

Le zanzare della prateria

(Avventura libera per 4-6 personaggi di 1°-2° livello)

Antefatto

Gli avventurieri si troveranno in una grande prateria a sud del villaggio di Mezzegere, alcune colline boschive delimitano l'orizzonte mentre in lontananza alcuni pastori sono intenti a radunare gli armenti. La strada polverosa procede dritta verso meridione sotto un sole che si fa via via più caldo. Dopo parecchie ore di cammino i pg vedranno una strada laterale. Sul prato qualche decina di metri a lato della strada c'è un uomo accanto al cadavere di una mucca piangendo, maledice la cattiva sorte ad alta voce. Si tratta di Pinor il fattore che abita nel casolare poco distante.

L' uomo vedendo i pg gli correrà incontro agitando le braccia. Chiede un aiuto per caricare la bestia sul carro. Se i pg gli chiederanno cosa è accaduto l' uomo riprenderà ad imprecare e gli racconterà che è già la terza bestia che trova morta in una settimana e che altri pastori nella zona hanno avuto casi analoghi. Gli offrirà comunque ospitalità per l'aiuto.

La fattoria

Si tratta di un casolare a due piani con un cortile interno in cui razzolano oche e galline intorno ad un pozzo quadrato.

All' esterno c'è qualche campo ma a detta di Pinor producono poco. Una zona piuttosto grande è dedicata alle stalle, dove al momento non ci sono animali fatta eccezione per un mulo. Nella casa oltre a Pinor abitano la moglie Vanda con tre figlie (Tata, Yula, Quigerina), due figli (Fasmo, Knor) , Il fratello Rin con la moglie Sola e loro figlio Gmarr, e l' anziano padre Frejo. La notizia di un' altro capo di bestiame ucciso crea scompiglio e preoccupazione tra gli occupanti della fattoria. Vanda chiama a se le figlie e gli raccomanda di non uscire dal cortile per nessuna ragione, Sola si mette a piangere pensando al figlio Gmarr che insieme a Fasmo è in giro per

la prateria a far pascolare la mandria. Rin bestemmiando si appresta a macellare l' animale, in campagna non si butta via niente. I nostri avventurieri vengono invitati ad entrare in casa e per rifocillarsi.

La vacca

Sul luogo dove viene ritrovato il cadavere ci sono poche tracce di sangue e nessuna di zoccoli stivali o quant' altro(percezione DC 12) fatta eccezione per quelle del fattore e dell' animale stesso.

Se i pg seguiranno la macellazione dell' animale noteranno (percezione DC 12) che la pelle è bucata in più punti con fori circolari di circa 1 cm di diametro, ci sono anche alcuni graffi (percezione DC 17). L' animale è morto per dissanguamento (guarigione DC 12). I fori non sono molto profondi ma posizionati in corrispondenza di vene o arterie (guarigione DC 22). Per il resto l' animale non presenta altre ferite o lacerazioni e la carne sembra assolutamente commestibile.

Raccogliere informazioni

Nessuno sembra aver visto niente per quanto riguarda la mucca. Se si parlerà con la figlia più piccola Quigerina non in presenza della mamma o del papà racconterà con qualche riluttanza di essersi alzata la notte prima e di essere salita sul tetto per guardare le stelle cadenti, nel mentre ha visto alcuni grandi uccelli neri passare sopra la casa. Se si chiederà a Pinor se di recente ci sono stati furti o sparizioni vi dirà che qualche tempo a dietro gli è sparita una scala.

