



LE ROVINE DEL POSTO DI GUARDIA

Un supplemento internet per
Orizzonti Profondi di Skip Williams

RINGRAZIAMENTI

Editing: Miranda Horner
Cartography: Todd Gamble
Web Production: Julia Martin
Web Development: Mark A. Jindra
Graphic Design: Sean Glenn, Cynthia Fliege

Basato sul gioco originale di DUNGEONS & DRAGONS® di E. Gary Gygax e Dave Arneson e sulla nuova edizione del gioco DUNGEONS & DRAGONS creato da Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, e Peter Adkison.



D&D, DUNGEONS & DRAGONS, e DUNGEONMASTER sono marchi registrati posseduti dalla Wizards of the Coast, Inc. I loghi RPGA e d20 sono marchi registrati posseduti dalla Wizards of the Coast, Inc. Tutti i personaggi, nomi di personaggi e i tratti distintivi Wizards qui riportati sono marchi registrati posseduti dalla Wizards of the Coast, Inc.



Traduzione **non ufficiale** di [questo documento](#) a cura di
DUNGEONS & DRAGONS WORLD

Tradotto da:
Massimo Dioli

Revisione e impaginazione:
jure

L'avventura *Orizzonti profondi* per DUNGEONS & DRAGONS® è la sesta di otto moduli creati per portare i personaggi dagli esordi fino ad alti livelli. Questa mini avventura può essere facilmente adatta ad qualsiasi campagna, oppure può essere integrata all'avventura *Orizzonti profondi*, è adatta ad un gruppo di quattro PG di 13° livello. E' comunque necessaria una copia dell'avventura *Orizzonti profondi* per poter gestire i Desmodu.

PREPARAZIONE

Occorre avere una copia del *Manuale del Giocatore*, della *Guida del Dungeon Master*, il *Manuale dei Mostri*, e l'avventura *Orizzonti profondi* per poter giocare questa mini avventura.

Il testo su sfondo scuro corrisponde alle informazioni da dare ai giocatori. Le statistiche dei mostri elencate al termine di ogni incontro sono state drasticamente abbreviate, ma forniscono il corrispondente numero di pagina del *Manuale dei Mostri*, o l'appendice sull'avventura *Orizzonti profondi* dove trovare tutte le informazioni.

BACKGROUND DELL'AVVENTURA

I PG devono attraversare il posto di guardia in rovina, un tempo costituito da un cancello fortificato, che porta verso la città drow di Chael-Rekshaar. Un quartetto di beholder utilizza questo ingresso come caposaldo per tenere fuori eventuali intrusi mentre si occupano del saccheggio della città.

Controlla il background dell'avventura *Orizzonti Profondi* per avere maggiori informazioni su dove collocare questa mini avventura. Se utilizzi il supplemento come intermezzo nella tua campagna puoi dare ai PNG informazioni o tesori che ti permettano di condurre i PG in questo luogo.

IL POSTO DI GUARDIA

I PG possono studiare attentamente le rovine prima di occuparsi del beholder e dei mercenari desmodu. Le Mappe 3 e 3A mostrano il posto di guardia.

Caratteristiche

Il posto di guardia originariamente era composto da due torri alte tre piani, il cui ultimo piano in seguito è crollato. Gli attuali occupanti utilizzano solo il piano terreno.

Feritoie per arcieri: solo la fila inferiore (a circa 1,5 m dal suolo) è visibile nella mappa. Ve ne sono altre due ai livelli superiori. Chi si trova dietro gode di 9/10 di copertura (+10 CA, +4 TS Rif)

Illuminazione: l'intera superficie esterna della costruzione è ricoperta di funghi fosforescenti (luce nel raggio di 1,5 m). L'interno è buio.

Abitanti

Il posto di guardia attualmente è abitato da un beholder e da sei desmodu mercenari. Il beholder si trova qui per controllare che nessuno acceda alla città di Chael-Rekshaar fino a quando il suo gruppo non avrà terminato di saccheggiare le rovine. I quattro beholder coinvolti in questa attività si danno spesso il cambio, quindi anche la creatura che al momento risiede qui è al corrente di tutte le attività che avvengono in città.

