



UNA NOTTE BUIA E TEMPESTOSA*

una breve avventura per quattro personaggi di 1° livello

Libero adattamento dell'originale inglese, ad opera di K. C. Stephens

** Il titolo originale inglese **A Dark and Stormy Knight** si basa su un gioco di parole, intraducibile in italiano, derivato dall'assonanza fra "Knight" ("Cavaliere", con riferimento all'antagonista finale dell'avventura) e "Night" ("notte").*

Il gioco D&D, le immagini e i marchi ad esso legati sono dei rispettivi proprietari

Le violenti tempeste che si abbattono in queste zone spingono le creature intelligenti a cercare riparo, dando corpo a gruppi eterogenei. La tregua in caso di burrasca è una tradizione antica e ben nota, che assicura l'interruzione di rancori e risentimenti fino alla fine della tempesta. Ma alcuni ripari sono più sicuri di altri, e non tutti onorano la tregua.

I PG si imbattono in pericoli che attendevano in agguato nell'isolato picco roccioso dove hanno trovato riparo dall'acqua. Quali segreti nasconde questo posto? E quali maligne creature tramano per impossessarsene? Riusciranno i PG a risolvere il mistero di Altatorre prima della fine della tempesta?

BACKGROUND

Tanto tempo fa, dove ora si estendono le regioni selvagge, esisteva un potente regno di creature umanoidi: in ripetute e sanguinose guerre di espansione, bugbear e ogre ammassarono notevoli ricchezze con le loro scorribande. I morti in battaglia erano seppelliti in vasti complessi funebri scavati nei fianchi delle colline, e venivano onorati come spiriti protettrici. Esempio rappresentativo di questi tumuli funerari – pur non essendo il più grande né il più famoso – fu il grande picco roccioso noto come Altatorre.

Come è destino di tutti gli imperi costruiti sulla violenza, il regno dei crudeli umanoidi cadde per mano di un nemico più potente, che raziò le sue città e gli avamposti difensivi a protezione dei confini. Delle tombe, solo Altatorre sfuggì alla distruzione, principalmente in virtù della sua poca importanza e della sua posizione isolata. Alcune tribù di bugbear e ogre scappate alla devastazione cercarono di usare Altatorre come ultima roccaforte, ma gli uomini con cui si scontrarono in battaglia li vinsero con facilità e sigillarono l'accesso con un gigantesco masso, per assicurarsi che il picco roccioso non potesse essere più usato come base. Da allora, Altatorre ha rappresentato un semplice punto di riferimento per i viandanti, la sua storia ormai dimenticata dai più.

Ma le tempeste che sono imperversate in quest'area nei giorni passati sono state di particolare intensità, e alcune settimane fa, un fulmine ha rimosso la pietra che fungeva da sigillo. Stanotte, un'altra violenta burrasca si sta abbattendo in queste lande, spingendo i malcapitati a trovare riparo come possono. La

sagoma di Altatorre si staglia in lontananza, il suo ingresso non più ostruito. Oseranno i PG addentrarsi nelle silenziose sale dell'antico tumulo?

AGGANCI PER L'AVVENTURA

La necessità di trovare un riparo dalla tempesta dovrebbe costituire uno spunto sufficiente per far dirigere i PG (magari al loro primo incontro) verso il riparo offerto da Altatorre. Se non dovesse funzionare, potete usare uno dei seguenti agganci:

- * I PG ricevono l'incarico di perlustrare Altatorre per verificare se gruppi di umanoidi ostili lo stiano usando come base.
- * I PG trovano una mappa con le direzioni per Altatorre sul corpo di un brigante, o in un antico forziere.
- * I PG ricevono la richiesta di un nobile di recuperare un prezioso cimelio, che pare sia stato seppellito in Altatorre insieme al corpo di un suo antenato.

