



L'antica Biblioteca druidica di Roncaster

PARTENZA

I PG sono seduti ad un tavolo in una taverna di un piccolo villaggio lungo la strada per l'ovest.. Durante la cena un piccolo uomo entra rinchiuso in un piccolo mantello nero e corre subito verso l'oste ordinando una stanza per la notte e una cena. Egli starà nell'atrio il tempo di mangiare poi cercherà di parlare con i PG. Cerca di convincerli a seguirlo per ritrovare un immenso tesoro.

Gli fa vedere un libro di foggia antica che parla di un'antica scuola che sorgeva a Nord del paese in cui sono ora i PG, piena di libri di immenso valore. La leggenda dice che un gruppo di orchi riuscì ad entrare nella scuola e ad uccidere tutti gli apprendisti ed il loro maestro, Roncaster, ma che questi, dopo essere stati uccisi resuscitarono per vendicarsi. Da allora i loro spiriti vagano per le vuote rovine della scuola e proteggono ancora i loro tesori.

È un g/1 10°/15° neutrale PF 85.

Ha una spada +3 ed un ciوندolo di individuazione dell'allineamento.

INCONTRI LUNGO LA STRADA

Tirare 3 volte 1d100. Per ogni volta che si otterrà un risultato inferiore a 25 si dovrà tirare in questa tabella. (nota: se non volete, potete anche non tirare.)

Tirare 1d8

1 - Il vecchietto

Un vecchietto è seduto al bordo della via. Sembra totalmente innocuo ma in realtà è un mago veramente forte (MDG: mago da battaglia 3° livello, RM: Elementalista 4° livello, Ad&d: evocatore 6° livello. Egli si avvicinerà chiedendo informazioni riguardo all'avventura dei PG e mostrandosi molto interessato riguardo alle vicende dell'antica accademia.

Non rivelerà però mai niente sul suo conto e nel caso che venga attaccato dai PG si difenderà utilizzando le sue magie (a vostra discrezione)

2-4 Gruppo di scheletri

Un semplice gruppo di scheletri (1d4 + 3) uscirà dalla terra intorno ai piedi dei PG. Questo incontro dovrebbe avvenire più vicino possibile all'accademia.

5 Banditi

I PG subiranno l'attacco di un gruppo di banditi (1d3 +2). Considerateli uomini normali.

6 Carovana

I PG incontreranno una carovana di mercanti. Hanno quasi tutto l'equipaggiamento normale tranne armi ed armature. Il costo della merce è però aumentato di circa 50%.

7 – 8 Gruppo di Goblin

I PG incontreranno un gruppo di Goblin (1d8 + 6). Chiederanno i soldi dei PG e gli eventuali oggetti magici ma attaccheranno solo in caso di necessario bisogno.

LA SCUOLA DI RONCASTER

Della scuola di magia non rimane più niente se non qualche muretto sparso. I PG arriveranno alla scuola al tramonto. Se cercheranno non riusciranno a rilevare nulla. Saranno così costretti ad accamparsi all'interno delle rovine. Di notte avverranno i seguenti incontri:

- 1) I PG verranno svegliati o sorpresi da una profonda risata. Dopo circa 5 minuti vedranno apparire al limite del cerchio di fuoco uno scheletro. Indossa un'armatura ed ha in mano una spada fiammeggiante. Per ad&d trattasi di Scheletro Guerriero. Sogghignerà e dirà 'Sono il portatore di morte. Siete pronti a riceverla?' e ridendo sadicamente si lancerà sui PG. Lo scheletro indossa un'armatura completa (AT 20 per RM) e ha in mano la **flaming wave**.

FLAMING WAVE

Questa antica scimitarra è una potentissima arma magica. La sua elsa è d'oro e la sua lama è di uno strano colore rossastro.