Il nonno racconterà che quando era giovane c'era stato un grosso problema con una banda di predoni orchi guidati da un mago cornuto (un Tiefling) che avevano la base sulle colline a ovest. Poi dopo cena racconterà ai nipoti una storia su una Vampira (tanto per farli dormire tranquilli) che suo nonno gli aveva detto abitasse sempre sulle colline a ovest, un

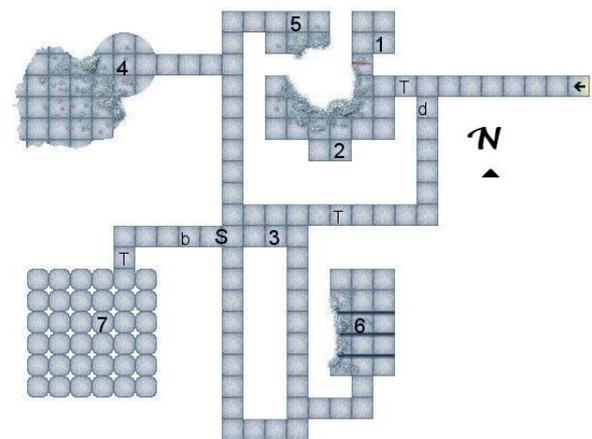
gruppo di valorosi e ricchi avventurieri era riuscito a sconfiggerla sacrificandosi. Sempre dopo cena arriverà Fasma per prendere alcune provviste, se interpellato racconterà che la notte prima la mandria si era innervosita e svegliato dal cane aveva visto una diafana figura femminile allontanarsi verso ovest.

La mattina seguente se i pg non si sono ancora mossi arriverà da sud un mercante itinerante da cui i pg se lo vorranno potranno acquistare oggetti, armi, armature etc tutto non magico. Se i pg chiederanno espressamente di vedere dei guanti questi ne tirerà fuori diverse paia, un paio di guanti da donna in pizzo nero (arcano DC20) risulteranno essere dei guanti del ladro (+1 manolesta) e dato che il mercante non si è accorto della loro vera natura accetterà di venderli per non meno di 40 MO (si tratta comunque di un oggetto da signori). Se si chiederà al mercante notizie questo vi dirà che il giorno prima ha parlato con alcuni pastori che piangevano la morte di un loro compagno, a detta loro ucciso da un vampiro.

Le colline

A questo punto se i giocatori non sono davvero rintronati dovrebbero aver capito che se qualcosa c'è si trova sulle colline boschive a ovest, per raggiungerle ci vuole una giornata di cammino. Se partono dopo la visita del mercante arriveranno alle pendici del bosco all'imbrunire. Comunque vada durante la cena saranno attaccati da quattro coyotes (vedi lupi grigi) spelacchiati malconci e piuttosto denutriti, la cosa apparirà strana ad un occhio esperto (natura DC 13) perché le colline dovrebbero essere ricche di selvaggina e i coyotes evitano accuratamente l'uomo a meno che non siano davvero molto affamati. Durante la notte molto in alto sopra le teste dei pg passeranno un paio di grossi non meglio definiti uccelli. Li vedranno solo se qualcuno monterà di guardia (percezione

DC 18) ma nessuno sarà in grado di stabilire di cosa si tratti realmente. Il giorno seguente se i pg incominceranno le loro ricerche si inoltreranno in un fitto bosco di acacie nel quale è estremamente difficile muoversi (velocità x 1/3) dopo alcune ore di ricerca troveranno la carcassa di un cinghiale, analizzandola si troveranno segni simili a quelli visti sulla mucca del fattore. Ulteriori ricerche non avranno esito in questa giornata ma poco prima di accamparsi i pg verranno attaccati di sorpresa da un Vine Horror questo sarà perfettamente mimetizzato fra gli alberi ed attaccherà l'ultimo componente della compagnia (se il gruppo si fosse diviso fate in modo che l'attacco avvenga una volta che i pg siano nuovamente tutti insieme altrimenti potrebbe risultare troppo difficile da sostenere). La nottata passerà tranquilla e il giorno dopo nel tardo pomeriggio i pg troveranno appesa ad un ramo il lembo strappato di una veste viola, da lì (percezione DC 20) potranno seguire le tracce di un esile sentiero che, dopo alcune ore di cammino, li condurrà all'ingresso di un pozzo largo circa 3 metri in cima ad una collina.



