

## **Miniquest**

### **La locanda del "Nero Segugio"**

In questa miniquest i PG sono stati chiamati in soccorso di una povera di famiglia di contadini, dove il capofamiglia Rufio si è indebitato ed è stato rapito dal suo usuraio. Il livello d'incontro è adatta per un gruppo di quattro personaggi di 4° Livello.

#### **Background dell'avventura:**

La locanda del "Nero Segugio" è conosciuta più che per la sua pessima cucina e delle sue scomode stanze, per la fama del suo locandiere come usuraio. Sid il guercio è un umano che presta soldi con tassi di interesse altissimi e tutti i poveri contadini sono indebitati con lui. Ben sapendo che non avrà indietro i suoi soldi, Sid ha costruito sotto alla taverna una piccola arena dove fa lottare tutti quelli che non sono abbastanza veloci a ripagare i debiti. Questo spettacolo gli frutta parecchi soldi, e molti nobili stanchi della solita vita vengono a puntare sui poveri sfortunati che si fanno sbranare da belve feroci. Non essendo legale l'entrata dell'arena è ben nascosta dietro ad uno sgabuzzino dove pronunciando la parola esatta si apre una botola segreta. Per mantenere l'ordine fra le tribune e per calmare gli scommettitori che perdono grosse somme, Sid ha

ingaggiato una piccola squadra di mercenari capitanate da Gruud un mezz'orco barbaro.

### **Sintesi dell'avventura:**

La trama centrale è il salvataggio di Rufio dall'arena clandestina della locanda. Questa avventura può essere ambientata in qualsiasi città che possa ospitare una locanda malfamata.

### **Inizio dell'avventura:**

I PG arrivano alle porte della città quando una donna si butta ai loro piedi implorando aiuto. La donna è Matilda la moglie di Rufio che chiede ai PG se possono ritrovare suo marito che è stato rapito. Una notte hanno fatto irruzione in casa sei uomini e hanno rapito suo marito. Lei è sicura che il mandante sia Sid al quale la famiglia deve dei soldi da molto tempo e che purtroppo con lo scarso raccolto non potrà onorare. Se le viene chiesto perché non contatti le autorità legali lei risponderà che ci ha provato ma non credono al suo racconto. Per incentivare i PG Matilda offrirà loro un vecchio artefatto posseduto da suo nonno, un arco lungo del gelo che regalerà volentieri al gruppo, ma solo a missione finita.

### **Informazioni sulla Locanda:**

Tutto il complesso è sempre ben illuminato e non c'è bisogno di altre fonti di luci oltre a quelle fornite durante l'avventura. Tutte le porte se non diversamente

specificato sono di legno semplice con uno spessore di 2,5 cm, durezza 5 e 10 punti ferita. La CD per sfondarle è di 15.

Le porte di ferro invece hanno uno spessore di 5 cm, durezza 10 e 60 punti ferita, con una CD per sfondarle di 28.

I servizi offerti dalla locanda sono solo di carattere mangereccio ed è possibile ordinare tutte le cose tipiche come birra, vino speziato, arrosto, fagiano allo spiedo ecc...

## **Scena 1: La Locanda**

Appena aprite la porta la puzza di pessimo cibo penetra nella vostre narici. La locanda è piccola appena 12 metri di lunghezza per 8 di larghezza. Un bancone è disposto ad L con tre sgabelli occupati da dei brutti ceffi, dietro vedete un uomo guercio Sid probabilmente. Le pareti sono spoglie tranne per un vecchio quadro storto di una tempesta in mare. Una ragazza giovanile, seduta in un angolo, sta suonando un liuto e canticchiando frasi elfiche. Un camino acceso serve da illuminazione e da riscaldamento per la sala e il suo fuoco scoppietta vivacemente.

L'uomo dietro al bancone è Sid ed è ben disposto a parlare con i clienti purché prendano qualcosa da bere. Se gli viene chiesto di Rufio dirà che non lo conosce e

chiederà ai PG di bere e poi uscire senza fare altre domande. Con una prova di Diplomazia di CD 22 sarà disposto a parlare dell'arena e di spiegarli come accedervi. Inoltre se i PG lo vorranno potrebbe organizzare una lotta nell'arena tra un personaggio del gruppo ed una sua belva, dandogli come ricompensa, in caso sopravviva, 1000 MO. Se la cosa interesserà ai PG dirà di cercare l'allibratore Berk di sotto.