La spada ha inoltre i seguenti poteri (in tutti i casi con la parola 'wave' la sua elsa diventa una fiamma e può lanciare gli incantesimi rinchiusi in essa):

E' considerata spada magica +3 / +3

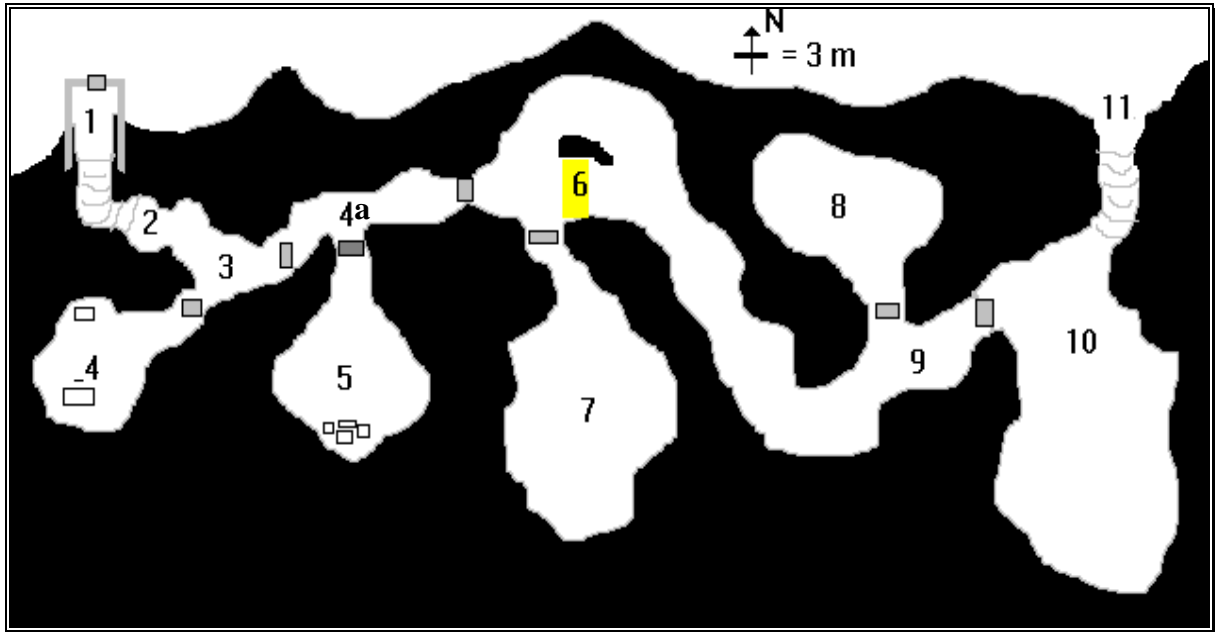
Può lanciare fulmine di 5° livello (5d6) 1 volta al giorno.

- 2) Il terreno sotto l'accampamento dei PG franerà improvvisamente all'interno di una stanza di 50m x 30m. Sembra un antico laboratorio: vi sono una serie di tavole con sopra alambicchi di ogni sorta, una libreria contenente antichi libri (così antichi da polverizzarsi se presi in mano; se comunque qualche PG riuscirà a prenderli potrebbero essere libri di magia a discrezione del master l'impresa comunque è quasi impossibile), e c'è un armadio con una vetrina. All'interno si può vedere un martello da guerra. L'armadio è coperto con una trappola: una volta aperto farà scattare una piccola balestra e il suo dardo si conficcherà nel braccio del PG (RM: attacco da balestra leggera con bonus di +40, MDG; attacco da balestra con AM 95; Ad&d attacco da bale-

stra con bonus +5/+5). Il martello da guerra è comunque magico (RM: +15, MDG:+10 AM, Ad&d +2/+3).

Una porta conduce fuori dalla stanza in un'altra stanza di dimensioni inferiori al suo interno si potrà vedere un piccolo tesoro (ad&d: 400 mo, RM: 10 mo MDG: 150 co). In questa stanza esiste un passaggio segreto che apre una parte del muro su una scala.

