio che si inoltra nel fianco della collina. Il ghoul attraversava questo cunicolo per andare e venire dal suo nascondiglio.

Conclusioni

Se i personaggi vengono sconfitti nei sotterranei della torre leggi il brano seguente:

Che triste sorte! Pur con tutto il vostro coraggio non siete riusciti ad avere ragione del tremendo segreto della torre diroccata. Il Barone Ryuga aspetta qualche giorno, poi tristemente scuote la testa e prega per voi. Quindi convoca un altro gruppo di avventurieri e li avverte che degli eroi sfortunati hanno già, prima di loro, cercato di svelare il mistero della torre, ma non hanno mai fatto ritorno.

Se i personaggi riescono a scoprire alcuni dei segreti della torre diroccata ma ritornano indietro prima di raggiungere la tana del ghoul, leggi il brano seguente:

Avete deciso di ritornare dal Barone Ryuga e, una volta arrivati al tempio, gli raccontate tutto quello che avete scoperto. L'arcano mistico è molto eccitato delle vostre notizie ma crede che ci sia un più grande tesoro di ricchezze e di conoscenza che ancora giace nelle viscere della torre di pietra. Egli desidera che voi torniate laggiù per terminare quello che avete iniziato, ma se temete i pericoli che si celano al suo interno, non vi biasima e vi lascia intendere che qualcun altro, al posto vostro, avrà l'onore di scoprire il segreto e i tesori della torre.

Se i personaggi hanno scoperto la biblioteca (sia che abbiano o meno sconfitto il ghoul) leggi il brano che segue:

Sono estremamente compiaciuto per la vostra scoperta dell'antica biblioteca che giace sotto le rovine della torre. Credo che potrebbe essere appartenuta ad un monastero di mistici in tempi antichi e che un mago molto potente l'abbia adattata a sua dimora. Peraltro forse tutti o parte dei suoi tesori potrebbero essere ancora lì da qualche parte... aspettando che qualche prode avventuriero abbia il coraggio di scoprirli. Congratulazioni!

E se i personaggi hanno ucciso il ghoul aggiungi quanto segue:

Sono oltremodo felice che voi abbiate ucciso il ghoul, una piaga ammorbante per le brave persone del posto e per tutti gli agricoltori. Avendo messo fine a questa minaccia, si può ora rivolgere l'attenzione ad altre faccende, quali per esempio ritrovare la tomba nascosta del mago che una volta governava la Valle.

Come abbiamo indicato in precedenza, il Barone Ryuga ricompensa i personaggi con 400 monete d'oro per il fatto di aver scoperto la biblioteca; se hanno ucciso il ghoul, premia ciascun personaggio con altre 100 monete d'oro e gli concede la libertà promettendogli un posto sulla prima nave in partenza per Oceansend.

Il Barone Ryuga sarà felice di identificare gli oggetti magici che i personaggi hanno trovato:

- Le perle valgono ognuna 100 monete d'oro.
- Il pugnale è di metallo fuso e rinforzato di fattura elfica in argento.
- La pergamena contiene degli incantesimi che possono essere lanciati da un mago. Gli incantesimi scritti sono: "*scassinare*", "*dardo incantato*".
- Il liquido nella boccetta è una pozione di super-guarigione, che permette di curare 3d8+3 punti ferita, o 1d8 ferite se viene bevuto solo un terzo della pozione.
- La borsa è più grande all'interno che all'esterno. Sembra una borsa conservante di dimensioni più grandi e può contenere fino a 250 chili di materiali ed essere trasportata senza alcuna difficoltà. In realtà è una Borsa Divorante che per ogni round ha il 25 % di divorare (e digerire) l'oggetto che viene inserito al suo interno in un round (TS contro RM)

Una volta suddiviso il tesoro e riportati i punti esperienza sulle schede, i personaggi si possono ritirare nella taverna del villaggio per gustare un buon pasto o per celebrare le loro avventure e vantarsi dei loro successi.

Per questa avventura ottengono 1000 PX squadra.

Appendice



Scrum (non a [redacted] are)