La ragazza nell'angolo è Nola un'Elfa barda che conosce bene l'ambiente e sarà molto disponibile nei confronti dei PG. Con una prova di Diplomazia di CD 18 racconterà ai PG dell'arena clandestina e che corrono voci che non tutti i partecipanti siano dei volontari. Inoltre per una piccola somma di 100 MO sarà bendisposta a svelargli la parola d'accesso.

In caso di diretta aggressione ai PG Sid si difenderà al meglio delle sue possibilità e dopo un turno entrerà Gruud il capo dei mercenari con 4 mercenari al suo seguito e sei turni dopo entreranno le ultime 4 guardie mercenarie. Nola e gli altri ospiti della locanda fuggiranno a gambe levate ed interverranno solo se direttamente minacciati.

**Sid il guercio**, umano, maschio, Esp5, DV 5;GS 4; 6d6 pf 25; Iniz +7; CA 18 (contatto 13, alla sprovvista 13); Att +6 (1d6+2, 18-20, crit x2, spada corta); AL NM; TS Temp +1; Rifl +4; Vol +3; For 14, Des 16, Cos 10, Int, 14, Sag 8, Car 10. Altezza 175 cm.

*Abilità e Talenti:* Ascoltare +2, Artista della Fuga +8, Intrattenere +6, Osservare +9, Percepire Inganni +10, Raccogliere Informazioni +4, Raggirare +6, Valutare +8  
Iniziativa Migliorata, Arma focalizzata (spada lunga),  
Combattere alla cieca  
Proprietà: Armatura di cuoio borchiato, Spada corta, anello di protezione +2

**Nola la Barda**, elfo, femmina, Brd2, DV 2; GS 2; 2d6 pf 11; Iniz +3; CA 14 (contatto 11, sprovvista 13); Att +2 (1d6, 18-20, crit x2, spada corta), Dist +3 (1d8, 19-20, crit x2, Balestra leggera); AL CN; TS Temp +1, Rifl +4, Vol +2; For 10, Des 13, Cos 12, Int 14, Sag 8, Car 15; Altezza 162 cm.

*Abilità e Talenti:* Acrobazia +3, Decifrare Scritture +2, Diplomazia +4, Equilibrio +2, Intimidire +3, Intrattenere +5, Percepire Intenzioni +2, Raccogliere Informazioni +3, Raggirare +2, Saltare +1, Sapienza Magica +3, Utilizzare Oggetti Magici +4

Iniziativa Migliorata, Musica Bardica 3 volte al giorno.

*Incantesimi 3/1: 0 - frastornare, lettura del magico, luce, luci danzanti, suono fantasma; 1° - charme su persone, cura ferite leggere*

Proprietà: Corazza di cuoio borchiato, Spada corta, Balestra leggera, 10 quadrelle, Borsa con 300 MO.

## **Scena 2: L'indovinello**

Questa piccola stanza sembra un normalissimo ripostiglio tranne che per una strana scritta bianca sul muro davanti a voi che recita: "Non si può vedere né toccare. Non si può udire né annusare. Giace dietro le stelle e sotto le colline. Riempie i vuoti buchi. Viene prima e dopo ogni cosa. Termina la vita ed uccide il sorriso"

Se viene pronunciata la parola "Oscurità" (che è la soluzione dell'enigma) una botola si apre e si ha l'accesso al sotterraneo. La botola può essere trovata con una prova di cercare CD 15, ma non può essere aperta se non dicendo la parola esatta. (Ricordatevi che Nola e Sid sono a conoscenza della parola segreta e potrebbero dirla ai PG).

### **Corridoio A:**

Scendendo le scale vi ritrovate in uno stretto corridoio illuminato da due torce fisse ai due lati. Alla fine del corridoio sono situate delle scale in salita. Un mezz'orco bardato di tutto punto vi osserva con sguardo amichevole.