La scala è larga all'incirca quattro metri. Tutt'intorno ci sono enormi scaffali alti decine di metri che levitano nello spazio: un ambiente decisamente surreale.



DESCRIZIONE DELLE ZONE:

1 - LAMPI di LUCE

Mentre camminano, si ritroveranno il pavimento ed alcune PG a seguirle. Dopo alcuni metri, se falliranno cadranno nel vuoto, altrimenti si accorgeranno dell'illusione e che la scala svolta.

ranno in una zona di completo buio, l'unica cosa che vedranno piccole luci in lontananza che ondeggiavano come invitando i metri, i PG dovranno fare un Tiro Salvezza contro incantesimi con -3, se falliranno cadranno nel vuoto, altrimenti si accorgeranno dell'illusione e che la scala svolta.

2 - CAMMINO

Questo corridoio ha una sola porta visibile.

Le spesse pareti ed il soffitto sono coperte di fuliggine; il pavimento è invece formato da una grata metallica con maglie di 10 cm; sulla parete opposta alla porta si vedono tre grosse leve annerite.

Tre rounds dopo che qualcuno sia entrato nella stanza, una saracinesca di ferro calerà all'improvviso bloccando la porta d'accesso.

Usando spade o pertiche attraverso la grata, i visitatori scopriranno il vero pavimento a circa 50 cm

di profondità; il pavimento è coperto da uno spesso strato di cenere e fuliggine. Una attenta esplorazione della stanza permetterà di trovare tra la cenere del pavimento, sotto le grate facilmente rimuovibili, numerosi anelli, amuleti, gemme ed oggetti metallici di piccole dimensioni (20% di probabilità di essere magici) caduti sotto la grata quando tutto il resto era ormai ridotto in polvere e parzialmente danneggiati dal calore: gli oggetti di dimensioni maggiori sono stati rimossi da tempo.

Una attenta osservazione delle leve (check su INT -5) permetterà di notare che, mentre due delle leve sono totalmente annerite, la terza ha numerosi segni più chiari che sembrano impronte di mani; un tiro su *scoprire trappole* permetterà solo di capire che c'è una trappola collegata alle leve, senza però capire quale delle tre.

La funzione delle tre leve è semplice: una serve a sollevare la saracinesca, un'altra ad aprire un passaggio segreto e l'ultima, quella con i segni di mani, attiva una trappola che fa partire grandi fiammate dal pavimento infliggendo a chiunque sia nella stanza 10d6 di danni da fuoco non magico.

Il motivo per cui ci sono i segni chiari non è dunque, come probabilmente penseranno i personaggi, che la leva sia quella usata più di frequente; bensì che essa è quella che è stata maggiormente protetta dal calore perché le vittime la impugnavano mentre venivano colpite dalla fiammata.

3 - ALLARME

Qui ci sono due porte bloccate magicamente, inoltre sul pavimento c'è un sottile filo di seta che se trazonato farà suonare un campanello nella zona 4a e metterà in allarme le guardie.

4 - MERCANTI

Improvvisamente la scala discende bruscamente, per poi allargarsi in una zona pianeggiante simile ad una piccola piazza. Qui si trovano diverse bancherelle fatte in legno che vendono strani oggetti magici, armi, anelli, collane e gemme dai poteri magici. I mercanti sono degli Arcane, creature che viaggiano per i piani con la pelle azzurra, pelati ed alti circa 4 metri che indossano abiti simili a toghe bianche. Gli Arcane si dimostreranno molto disponibili a contrattare con i PG, e cercheranno di vendere loro degli oggetti magici a prezzi abbastanza alti ma comunque più bassi rispetto ai prezzi della superficie. Tuttavia se un PG cercherà di rubare qualcosa (impossibile dato le numerose protezioni magiche) e sarà scoperto gli Arcane attaccheranno i PG e, data la loro potenza, li uccideranno.