I desmodu al contrario sono poco informati. Sanno di essere stati ingaggiati per un lavoro e che alcuni dei loro compagni al momento stanno lavorando in città (anche se non sanno esattamente dove). Inoltre sono a conoscenza che i loro capi hanno anche degli schiavi tra cui alcuni desmodu abbastanza stupidi da farsi catturare e non abbastanza intelligenti da capire quando una buona occasione viene loro offerta. Non hanno informazioni certe sul numero di schiavi, ma sono abbastanza certi che vi siano altri due beholder oltre a quello lì con loro. I desmodu non hanno mai visitato la città e di conseguenza non hanno informazioni utili da dare ai PG, tranne informazioni generiche sulla storia della zona in cui si trovano.

Assegnare i PX ad hoc: se il gruppo riesce a sconfiggere le creature al portone dare loro il 50% di PX extra per lo svantaggio dato dalla buona posizione difensiva dei nemici.

1. Il Fossato ed il Ponte (LI Variabile)

La prima cosa che il party vedrà nell'avvicinarsi alle rovine del portone saranno il Fossato ed il Ponte.

Davanti a voi c'è un fossato largo circa 6 m con dell'acqua che scorre velocemente. Una sottile cortina di vapori si alza dall'acqua e c'è un forte odore di zolfo. I frammenti di una grossa statua giacciono ai vostri piedi.

Oltre il fossato c'è un grosso arco di pietra, abbastanza largo da permettere a nove umani di marciarvi attraverso spalla a spalla. Uno dei due battenti, in ferro arrugginito, blocca parte dell'arco di ingresso. Oltre il porticato, il passaggio gira a sinistra, permettendo il passaggio attraverso l'arco, vicino ad una parete di pietra naturale provvista di tre file di feritoie. La fila più bassa è posta a circa 1,5 m dal suolo le due file superiori sono a circa 6m e 10,5m.

I pezzi della statua a terra sono i resti di un pipistrello da guerra che un desmodu stava cavalcando attraverso il Cancellato. Il beholder dell'area 3 lo ha tramutato in pietra facendolo precipitare. Quindi il guardiano con i suoi compagni hanno catturato l'esploratore per farlo lavorare come schiavo tra le rovine della città.

Il fosso è largo 6m e profondo 12m. L'acqua proviene da un fiume sotterraneo che si riversa nel



fossato, e scorre circa 3m più in basso rispetto al livello del terreno, da nord verso sud.

Due inferriate appuntite bloccano l'accesso ai tunnel sia sul lato nord che quello sud, ma non sono visibili dalla superficie.

L'acqua proviene da una caverna vulcanica (per questo c'è odore sulfureo) e la temperatura è molto vicina al punto di ebollizione.

Le linee tratteggiate sulla mappa segnano i punti in cui il fiume scorre nella parte sotterranea. Chiunque cada nel fossato subisce 10d6 danni da fuoco (anche semplicemente toccarla causa 1d6 danni) ed occorre una prova di nuotare (CD 10) per restare a galla. Un PG che fallisse tale prova verrebbe sbattuto contro la grata a sud e subirebbe ulteriori 2d6 danni. Inoltre dovrà effettuare un TS sui Riflessi (CD 20) o rimarrà infilzato sulle punte della grata a filo dell'acqua, fino a che non sarà recuperato.

C'è la possibilità di allungare un ponte di pietra sopra il fossato, anche se attualmente il ponte, composto da un grosso pezzo di pietra, è completamente ritratto sul lato est del fossato. Per essere attivato occorre andare nell'area 5.

🛡️ **Resti della cancellata di ferro:** spessore 5cm; durezza 10; pf 30; CA 1; Rompere CD 28.

Si noti che è comunque possibile passare attraverso delle aperture nel cancello (vd mappa), non è invece possibile aprirlo, in quanto è incastrato. Questa cancellata non è in grado di bloccare gli effetti magici, perciò se venisse lanciato un attacco ad area (o un raggio) oltre la porzione intatta del cancello, chi si trova dietro avrà un quarto di copertura (+2 bonus di copertura alla CA).

❖ **Sbarramenti nel fossato:** spessore 10cm; durezza 10; pf 120; CA 4; Rompere CD 35.