Il Mezz'orco è Gruud capo dei mercenari che però assiste anche i visitatori che vengono di sotto per vedere gli spettacoli. Se interpellato Gruud spiegherà loro che le scale portano alle tribune superiori mentre aprendo la

porta e seguendo il corridoio arriveranno alle tribune inferiori. Inoltre passando per l'altro corridoio è possibile fermarsi per fare scommesse dagli allibratori. La porta segreta (S) può essere trovata con una prova di osservare di CD 20, è chiusa e Gruud fermerà chiunque provi ad aprirla da prima a parole e poi con la forza. In caso di scontro dopo 5 turni interverranno le 8 guardie in soccorso di Gruud, più Sid che si precipiterà da sopra.

**Gruud**, mezz'orco, maschio, Bar4, DV 4; GS 4; 4d12 pf 35; Iniz +2; CA 17 (contatto 12, sprovvista 15); Att +9 (1d12 +7, crit 20, x3, Ascia bipenne +1); AL CN; TS Temp +5, Rifl +3, Vol +1; For 18, Des 14, Cos 13, Int 10, Sag 10, Car 5; Altezza 198 cm.

*Abilità e Talenti:* Ascoltare +8, Saltare +11, Scalare +11, Sopravvivenza +8;

Attacco Poderoso, Incalzare, Ira 2 volte al giorno, Schivare prodigioso, Percepire Trappole +1, Movimento Veloce.

Proprietà: Corazza di piastre, Ascia Bipenne +1, Sacca con 200 MO.

## **Corridoio B:**

Questo lungo corridoio è ben illuminato da svariate torce, una porta in ferro con su scritto "Ufficio" attira la vostra attenzione e una guardia stazione la davanti.

Mentre alla fine del corridoio intravedete le tribune inferiori. Più vi avvicinate agli spalti e più il vociare delle persone presenti si fa sentire.

La guardia stazione di fronte alla porta dell'allibratore. Al momento la porta è chiusa e la guardia vi spiegherà che c'è un combattimento in atto nell'arena e per questo al momento non è possibile scommettere alcunché. Se la guardia viene aggredita interverrà immediatamente Gruud dalla stanza accanto e le altre 7 guardie si precipiteranno in suo aiuto.

La porta inoltre è protetta da una trappola.

L'altra porta invece dà accesso agli alloggi delle guardie.

**Guardia**, umano, maschio, Com2, DV 2; GS 1; 2d8+2 pf 11; Iniz +1; CA 16 (contatto 11, sprovvista 15); Att +5 (1d8+2, crit 19-20, x2, spada lunga); AL CN; TS Temp +4, Rifl +1, Vol +1; For 14, Des 12, Cos 13, Int 10, Sag 12, Car 10; Altezza 170 cm.

*Abilità e Talenti:* Addestrare Animali +2, Cavalcare +3, Intimidire +2, Nuotare +2, Saltare +4, Scalare +4;

Arma Focalizzata (spada lunga)

Proprietà: Armatura di pelle, Spada Lunga, Scudo Pesante di legno.

**Trappola**, Raffica di aghi; GS 3; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Att +20 (2d4); Cercare CD 22, Disattivare Congegni CD 22, Scassinare CD 25.

## Ufficio C:

Questo è chiaramente l'ufficio dell'allibratore, una scrivania è situata in un lato della stanza piena di foglietti di carta con piccole annotazioni, per lo più di cifre, tutte sparse qua e là. Dietro alla scrivania potete notare un robusto forziere chiuso. Appeso su di un lato notate una lavagna nera con sopra su scritto tre nomi Dexter 5, Rufio 3 e Malcom 6, l'ultima però è stata cancellata con una grassa linea bianca. Una grande porta in ferro massiccio si trova dall'altra parte della stanza.

Questa stanza è vuota a meno che non sia l'allibratore stesso a portare il gruppo qua dentro. Al momento l'allibratore sta comodamente sulle tribune superiori a godersi la lotta clandestina. La porta in ferro porta in uno stanzino intermezzo tra l'ufficio e la tana dei due belve. La porta non è chiusa si apre appena si tira la maniglia ma per aprire quella dopo bisogna prima richiudere la prima porta, inoltre sulla seconda porta è stato dipinto un teschio rosso.

Il forziere è protetto da una semplice trappola e contiene 2000 Mo e le chiavi delle celle.

**Trappola**, Ago avvelenato; GS 1; meccanica; attivatore a contatto; ripristino manuale; Att +8 a distanza (1 + veleno

olio di sangue verde); Cercare CD 22, Disattivare Congegni CD 20, Scassinare CD 15.