LA TEMPESTA

Leggete questo paragrafo quando decidete di far colpire i PG dalla tempesta (preferibilmente di sera/notte):

Il cielo si è fatto sempre più scuro, e l'odore della pioggia è stato intenso tutto il giorno. Ora, il cielo ha deciso infine di scaricarsi: spesse nubi coprono la luna e un vento gelido soffia dal nord, mentre assordanti tuoni rimbombano per le lande e i lampi rischiarano a tratti la notte; ben presto, una violenta pioggia mista a grandine rende chiara la necessità di un riparo. In lontananza è possibile intravedere, illuminato dagli occasionali fulmini, una formazione rocciosa che – sebbene impossibile da scalare in questa tempesta – potrebbe presentare delle rientranze utili come riparo dall'acqua. L'unica altra alternativa è proseguire sotto la pioggia.

Ogni personaggio che riesca in un tiro di Conoscenza bardica con CD 10 (o di Conoscenze – architettura, e ingegneria, dungeon, locale, storia, nobiltà e regalità – con CD 15) potrà riconoscere nel picco roccioso Altatorre e ricorderà le informazioni fornite nel Background.

Se i PG rifiutano di rifugiarsi ad Altatorre, applicate le regole per il maltempo: quando la grandine sarà tale da infliggere danni letali, i PG cambieranno idea.

ALIA TORRE

Se non diversamente specificato, tutti gli ambienti descritti sono bui, con mura, pavimenti e soffitti di pietra lavorata.

1. Ingresso Principale

Quando i personaggi sono vicini ad Altatorre, leggete quanto segue:

Il picco troneggia sui campi circostanti. Alcune sparte sprgenze offrono uno scarso riparo, ma guardando meglio, notate un ingresso ad arco alto almeno 6 metri e largo 3 metri nel fianco della collina. Il terreno in discesa antistante l'ingresso fa scorrere via l'acqua: con ogni probabilità lo spazio all'interno dell'arco è asciutto e al riparo da grandine e lampi. La costruzione appare inoltre robusta, e non ci dovrebbe essere rischio di cedimenti.

Ogni PG che superi un tiro di Cercare o Conoscenze (architettura e ingegneria) con CD 12 può confermare che la struttura è resistente; i nani, grazie alla capacità Esperto minatore non hanno bisogno di tirare.

Un tiro di Individuare (CD 15) rivela i frammenti di un'immensa roccia circolare (l'antico sigillo, spazzato via da un fulmine) sparsi vicino all'entrata. La porta è pesante ma non è chiusa ed è facilmente apribile; si richiuderà con un gran colpo alle spalle dei PG se questi non prendono particolari precauzioni.

2. L' Atrio di Altatorre

Il salone in pietra che si apre dietro all'ingresso misura circa 30 metri quadri; tracce di colori scrostati e di fregi sulle pareti suggeriscono che un tempo questa sala era decorata con cura, ma ora la polvere è l'unico ornamento. Tre massicce porte di pietra, sulla parete destra, sinistra e su quella antistante l'ingresso principale, rappresentano il passaggio verso l'interno della costruzione.

Le tre porte sono chiuse, e la CD del tiro per forzarle è troppo alta per qualsiasi personaggio di 1° livello. Se i personaggi non arrivano tutti insieme, aspettate che si riuniscano prima di partire con l'evento descritto al punto 3.

Porte: spesse 10 cm, durezza 8, PF 60, CD per sfondarle 28, CD per scassarle 30

3. Ratti in Fuga (LI 2)

L'incontro non è segnato sulla mappa, ma si svolge nell'area 2, dopo che tutti i personaggi sono arrivati.

Il sibilo del vento e l'incessante rumore della pioggia e della grandine che provengono dall'esterno sono interrotti solo dagli occasionali rombi di tuono. Tuttavia la stanza sembra sicura: anche se i boati sembrano scuotere anche il terreno, dal soffitto non filtra nemmeno un granello di polvere. Le porte che immettono verso l'interno del tumulo, ad ogni modo, mostrano segni di cedimento, vibrando a ogni boato. All'improvviso, si abbatte un tuono più fragoroso degli altri, e le tre porte cadono simultaneamente dai loro cardini con uno spaventoso schianto. Pochi istanti dopo, una moltitudine di squittii riempie l'aria, mentre un branco di ratti irrompe nell'atrio dall'entrata più ampia.