Sviluppo: il beholder e il desmodu presenti nell'area 3 controllano la zona oltre il fossato per avvistare chiunque si avvicini. Immediatamente il beholder utilizza il suo cono di antimagia contro chiunque tenti di superare il fossato utilizzando le arti magiche (Sulla mappa, zona 3 e 3a, viene evidenziata l'area di copertura del cono, il beholder sfrutta la sua capacità di volo per salire fino all'ultima fila di feritoie, e da lì lancia il suo cono angolandolo di 45°). In questo modo ci sono grosse possibilità che la creatura riesca a far cadere nel fossato chiunque tenti di attraversarlo usando un incantesimo di *Volare* o altri mezzi magici. Consultare l'area 3 per maggiori informazioni sulla tattica utilizzata.

I desmodu nell'area 6 interverranno nel combattimento un round dopo che il beholder sia stato allarmato.

2. Passaggio (LI Variabile)

Una volta superato il fossato, i PG si troveranno nel passaggio.

Vi trovate in un passaggio irregolare che termina in un largo passaggio a volta sbarrato da una cancellata di ferro nero. La roccia naturale che forma le pareti è provvista, su entrambe i lati, di feritoie disposte su tre file. Su tutte e due le pareti ci sono delle fenditure nella roccia abbastanza larghe da permettere il passaggio di un umano o di un ogre. Le due spaccature si trovano circa all'altezza della seconda fila di feritoie, a 6m d'altezza.

La cancellata sul fondo sembra nuova (il beholder l'ha riparata), essa viene azionata dall'area 5.

❖ **Cancellata di ferro:** spessore 20cm; durezza 10; pf 240; CA -1; Rompere CD 45 (Sollevare CD 55).

Da notare che è impossibile per una creatura di taglia inferiore a Mastodontica poter sollevare la cancellata. Se a provarci fosse una creatura più piccola ma dotata di forza sovrumana, la cancellata, invece di alzarsi, verrebbe scardinata.

Sviluppo: i desmodu nell'area 3 controllano chiunque si intrufoli nel passaggio e li attaccano con i loro archi. Il beholder nell'area 3 utilizza i suoi raggi oculari su chiunque riesca a vedere. Vedi l'area 3 per maggiori informazioni.

3. Torre Sud (LI 14)

I drow costruirono questa stanza per controllare l'accesso al ponte (area 1). Il pavimento è cosperso di pietrisco, ed il soffitto si trova a circa 15m. C'è una crepa nel muro nord (verso l'area 2) ad un'altezza di circa 4,5m (6m dal pavimento dell'area 2).

Creature: un beholder e un desmodu sorvegliano l'area 1 da qui.

❖ **Beholder:** pf 72; vedi *Manuale dei Mostri* pag 13

Equipaggiamento: 5 sacchetti di polvere dell'apparizione, 4 sacchetti di polvere della sparizione.

❖ **Desmodu (2):** pf 114 ciascuno, vedi appendice II dell'avventura *Orizzonti profondi*.

Tattiche: quando uno dei desmodu avvista qualche visitatore avvisa il beholder e usa il suo potere *speranza*.

Il desmodu e il beholder restano al coperto il più a lungo possibile cercando di portare il loro attacco dall'interno della torre.

Effettuano attacchi a distanza verso le aree 1 e 2. Il beholder utilizza i suoi occhi e il suo cono di antimagia per impedire agli avversari di attraversare il fossato con l'ausilio della magia, mentre il desmodu attacca con l'arco.

I vapori che salgono dal fossato non bloccano gli attacchi magici, come gli attacchi oculari del beholder, ma danno copertura alla vista. Entro i 4,5m non c'è copertura, tra 4,5 e 9m si ha mezza copertura, oltre è totale. La copertura aumenta ancora di un grado (vd Tab 8-10 del *Manuale del Giocatore*) se qualcuno cerca di osservare una creatura immersa nell'acqua da fuori.

Se nessuno tenta di passare il fossato, oppure vi riesce nonostante il cono di antimagia, allora il beholder utilizzerà i suoi attacchi oculari.

I PG possono evitare gli attacchi del beholder e le frecce sfruttando le fenditure del muro sotto alle feritoie (anche se questo li lascerà esposti agli attacchi provenienti dall'area 4).

