

## **AVVENTURA 01**

### **IL FLAGELLO DI TRAFLAGAR**

#### **INTRODUZIONE**

Vi siete da poco incontrati nella Taverna dell'Elfo Nero, usuale luogo di ritrovo d'avventurieri e valorosi guerrieri, e dopo poche parole (gli avventurieri sono sempre uomini di poche parole!) avete deciso di metter su una compagnia per intraprendere un viaggio alla ricerca di tesori e gloria. Non appena finito di rifocillarvi vi recate all'ufficio del borgomastro, il quale subito capisce di che pasta siete fatti.

- Avventurieri - esclama vedendovi, con aria sollevata - proprio quello di cui avevamo bisogno in un momento delicato quanto duro come questo -.

Dopo una breve spiegazione capite quale sia il problema: proprio sulla strada commerciale che unisce il villaggio con l'intera rete del paese si erge una cattedrale ormai sconsacrata ed in rovina. Essendo quest'ultima abitata da terrificanti creature, nessuna carovana ha il coraggio di passare per quella zona e i rifornimenti non arrivano a Peldville da più di una settimana. Andando avanti così il villaggio andrà in rovina.

La vostra missione, sempre che accettiate, è abbastanza semplice: vi tocca ripulire la cattedrale dai suoi abitanti e portare una particolare coppa come prova della riuscita della vostra impresa. Questo è quello che ci vuole per degli aspiranti eroi come voi...

Prima di andare avanti, passate dall'armeria e comprate ciò che ritenete indispensabile per lo svolgimento dell'avventura (sempre in base alle vostre possibilità finanziarie!).

#### **LIVELLO 1**

Arrivati al crocevia, notate che la cattedrale si presenta imponente: ha due alte torri frontali e un largo portale sul quale sono raffigurate scene sacre, ora però coperte di sangue. Sul fianco destro si staglia maestosa una torre campanaria, unita alla chiesa per mezzo di un corridoio coperto. Sul fianco sinistro vi è un desolato cimitero.

##### **Il Cimitero**

Guardando da vicino il cimitero, notate come alcune fosse siano vuote e le lapidi frantumate. Toccate la terra e notate come non sia dura e compatta, ma morbida e friabile. Qualcuno aveva lavorato lì da poco. In fondo, vicino all'abside della cattedrale notate qualcosa che non eravate riusciti a scorgere dalla strada. Vi avvicinate e scoprite, con un po' di disgusto che è un ossario.

##### **Il Campanile**

È composto da una torre alta 20 m. sulla sommità vi è una campana ed il rifugio di uno stregone malvagio di cui voi, però, ignoravate l'esistenza. Non si può accedere al rifugio fino a quando non si è completato il dungeon. Una volta presa la coppa nelle catacombe, si viene automaticamente tele - trasportati nel rifugio, dove i giocatori troveranno ad aspettarli il mago Khadgar \*.

È uno stregone dell'Ordine delle Tenebre, ormai vecchio e moribondo, ma il suo aspetto non deve ingannare perché la discreta forza che gli è rimasta potrebbe causarvi seri guai.

\* leva sempre 1 dagli attacchi a causa del suo rifugio che li assorbe come una barriera spirituale. Per le caratteristiche leggere la sezione sui nemici.

##### **La Cattedrale**

È, come già detto, un antico e robusto edificio che, nonostante l'età, regge ancora perfettamente. L'alta facciata è ricoperta da bassorilievi raffiguranti scene sacre, un tempo forse splendide, ora lorde di sangue. La cattedrale termina con un'unica abside.

Aperto il grande e massiccio portone, notate un corpo umanoide accasciato a terra che vi si para innanzi, impedendovi di andare avanti. Potete:

- Andarvene, ma quando tornerete lo troverete ancora là
- Ucciderlo, ma in questo modo perderete 1d4 di punti reputazione
- Parlargli

Se gli parlerete, scoprirete che è l'ultimo monaco rimasto lì e che sta fuggendo dalle catacombe. Era entrato in quel labirinto sotterraneo con lo scopo di recuperare il "Flagello di Traflagar", ma la sua opera è stata ostacolata da forze trascendenti. Proprio mentre vi stava mettendo in guardia sui pericoli del dungeon, lo vedete, impotenti, spirare sotto i vostri occhi.