Una saetta ha aperto una crepa nella stanza successiva, allagando il nido dei topi, che sono scappati in massa cercando una via di fuga.

Ratti (8): PF 2, 2, 2, 2, 1, 1, 1, 1 (fate riferimento al *Manuale dei Mostri per le statistiche*)

Tattiche: spaventati dal tuono e dall'acqua, i ratti attaccano il bersaglio più vicino, sebbene non più di 3 ratti si concentrino sullo stesso PG. Anche se i ratti infliggono un misero danno di 1d3-4 almeno 1 PF viene sempre sottratto, se si viene colpiti. Se un ratto viene ferito, fuggerà alla sua prossima azione di movimento.

4. La Camera Preparatoria (LI 1)

Il lungo corridoio in pietra termina con una sala arredata solo con tavoli rotti e marciti, sopra cui riposano utensili di ferro arrugginiti. Da un'apertura nel soffitto, che evidentemente arriva fino alla cima del picco, si riversa l'acqua piovana nel centro della stanza. Dall'apertura pende una corda, che scilla leggermente. Un tombino al centro della stanza permette all'acqua piovana di scorrere, ma macchie scure di antica origine lasciano intendere che in passato fosse usato per il drenaggio di ben altri liquidi. A un tratto, due umanoidi dall'aspetto massiccio irrompono dall'entrata in fondo alla sala; sono alti 2 metri, con occhi feroci e musi appiattiti. Con un ruggito, sfoderano le loro armi e vi si scagliano contro.

La corda permette effettivamente di raggiungere la cima del picco, ma richiede un tiro di Scalare con CD 15. Esplorare la sommità, comunque, permette solo di scoprire i resti di un accampamento di hobgoblin. Il condotto fu scavato anticamente da tombaroli per depredate le ricchezze del monumento funebre.

I due hobgoblin intendono stabilire qui la loro

attività di brigantaggio, e non possono lasciare testimoni scomodi in vita.

Predoni Hobgoblin (2): HD 1d8+2; HP 6, 7; Iniziativa +1; Velocità 9 mt.; CA 15, contatto 11, sprovvista 14; Att. Base +1; lottare +2; Att. Mischia +2 (1d6+1/19-20, spada corta); Att. Distanza +2 (1d6+1, giavellotto); Scurovisione 18 mt.; All. CM; TS Tem +4, Rif +1, Vol -1; For 13, Des 13, Cos 14, Int 10, Sag 9, Car 8.

Abilità e Talenti: Nascondersi +1, Acoltare +2, Muoversi silenziosamente +3, Osservare +2, Allerta.

Equipaggiamento: Arm. Cuoio rinforzato, scudo leggero, spada corta, giavellotto.

Tattiche: i 2 hobgoblin irrompono nella stanza, rivolgendosi i loro attacchi ai bersagli più grandi e pericolosi.

Tesoro: Uno degli hobgoblin ha una Cintura del sollevamento (vedi Appendice).

5. Una Ragnatela Ingarbugliata (LI 1)

Alla fine del corridoio c'è una piccola stanza, la porta di legno riversa al suolo. L'odore di polvere pervade l'aria, e il fragore dei tuoni giunge solo attenuato. Numerose sagome umane sono visibili attraverso l'ingresso, avvolte meticolosamente come mummie in una trama di fili grigiastri.

L'incontro non si svolge nella sala appena descritta, ma nel breve corridoio antistante. La porta è da tempo caduta dai cardini, marcia, e l'entrata è coperta dalla ragnatela di un Ragno mostruoso Medio. Ogni PG che oltrepassa l'ingresso può fare un tiro di Osservare (CD 20) per notare la ragnatela prima di ritrovarsi invischiato. Chi la tocca rimane intrappolato come in una rete (cfr. il Manuale del Giocatore), e non può allontanarsi dall'entrata. La ragnatela può essere distrutta dalle armi (ma anch'esse rimangono invischiata – Tiro di Forza CD 16 per liberarle). Solo un personaggio per volta può rimanere intrappolato nella tela.