Olio di sangue verde, Ferimento CD 13; Danni Iniziali 1 Cos; Danni Secondari 1d2 Cos.

### **La Tana delle Manticore D:**

Appena mettete piede qua dentro una puzza nauseabonda di carne marcia penetra nelle vostre narici. Ossa, umane e non, sono sparse per tutto il terreno. Due grosse tane sono state scavate nella roccia e fate appena in tempo a impugnare le armi che due feroci manticore vi attaccano.

Le due manticore hanno già lottato con parecchi schiavi e non sono al massimo della forza. Nel caso che il gruppo abbia già sfidato una manticora nell'arena oppure non sia ancora passato per le tribune far attaccare nella tana solo una manticora. Le Manticore hanno GS 4 invece che 5 perché già ferite e con meno aculei.

**Manticora**, Bestia Magica Grande, DV 6, GS 4; 6d10+24 pf 57 attuali 40; Iniz +2; Velocità 9 m, Volare 15 m; CA 17 (contatto 11, sprovvista 15); Att +10/+10 (2d4+5, artigli), +8 (1d8+2, morso), Dist +8/+8/+8/+8/+8/+8 (1d8+2, crit 19-20, spine) 12 spine rimanenti; AL LM; TS Temp +9, Rifl +7, Vol +3; For 20, Des 15, Cos 19, Int 7, Sag 12, Car 9;

*Abilità e Talenti:* Ascoltare +5, Osservare +9,  
Sopravvivenza +1;  
Arma Focalizzata (spine), Attacco in Volo, Multiattacco,  
Seguire Tracce;  
Scurovisione 18m, visione crepuscolare, olfatto acuto.

Rovistando tra i resti dei cadaveri sarà possibile trovare una spada lunga +2 e una pergamena di dardo incantato (3).

### **Dormitorio F:**

In questa stanza 8 letti sono disposti in 2 file da 4 una di fronte all'altra, ai piedi di ogni letto vi è una piccolo forziere chiuso. Un camino illumina e riscalda la stanza, mentre alla fine della stanza notate un'altra porta. 4 guardie sono intente a parlare fra di loro.

Le guardie chiederanno ai PG di uscire e spiegheranno loro che le tribune sono in fondo al corridoio. Se il gruppo dovesse insistere a voler rimanere le guardie gli attaccheranno e dopo 3 turni arriverebbero le altre 4 guardie più Gruud in loro soccorso.

I forzieri sono tutti chiusi a chiave ma con una prova di Scassinare Serrature CD 22 si possono aprire. All'interno di ogni forziere vi sono locate 200 Mo.

Per le statistiche delle guardie usare quelle già riportate nella zona B.

## **Stanza di Gruud G:**

Questa piccola stanza è arredata molto spartanamente e appese al muro vi sono due maschere tribali in legno. Un giaciglio di paglia occupa la maggior parte della stanza.

Questa è la stanza di Gruud il capo della guardia, è arredata con il minimo essenziale ed oltre al giaciglio non ci sono cose di valore dato che Gruud porta i suoi averi sempre con se. Con una prova di Cercare CD 13 è possibile trovare una pozione di cura ferite moderate.

## **Tribune superiori H:**

Tutta la gradinata è stata ricavata dalla pietra ed i posti a sedere non sono nient'altro che dei lunghi massi di pietra ben levigati, scomodi ma efficienti. Una guardia controlla che non ci siano problemi tra la folla. Quando arrivate qua la folla è tutta concentrata sulla battaglia che si sta svolgendo nell'arena.

Se il gruppo fa la visita nelle tribune per la prima volta leggere quanto segue:

Quando volgete il vostro sguardo verso l'arena potete notare che in corso una battaglia tra un uomo armato di forcione ed una feroce manticora, che proprio in questo

istante colpisce al ventre il poveraccio il quale finisce a terra esanime.

Svariata gente è seduta qua a godersi lo spettacolo si possono notare persone che appartengono sicuramente al ceto sociale più alto fino a quelli di dubbia moralità. Nessuna di loro però è intenzionata a parlare con i PG. Se vengono fermati diranno loro di cercare l'allibratore Berk, che è un halfling che di solito staziona nelle tribune inferiori.