Se tutti riescono ad occultarsi agli attacchi del beholder, esso utilizzerà la *polvere della sparizione* e volerà fuori dalla fenditura nel muro per ingaggiare in combattimento i PG (i contenitori con le polveri magiche li tiene in bocca). Quando avrà lasciato la torre anche il desmodu si muoverà (scala la parete fino alla crepa e salta sotto nell'area 2). Se qualche PG si fosse reso invisibile utilizza la sua *polvere dell'apparizione* (osserva dove colpisce il desmodu in modo da capire dove si trovi l'avversario); il raggio *telecinetico* del beholder è utile per cospargere di polvere i nemici distanti. Se viene ridotto a 20 pf o meno si rende invisibile e cerca di scappare. Se capisce che qualcuno dei suoi nemici è in grado di vedere le creature invisibili cerca di colpirlo con i suoi attacchi più potenti (*disintegrazione*, *dito della morte*, *carne in pietra*, *charme sui mostri*) prima di andarsene.

Dopo che la prima creatura ha lasciato la torre anche il desmodu fa altrettanto. Una volta in mischia fa ricorso al suo stridio ed a uno o due bastoni di fumo per occultarsi. Esso combatte strenuamente (per paura che il beholder possa usare i suoi poteri per punirlo), ma se questi muore o fugge lui si

arrende.

Sviluppo: qualsiasi rumore in questa zona attira il desmodu dell'area 6A in due round.

mente di DRAGON® Magazine. Skip è un amante dei vecchi film, dei vecchi aereoplani e dei vecchi libri, anche se non necessariamente in quest'ordine.

4. Torre Nord (LI 13)

Quest'area è simile alla 3.

Creature: due desmodu che osservano l'area 2 da qui.

☛ **Desmodu (2):** pf 114 ciascuno, vedi appendice II dell'avventura *Orizzonti profondi*

Tattiche: i desmodu tirano con i loro archi a qualsiasi intruso nell'area 2. Se sono impossibilitati ad attaccare a distanza essi raggiungono la fenditura nel muro per accedere all'area 2 e attaccare i nemici in mischia. Una volta ingaggiati gli avversari utilizzano le stesse tattiche del compagno nell'area 3.

Sviluppo: qualsiasi rumore in questa zona attira i due desmodu dell'area 6B in due round.

5. Sala degli Ingranaggi (LI 0)

Questa stanza contiene due grossi verricelli. Quello a ridosso della parete ovest muove il ponte dell'area 1. E' funzionante, ma per azionarlo occorre superare una prova di Forza (CD 20) per farlo girare un round intero. Ogni round si può fare avanzare, o arretrare, il ponte di 1,5m. Essendo il fossato largo 6m occorreranno perciò 4 round per estenderlo completamente. L'altro verricello, vicino alla parete est, aziona la cancellata dell'area 2. Questo meccanismo si muove più agevolmente rispetto all'altro, ma occorre comunque una prova di Forza (CD 10) ogni round. Ad ogni round la cancellata viene alzata o abbassata di 1,5m.

6. Caserma (LI 13)

Queste stanze un tempo fungevano da garitte per i drow addetti al portone, ora sono divenute le case dei desmodu. Ciascuno di loro dorme in una amaca di tela, a circa 1,8m dal pavimento, agganciata al soffitto.

Creature: Area 6A è la casa di due desmodu, anche se solo uno di loro è sempre nella stanza, mentre l'altro svolge i suoi compiti nell'area 2. Area 6B ospita quattro desmodu, anche se due di loro sono sempre nell'area 3 a svolgere i loro lavori.

Tesoro: Area 6A ci sono cinque barre d'argento. Area 6B contiene dieci barre d'argento, ogni barra pesa 2,25kg e vale 25mo.

L'AUTORE

Un vecchio designer di RPG alla Wizards of the Coast, Skip Williams è un veterano delle industrie del gioco che iniziò dietro alla cassa del TSR's Dungeon Hobby Shop nel 1976. Fece parte del team che creò la nuova edizione di D&D, fu l'autore principale del nuovo *Manuale dei Mostri*, ed è la