PER CARATTERISTICHE VEDERE MONSTROUS MANUAL PAG. 8.

4A - FORTE VENTO

Quando i PG arriveranno in questa zona, la temperatura calerà bruscamente ed un forte vento si alzerà disturbando i PG nella camminata. Improvvisamente si leveranno forti ventate che potrebbero gettare i PG di sotto dalla scala.

Ogni PG dovrà superare un tiro salvezza contro soffio con i modificatori della destrezza per non essere sbattuto nel vuoto dal vento il guerriero fallisce e viene scaraventato più avanti

Qui risiedono 5 Ombre* DV 3+3, pf 30, CA 7, TAC0 17, att.2-5+risucchio di 1 punto di forza, AM CM, px 420.

In un forziere ci sono 500 mo ed una gemma da 1500 mo.

Una piastra a pressione fa scattare un congegno che provoca il crollo di una parte del soffitto causando 3d6 pf dimezzabili con un TS contro bacchette, l'area interessata è di 3 x 3m.

Con un tiro per notare a circa 50 metri di distanza un gruppo di quattro Mind Flayer che si stanno cibando del cervello del guerriero. Sia i PG che i Mind Flayer si accorgeranno della presenza dell'altro gruppo e quindi non ci saranno sorprese, tuttavia i Mind Flayer attaccheranno i PG.

Mind Flayer (4)

CA 5, FM 12, DV 8+4, PF 43, 49, 51, 55, THAC0 11, N°att 4, Danni 2+risucchio del cervello, Taglia M, PE 6000

Note: hanno resistenza alla magia 90% e possono utilizzare i seguenti poteri a volere: Suggestione, charme, charme mostri, ESP, levitazione e proiezione astrale. I Tiri salvezza contro questi poteri vengono fatti con -4 al tiro a causa dei grandi poteri mentali del mostro. L'attacco più potente rimane comunque il colpo mentale, che stordisce i bersagli per 3d4 round. Il Mind Flayer poi inserisce i suoi tentacoli nella testa dello sfortunato, succhiandoli il cervello in 1d4 round.

I Mind Flayer hanno con se i seguenti oggetti: 300 mo, 2 opali neri (1200 mo), Pergamena da mago con *Volto cadaverico*, *Vocalizzare*, *Analisi fondamentale di Alamir*.

5 - LA GROTTA DEL PIPISTRELLO-VAMPIRO

La porta di questa stanza è di legno rinforzato e ornata con un simbolo magico a forma di pipistrello.

Un'ispezione farà notare che è stata costruita per evitare che qualcosa esca dalla stanza.

Il simbolo impedisce a creature non morte di attraversarlo, se però viene aperta la porta svanisce. Sulla porta è attivo un inc. di bloccaporta lanciato al 5° liv.

Nella grotta è rinchiuso un pipistrello-vampiro, la creatura però si è rivelata poco controllabile e quindi è stata rinchiusa in questa zona che un tempo era adibita a stanza del tesoro.

La grotta è buia e le pareti sono rivestite di un sottile strato di piombo per evitare che il mostro esca. Il pipistrello è molto aggressivo ed attaccherà chiunque incontri.

Pipistrello-vampiro CA 0, DV 7*, pf 60, TAC0 11, att. morso 1-10 + risucchio 2 livelli o inc, AM CM, px 8000; può lanciare 3 volte al giorno sonno, dardo incantato(4), charme persone e una volta al giorno confusione, charme mostri.

Nella stanza ci sono molti forzieri con all'interno: 15000 mo, gemme per 10000 mo, un anello protezione+2, dei bracciali CA 3, una bacchetta dei fulmini 21 cariche (6d6).

6 - GLIFO DI GUARDIA

Questo incantesimo provoca 9d4 pf da elettricità al primo che lo attraversa.