La Tana

Si accede al sotterraneo tramite una scala a pioli di circa 6m (che è quella sparita tempo addietro a Pinor). Il corridoio è largo 3 metri e alto circa 4 metri. È scavato nella roccia e sembra di costruzione antica, non ci sono fonti di luce di nessun genere ma le fiaccole

appese sembrano essere state usate di recente. Il corridoio procede per alcuni metri fino a dividersi in due, un ramo che procede dritto ed uno che volge verso sud. Nel pezzo che procede dritto prima di entrare nella stanza due c'è una trappola a pressione sul pavimento, se attivata farà aprire una botola sul soffitto e una secchiata di acido cadrà su chi si trova in quel punto e subito dietro di lui (Livello2 attacco+5 vs riflessi danni 1d12 percezione DC 22 la trappola può essere disattivata con una prova di mano lesta DC 22 oppure trovando una pietra mobile in d percezione DC 25 xp 125). Se la trappola verrà fatta scattare o disattivata con la prova di manolesta gli avventurieri saranno attaccati dagli Stirge presenti nella stanza 2.



Stanza 1: è chiusa a chiave (manolesta DC 16 per scassinare la serratura) si tratta di una piccola stanza arredata con un letto fatto, un tavolo su cui sono poggiati in ordine dei fogli di pergamena nuovi, alcuni sacchetti contenenti erbe profumate un armadio con qualche coperta e qualche indumento femminile di colore viola nell'angolo un camino spento con un calderone pieno d'acqua pulita.

Stanza 2: Il soffitto è in parte crollato, nascosti dalle macerie si trovano 5 stirge che attaccheranno se si farà scattare la trappola o si aprirà la porta della stanza 1 oppure, ovviamente, se verranno visti dai pg. Non c'è altro in questa stanza.

Nel corridoio fra la stanza 2 e 3 c'è un'altra trappola anche questa può essere disattivata premendo la stessa pietra mobile sulla parete in d. Si tratta di una botola profonda 4 metri piena di cocci di vetro (livello 2 attacco+5 vs riflessi danni 1d8+1d4 percezione DC 21, disattivata manolesta DC 23 xp 125) cercando fra i cocci sarà possibile trovare (percezione DC 23) un piccolo topazio del valore di 50 mo.

Stanza 3: Si tratta di una stanza lunga circa 12m e larga 6m. Il soffitto a botte, alto 5m è attraversato per il lato corto da 3 tubi d'ottone posti a due metri l'uno dall'altro. Appollaiati sopra questi tubi ci saranno 6 stirge che se non notati (percezione DC 16) attenderanno che i pg arrivino al centro della stanza per attaccarli di sorpresa. Sulla parete a ovest c'è una porta segreta (percezione DC 24) si apre spingendola con forza (Forza DC 20) appena sarà fatta scattare si sentirà un fischio acuto generato da un eye of alarm posto nel passaggio aldilà della porta che richiamerà nella stanza 3 tutti gli stirge delle stanze 4 e 5 sempre se ne siano rimasti di vivi, in questo caso interverrà anche Hiwra (vedi descrizione più avanti) che rimanendo nell'ombra nel corridoio da cui sono arrivati i pg, attaccherà con incantesimi a distanza e scapperà (usando eventualmente il potere di razza) appena non avrà più copertura da parte degli uccelli stigei riattivando la trappola a botola nel corridoio. La stanza ha 4 aperture una a est una a nord e 2 a sud.

Stanza 4: E' quello che rimane di un tempio dedicato alla Regina dei corvi ed è diventato la tana di 8 stirge che ovviamente attaccheranno i pg. Il primo degli stirge che riuscirà a fuggire (vedi tattica degli stirge più avanti) andrà a richiamare quelli della stanza 5 che si uniranno al combattimento dopo 2 round (sempre che nella stanza 5 ci siano degli stirge ancora in vita). La stanza è divisa in due la prima parte è circolare con il

soffitto a cupola ornato con affreschi rappresentanti un rito funebre. La seconda è in gran parte crollata ed è per buona parte invasa da macerie. Sul pavimento nelle zone libere sarà possibile vedere delle lastre di marmo nero che fungono da coperchi per delle tombe, quelle libere sono già state saccheggiate mentre ne è rimasta una ancora non profanata sotto i detriti, i pg vi potranno accedere solo se scaveranno fra le macerie. Aprendo la tomba saranno investiti da una nuvola di gas (+2 vs tempra 1d6 danni veleno), troveranno il corpo mummificato di un sacerdote completo dei paramenti e del simbolo della Regina dei corvi, una mazza, uno scudo e una cotta di maglia di bronzo tutto di ottima fattura, un elmo della battaglia (+1 iniziativa).