### **Tribune Inferiori I:**

Tutta la gratinata è stata ricavata dalla pietra ed i posti a sedere non sono nient'altro che dei lunghi massi di pietra ben levigati, scomodi ma efficienti. Una guardia controlla che non ci siano problemi tra la folla. Quando arrivate qua la folla è tutta concentrata sulla battaglia che si sta svolgendo nell'arena. Un piccolo halfling cattura la vostra attenzione che sembra godersi lo spettacolo più degli altri.

Se il gruppo fa la visita nelle tribune per la prima volta leggere anche questo:

Quando volgete il vostro sguardo verso l'arena potete notare che in corso una battaglia tra un uomo armato di forcione ed una feroce manticora, che proprio in questo

istante colpisce al ventre il poveraccio il quale finisce a terra esanime.

L'halfling è Berk un ladro che adesso fa l'allibratore sotto alla locanda e se gli viene chiesto può organizzare un incontro tra un solo PG armato e una manticora. Lui conosce bene Rufio ed è disposto a liberarlo per 50'000 Mo, oppure organizzando uno scontro a mani nude tra un PG del gruppo e le due manticore. Se i PG dovessero acconsentire dare loro 1000 punti esperienza ad Hoc, in caso contrario dovranno farsi largo con la forza.

Qualora lo volessero i PG potrebbero scommettere sul prossimo scontro Dexter contro la manticora, che è dato 5 a 1, far partire lo scontro e tirare un d20 da 1 a 14 Dexter muore, da 15 a 18 Dexter vince e da 19 a 20 la manticora balza sulla tribuna dove si trovano i PG e li aggredisce.

Berk non attaccherà mai i PG se non direttamente minacciato oppure se i PG sono coinvolti in uno scontro con le guardie altrimenti fuggirebbe al meglio delle sue capacità.

**Berk**, halfling, maschio Ldr4; GS 4; DV 4, 4d6+4 pf 16; Iniz +8; CA 19 (contatto 14, sprovvista 15); Att +8 (1d4+1, 18-20, crit x2, pugnale) Dist +8 (1d4, crit x3, Arco Corto); AL CM; TS Temp +2, Rifl +7, Vol +2; For 12, Des 18, Cos 11, Int 14, Sag 10, Car 8; Altezza 89cm.

*Abilità e Talenti:* Acrobazia +11, Ascoltare +7, Cavalcare +6, Cercare +9, Disattivare Congegni +9, Equilibrio +7, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi + 11, Osservare +7, Saltare +1, Scassinare Serrature +11, Utilizzare Oggetti Magici +10, Valutare +7  
Iniziativa Migliorata, Arma Accurata, Attacco Furtivo 2d6, Eludere, Percepire Trappole +1,  
Proprietà: Armatura di Cuoio Borchiato, Buckler, Pugnale Perfetto, Arco Corto, 10 Frecce, Mantello di Protezione +1

### **Arena K:**

Questa piccola arena è ben illuminata da svariate torce che appendono al muro. Il muro è liscio ed è alto 3 metri dopodiché ci sono le tribune. Il terreno è irregolare e pieno di detriti e anche di resti di cadaveri umani. Un enorme grata si trova dall'altra parte dell'arena.

Se un PG svolge una lotta nell'arena ha il movimento dimezzato per via dei detriti, e ogni volta che esce 1 sul d20 casca prono a terra. Da qua ci sono 3 uscite, una nella tana delle bestie, una verso una grata di ferro che da alle prigioni ed infine il passaggio segreto che da sul corridoio.

La grata può essere scassinata CD 24 oppure sfondata con una prova di forza di 30.

Nell'arena non vi è nulla particolare, ma se i PG vengono qua con la forza quando saranno qua dentro verranno liberate le Manticore se ancora vive oppure le guardie correranno ad affrontarli.

### **Le Prigioni L:**

Non è nient'altro che un piccolo corridoio sul quale si affacciano 4 cellette. Alla fine del corridoio c'è una guardia che sonnecchia sulla sedia.

Se i PG sono entrati senza sfondare la porta la guardia starà ancora sonnecchiando altrimenti li attaccherà appena gli sarà possibile. Solo due delle prigioni sono occupate in una c'è Rufio e nell'altra se non è morto in altro modo c'è Dexter. Le chiavi delle prigioni non sono in possesso della guardia ma si trovano nel forziere nell'ufficio di Berk.