Ragnatela: durezza 5, PF 6, Tiro per romperla CD 16, Tiro Artista della Fuga CD 12.

Il ragno è appostato sul soffitto, anch'esso coperto di ragnatela pressoché invisibile. Ha un bonus ai tiri di Nascondersi e Muoversi silenziosamente.

Ragno mostruoso Medio: PF 11, Nascondersi +15, Muoversi silenziosamente +11 (per il resto cfr. *Manuale dei Mostri*)

Tattiche: Il ragno attaccherà (possibilmente di sorpresa) non appena un personaggio rimane intrappolato o attacca la ragnatela sull'entrata.

Attacca sempre il bersaglio più vicino, non curandosi di evitare accerchiamenti, o di eliminare prima i PG più pericolosi. Se nessun PG è invischiato nella ragnatela, attacca lanciandogli il fluido addosso.

Sviluppi: Quando il ragno è stato sconfitto e le sue ragnatele rese inoffensive, i PG possono entrare nella stanza. I cadaveri umani e le carcasse animali sono numerosissime, e per nessuna è possibile più fare niente.

Tesoro: Fra i corpi, numerosi stracci e armi arrugginite, per lo più senza valore. Sul pavimento giace però una Perla del potere di livello 0 (vedi Appendice) e una sacca con 75 MO. È necessario un tiro di Cercare (CD 10) per trovare questi oggetti.

6. Il Forziere Votivo (LI 1)

La stanza è vuota, fatta eccezione per la polvere e il forziere di pietra nel centro. Apparentemente, nessuno si è avventurato in questa sala da molti anni.

Il forziere è incastrato nel pavimento, e non è possibile spostarlo.

Forziere: spesso 10 cm, durezza 10, PF 60, tiro per forzarlo CD 28.

Trappola: Il coperchio dello scrigno è aperto, ma è collegato a una trappola che lancia una raffica di frecce a tutti i PG presenti nella stessa casella del forziere o in quelle adiacenti (o agli angoli). Per aprire il contenitore, un personaggio deve trovarsi nella sua medesima casella, a meno che non dica esplicitamente di volerlo aprire usando un'asta o un'arma. Anche attaccare lo scrigno fa scattare la trappola.

Raffica di frecce: meccanica, scatta al tocco (o se attaccata); si riattiva manualmente; Att. Distanza +10 (1d4+1, frecce); bersagli multipli (una freccia per ogni bersaglio nelle caselle adiacenti); tiro di Cercare CD 20; tiro per Disattivare congegni CD 20.

Tesoro: Lo scrigno contiene la fascia del cuore impavido (vedi Appendice), 2 perle (valore: 100 MO l'una), e una piccola sacca con 100 MO.

7. Procedendo in Testa (LI 1)

L'unico oggetto che attira lo sguardo in questa stanza è una statua posta sul lato opposto all'entrata. Assomiglia a un sarcofago posizionato in verticale, tranne per il fatto che la testa della figura scolpita sul coperchio appare distorta e sembra aver dei viticci contorti al posto dei capelli. Dalle tempie, si aprono due ali di pipistrello. All'improvviso, gli occhi si aprono, rivelando due minacciose

fiamme verdi, e la testa spicca il volo!

La stanza è la tana di un Vargouille minore, che ha scavato la testa del sarcofago per ricavarne una confortevole tana.

Vargouille minore: Esterno Piccolo (Extraplanare, Malvagio); DV: 1d8+1, PF 5; Iniziativa +1; Velocità 9 m (volare), buona; CA 12, contatto 12, sprovvista 11; Att. Base +1; Lottare +3; Att./Att. Completo +3 mischia (1d, morso); Att. Speciale: stridio; Scurovisione 18m; All. NM; TS Tem +3, Rif +3, Vol +3; For 10, Des 13, Cos 12, Int 5, Sag 12, Car 8.

Abilità e talenti: Nascondersi +9, Intimidire +3, Ascoltare +5; Arma accurata.