Stanza 5: Nella stanza trovano rifugio 4 stirge per il resto la stanza è completamente vuota.

Stanza 6: La stanza è divisa da 3 grossi scalini alti circa 50 cm vi si trovano 7 stirge più quelli che feriti sono riusciti a scappare (vedi tattica degli stirge più avanti) si avventeranno su chiunque entri nella stanza e combatteranno fino alla morte per difendere le uova. Un affresco sulla parete più a nord mostra un gruppo di sacerdoti che compiono un rito in una stanza piena di colonne di marmo (la stanza 7)

Stanza 7: E' la stanza per i rituali vi si accede tramite un corridoio nascosto da una porta segreta, nel punto contrassegnato con la lettera b c'è una pietra mobile (percezione DC 25) che attiva o disattiva la trappola posta all'ingresso della stanza. Se i pg saranno così scellerati da farla scattare, tutti coloro che si trovano nel corridoio saranno da prima investiti da una nuvola di gas infiammabile (+4 vs tempra 1d6 danni e storditi TS termina percezione 22) e subito dopo una scarica elettrica incendierà il gas (+6 vs riflessi 2d10 e 4

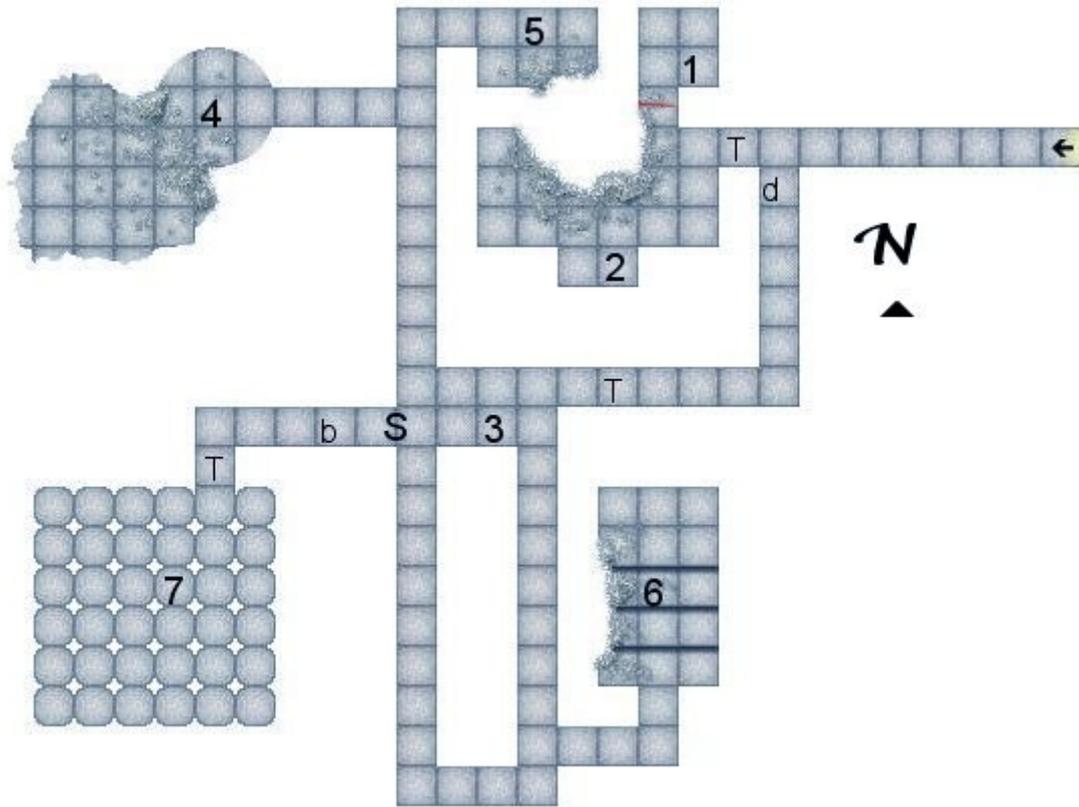
per round TS termina)(trappola livello 4 xp 175).