Addentrando oltre nella cattedrale non trovate niente d'interessante, ma rimanete basiti di fronte alle rune scritte col sangue sugli affreschi sacri che ornavano le pareti. Le vetrate sono state tutte rotte a sassate dall'interno. Vi assale un senso d'angoscia.

Trovate facilmente il passaggio che porta alle catacombe poco dietro l'altare, sotto un crocifisso che è stato incendiato...

### **Osservazioni sulle catacombe - Livello 2**

Le catacombe sono costituite da un complesso di sale e cunicoli, costruiti centinaia d'anni addietro. La loro funzione principale era quella di conservare i corpi dei monaci più importanti e dei Cavalieri morti nel segno della Grande Croce (Gilda di Paladini riuniti allo scopo di mantenere, anche con le armi in caso di bisogno, l'ortodossia della religione di Celeste), mentre i normali monaci venivano sotterrati nel cimitero.

Per accedere alla sala X, è prima necessario sbloccare le leve in A e B.

Per sbloccare le leve, bisogna rispondere ai seguenti indovinelli, e, se non si indovina la risposta, il proprio bottino viene dimezzato.

- Indovinello per la leva nel salone A: "Tira fuori la cenere e poi la lava. Che cos'è?" risposta: IL VULCANO
- Indovinello per la leva nel salone B: "Anche truccati, hanno sempre le stesse facce. Chi sono?" risposta: I DADI

Una volta che le leve sono state tirate si aprirà l'accesso alla sala X, dove, in bella mostra su di un altare, giace la coppa chiamata Flagello di Traflagar. Non appena gli avventurieri la afferreranno, verranno automaticamente trasportati nel rifugio di Khadgar (lì avranno l'iniziativa, in quanto il mago verrà colto di sorpresa).

Per i mostri delle catacombe, consultare la tabella.

PS: durante l'esplorazione delle catacombe è probabile che gli avventurieri incontrino un vecchio cieco, che racconterà una leggenda circa la coppa: la coppa deve il suo nome ad un avvenimento in cui rivestì grande importanza. Tutto cominciò alla morte del re Phillip, quando i due figli Gilflagar e Traflagar iniziarono le ostilità per il trono. Trai due, il primo era saggio, onesto e leale, mentre il secondo meschino, crudele e abietto. Proprio Traflagar, una volta, invitò il fratello ad un banchetto con la scusa di una pace, e gli offrì la coppa, nel quale era stato versato del veleno. Di nascosto Gilflagar invertì le coppe, non fidandosi del fratello, e, al momento del brindisi, anziché Gilflagar, morì Traflagar. In questo modo il primo divenne re e cominciò da allora un periodo di grande pace e prosperità, di cui ancora oggi se ne sente la mancanza.

**Tabella dei nemici**

Nome del nemico	Luogo	Informazioni
Folletto maligno	Livello 1: Cimitero Livello 2: Stanza 2, stanza 5	Numero = 1d4 TdR=4, BFo=+5, BAg=+15, RD=4, D=pugnale
Ombra	Livello 2: Sala X	TdR=7, BFo=+10, BAg=+5, RD=15, D=lancia o mazza
Demone schiavo	Livello 1: Ossario Livello 2: Stanza 3, stanza 6 (solo 1)	Numero = 1d4 TdR=9, BFo=+15, BAg=+15, RD=10, D=spadone
Khadgar	Il suo nascondiglio, l'ultimo piano del campanile	TdR=8, BFo=+20, BAg=+5, RD=12, D=spada nera SPECIALE: può lanciare una "lama spirituale" (3d6 di danno al bersaglio)

**Abbreviazioni**

BFo = Bonus alla forza

BAg = Bonus all'agilità

RD = Resistenza al danno

D = Danno

TdR = Tempi di Reazione

**Spada Nera di Khadgar:**

Una lunga spada, dalla lama nera come l'oscurità. E' la vera fonte di potere dello stregone, in grado di comandare sugli esseri delle tenebre.

*Danno = 14, Tiro Magistrale = 70+*