In quest'area è piazzata una botola nascosta profonda 3m. con aculei sul fondo. Provoca 1d6 pf e un tiro salvezza contro veleno per dimezzare 6d6 pf., infatti gli aculei sono intrisi di una sostanza tossica che entra subito in circolazione.

7 - STANZA DELLO SPECCHIO

La porta è chiusa a chiave. All'interno c'è una cavità buia dove l'unica fonte di luce proviene da una vasca circolare (diam. 3m) piena di liquido ribollente. Lo specchio d'acqua funziona come una sfera di cristallo, richiede però un sacrificio umano per funzionare.

Proteggono la zona 15 Artigli Striscianti CA 7, DV 3pf , TAC0 20, att. graffio 1d4pf , AM CM, px 35.

8 – PROBLEMI

1 La porta è protetta da un glifo di guardia come quello della zona 6. (9d4 pf da elettricità al primo che lo attraversa)

- ◆ 4 Orchi DV 4+1, pf 35, TAC0 15, att. 1-10+6, AM CM, px 270, equipaggiamento grossa clava.
- ◆ 2 Wright * 5+3, pf 45, CA 4, TAC0 15, att.1d6+risucchio 1 liv, AM CM, px 2000
- ◆ 10 Ombre* dal Buco DV 3+3, pf 30, CA 7, TAC0 17, att.2-5+risucchio di 1 punto di forza, AM CM, px 420

La grotta è decorata con arazzi e mobili raffinati.

Nella stanza:

- 2 3 forzieri tutti protetti da Glifo di guardia (9d4 pf da elettricità al primo che lo attraversa) contenenti 15000 mo
- ◆ 1 scrigno protetto da un ago avvelenato con all'interno una bacchetta del freddo 27 cariche, 10000mo in gemme
 - ◆ 1 cassa con una armatura di anelli +2, una spada +1, un pugnale maledetto -2 e stivali elfici.

11 LE CASERME

Questi locali possono essere vuoti o pieni a seconda dei mostri incontrati o uccisi nel corso dell'avventura. Un corridoio porta all'esterno (11) in un boschetto.

10 -IL BIBLIOTECARIO

La porta è chiusa a chiave: solo un druido può aprirla. Corridoio in vetro che conduce ad un piano di vetro, dove si troverà una enorme scrivania di legno delle dimensioni del drago, che è alto circa un'ottantina di metri. Il drago si metterà dei buffi occhiali da vista con la montatura ridicola e comincerà a parlare con i PG.

Uno spettro che dice di chiamarsi Arcand si troverà accanto al drago e parlerà a lui amichevolmente anche se consiglierà ai PG di rivolgersi al drago con l'appellativo "Onorevole bibliotecario". (è un druido).

Racconta la storia di un'antica congregazione di druidi che riunivano in questo luogo il gran concilio. Qui è ancora oggi conservato il gran parte del sapere druidico e questo sapere deve essere accuratamente utilizzato con immensa saggezza. Non vi sono libri ma il sapere è conservato magicamente e si trasmette per via orale.

Si rivolge pio a Erik e pone il seguente quesito:

Compaio ogni mattina
Per giacere ai tuoi piedi,
Ti seguo tutti il giorno
Non importa quanto tu corra,
Sebbene io quasi muoia
Nel sole di mezzogiorno.

Risposta: l'ombra

Se Erik risponde correttamente il Druido gli consegna la chiave della biblioteca.

È magica e non appena diventerà arcidruide sarà in grado di utilizzarla per il bene del suo popolo facendo rinascere l'antico luogo di sapere.

Previsione del druido su Erik a capo di tutti i druidi...

Ai compagni di Erik lo spettro dice: "poiché nessuno deve conoscere questo luogo e i suoi segreti all'infuori del druido dovrete bere questa pozione che cancellerà per sempre il ricordo di questo luogo". Se non lo fanno il drago combatte contro di loro.

...a questo punto cadono addormentati e vengono teletrasportati fuori dove si risveglieranno lungo il cammino sotto le stelle.