La stanza è fitta di colonne di marmo bianco tutte con forge differenti alte 4 metri recanti alla base scritte e formule alchemiche (vedi rituale più avanti), dopo averle messe nell'ordine corretto, una prova di religione DC 20 permetterà di riconoscere che si tratta del rituale Hand of fate e sarà possibile trascriverla su un libro magico. In un angolo ci sono 10 candelabri d'argento (valore complessivo 150 mo) che reggono dei ceri spenti, 10 colonne non recano alcuna iscrizione ponendo i candelabri accesi accanto queste colonne si materializzerà al centro della stanza un leggio in ebano e oro (valore 300 mo) con sopra un libro magico in cui sono scritti i rituali Eye of alarm, Make whole e Magic mouth, sopra il libro sarà poggiato una spilla in argento e rubini raffigurante un occhio (valore 100 mo) che è il focus per Eye of alarm.

La stanza è profusa di energia magica, i rituali compiuti al suo interno raddoppiano la loro potenza ed il motivo per cui Hiwra e prima di lei il mago tiefling l' hanno scelta per i loro studi.

La tattica degli uccelli stigei

Gli stirge se sarà possibile cercheranno di attaccare sempre di sorpresa i pg, al contrario dal momento in cui si entrerà nel sotterraneo gli stirge sapranno della presenza degli avventurieri e staranno sul chi vive. In combattimento cercheranno sempre di aggrapparsi alla vittima e di succhiargli il sangue fino a che non la uccideranno, nel momento che saranno sanguinati tenteranno la fuga verso le stanze in cui si trovano ancora gli altri uccelli per recuperare 10 pf. Le vittime sono scelte a caso e dato che possono volare potranno colpire anche i pg più indietro nel gruppo, non più di due mostri attaccheranno insieme lo stesso bersaglio.



Nota ogni quadratino equivale a 3m per 3m perciò se si utilizzano le tiles per giocare ogni quadrato equivale a 4 da 1,5 x 1,5m

Hiwra Maga Shadar-kai Level 3 Medium natural Humanoid xp 150

Initiative +2 Senses Perception +5

HP 30 Bloodied 15

AC 16 Fortitude 13 Reflex 17 Will 16

Speed 6

m Dagger (standard at will) Weapon +3 vs AC; 1d4 damage.

r Magic Missile (standard at will) Force Range 20; +7 vs Reflex; 2d4 +6 force damage.

R Ray of Frost (standard at will) Cold, Implement Range 10 Target: One creature Attack: +6 vs. Fortitude

Hit: 1d6 +6 cold damage, and the target is slowed until the end of your next turn.

A Thunder Burst (standard encounter) Thunder Area burst; 1 within 10; +7 vs Fortitude; 1d8 +6 thunder damage, and the target is dazed (save ends).

A Sleep (Standard daily) Area burst 2 within 20 squares

Target: Each creature in burst Attack:+7 vs. Will Hit: The target is slowed (save ends). If the target fails its first saving

throw against this power, the target becomes unconscious (save ends). Miss: The target is slowed (save ends).

Expeditious Retreat (Daily Move) Personal Effect: Shift up to twice your speed.

Alignment unaligned Languages Common

Skills Arcana +11, Diplomacy +6, Insight +8, Religion +11,

Str 10 (+1) Dex 10 (+1) Wis 14 (+3)

Con 12 (+2) Int 20 (+6) Cha 10 (+1)

Equipment robes,dagger, circlet*.