Se i PG libereranno tutti e due Dexter donerà loro una volta fuori un anello della protezione +1. La missione non finisce qua devono anche uscire dalla locanda e saranno attaccati a vista da qualsiasi guardia che incontrino. Lo stesso Sid all'uscita li attaccherà a vista.

Per le statistiche della guardia prendere quelle fornite nella Sezione B.

**Rufio**, umano, maschio, Pop3; GS 2; DV 3, 3d4+3 pf 14; Iniz 0, CA 10 (contatto 10, sprovvista 10), Att +3 (1d4+2,

18-20, crit x2, Pugnale), Dist +1; AL NB; TS Temp +2, Rifl +1, Vol +3; For 14, Des 10, Cos 12, Int 8, Sag 14, Car 10  
*Abilità e Talenti:* Addestrare Animali +2, Artigianato (Pellame) +1, Ascoltare +2, Cavalcare +0, Osservare +4, Professione (Contadino) +4, Saltare +3, Scalare +2, Utilizzare Corde +1;  
Robustezza.  
Proprietà: Pugnale

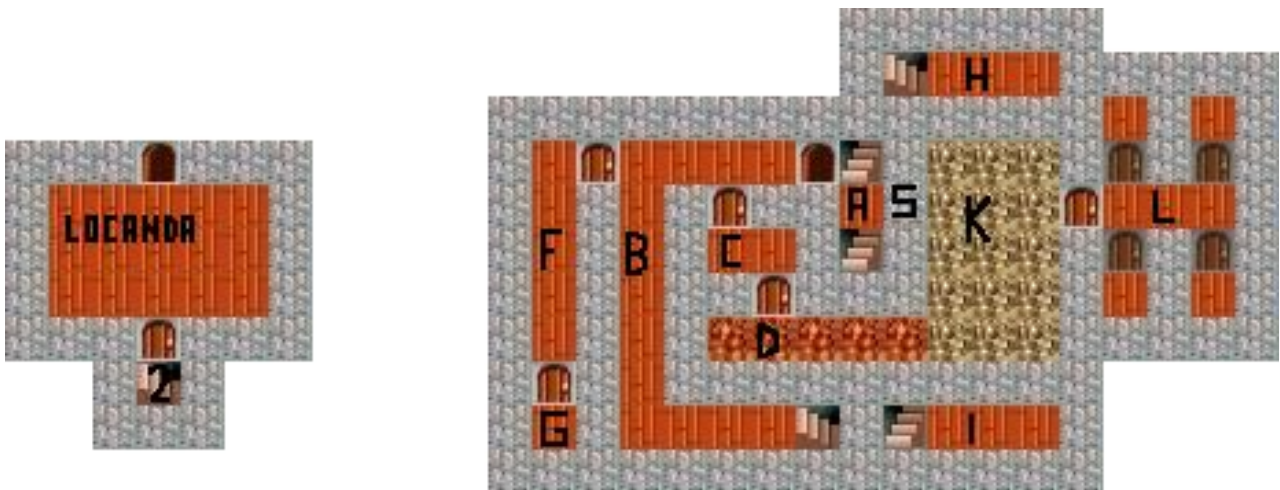
**Dexter**, umano, maschio, Pop2; GS 1; DV 2, 2d4+6 pf 12; Iniz +5, CA 11 (contatto 11, sprovvista 10), Att +1, Dist +2 (1d4, crit x2, Fionda); AL LB; TS Temp +3, Rifl +1, Vol -1; For 10, Des 12, Cos 16, Int 10, Sag 9, Car 12  
*Abilità e Talenti:* Addestrare Animali +5, Artigianato (Vasellame) +1, Ascoltare +2, Cavalcare +0, Osservare +2, Professione (Contadino) +4, Saltare +1, Scalare +0, Utilizzare Corde +0;  
Iniziativa Migliorata  
Proprietà: Fionda

### **Fine dell'avventura:**

Quando i PG faranno ritorno da Matilda sia che Rufio sia ancora vivo o che sia perito nel tentativo di liberarlo lei li compenserà con l'arco lungo del gelo.

Arco Lungo del Gelo, perforante, 1d8 +1d8 da freddo, crit x3.

## Mappa



Scritta ed ideata by DM Blasi, per consigli e suggerimenti mandare una mail a [blasi.t@virgilio.it](mailto:blasi.t@virgilio.it)