Stridio: Invece di mordere, un vargouille può aprire la sua bocca fino allo spasimo ed emettere un terribile stridio. Quanti si trovano in un raggio di 18 metri (tranne altri vargouille) che sentono lo stridio e allo stesso tempo possono vedere chiaramente la creatura devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 12 o essere paralizzati dalla paura per 2d4 round, o finché il mostro non li attacca, si allontana oltre il raggio di azione o esce dalla visuale. In caso di successo, la creatura non può più subire lo stridio dello stesso vargouille per 24 ore. Lo stridio è un effetto di paura che influenza la mente.

Tattiche: il vargouille emette lo stridio durante il primo round di combattimento, poi attacca il bersaglio più vicino ancora libero di muoversi. Se tutti i PG sono paralizzati, attaccherà ciascuno di loro una volta per round, ripetendo il ciclo se ne ha la possibilità. Se un PG si riprende, il vargouille concentrerà gli attacchi su di lui.

Tesoro: Nel sarcofago si trova molta polvere e un anello del traduttore (vedi Appendice).

8. Il Cavaliere Oscuro (L1 2)

Un lungo tavolo di pietra occupa il centro della sala, e pile d'oro risplendono fra la polvere che ricopre il pavimento. Sul tavolo giace il corpo ben preservato di un alto umanoide, con la cotta d'arme e le insegne di un cavaliere. Con uno scatto, il corpo si solleva, brandendo una vecchia mazza ferrata arrugginita in una mano e un giavelotto nell'altra. Sceso dal tavolo, la sua bocca si apre rilasciando un lamento inquietante.

Cavaliere Oscuro: Bugbear Zombie, 42 PF (vedi il *Manuale dei Mostri*).

Equipaggiamento: Scudo di legno leggero, mazza ferrata, giavelotto, arma di qualità

superiore*.

Tattiche: nel primo round, il Cavaliere Oscuro lancerà il suo giavelotto. Dopo carica in mischia e attacca il nemico più evidente ogni round successivo. Sceglie in genere il PG che gli ha inflitto il maggior numero di danni nel round precedente. Se è disarmato, sfodera la sua arma secondaria, assicurata alla schiena.

Tesoro: la mazza ferrata che il bugbear brandisce è malridotta e di valore quasi nullo, e il resto del suo equipaggiamento non versa in condizioni migliori.

* Tuttavia, l'arma secondaria è un'arma di qualità superiore del tipo usato da uno dei PG (potete sceglierla casualmente, oppure far sì che sia del tipo che usa un giocatore sprovvisto di armi di qualità superiore.) Quest'arma vale 300 MO oltre il suo valore base.

Inoltre, nella stanza sono sparse 250 MO.

CONCLUSIONE

L'avventura è finita: il Cavaliere Oscuro è sconfitto, e Altatorre è libera dai mostri; a questo punto, la tempesta smette di imperversare.

APPENDICE

Ecco i tesori magici descritti in quest'avventura:

Anello del traduttore: quest'anello magico consente a chi lo porta di capire due linguaggi, in aggiunta a quelli che già conosce; Se chi lo indossa sa scrivere e leggere, potrà farlo anche nelle due nuove lingue. Lingue possibili sono: Abissale, Infernale, Draconico, Nanico, lingua dei Giganti, dei Goblin, Orchesco, Auran, Aquan, Ignan, Terran.

Fascia del cuore impavido: questa semplice fascia di cuoio rinforzato con rivetti di ferro conferisce a chi la indossa un bonus di +1 ai TS sulla Volontà.

Cintura del sollevamento: questa pesante cintura di cuoio presenta borchie d'ottone e grandi fibbie su entrambi i lati. Chi la indossa guadagna un bonus di +1 alla Forza, utile solamente ai fini di calcolare la capacità di carico; la cintura non modifica il punteggio di Forza (o il relativo bonus) del PG. Gli effetti della cintura non si sommano a eventuali altri bonus alla Forza.

Perla del potere (livello 0): quest'oggetto funziona come una normale Perla del potere (cfr. Manuale del DM), ma garantisce al suo

possessore la facoltà di richiamare un incantesimo di livello 0 al giorno.

