La maledizione dei Drovor

By Aendil alias Manuel Paccagnella <mgiles@email.it>

Prologo

Questa avventura può essere giocata in una campagna nelle terre di Hyboria, utilizzando le regole di GUS[1]. Tuttavia nulla vieta di utilizzarla con altri regolamenti, modificando le statistiche dei mostri.

I pg si trovano in Aquilonia, e ora si dovranno dedicare a esplorare i resti di un'antico e ormai dimenticato popolo che è stato distrutto dalla propria sete di potere. Se riusciranno a uscire vivi dalle rovine della città nascosta saranno immensamente ricchi e potranno addirittura riuscire a recuperare degli oggetti molto rari.

Drovor

I Drovor sono un popolo pressochè sconosciuto che abitò tra le montagne al confine tra Aquilonia e Nemedia. Di pelle chiara, discendono da un gruppo di nordici arrivati dal Nordheim secoli orsono. Spinti da una sterminata sete di potere tramarono nascosti tra le cime delle montagne la conquista del mondo conosciuto. Per portare avanti questa ambizione, coltivarono ricerche nella magia più oscura oltrepassando qualsiasi vincolo posto dal buonsenso. La loro empia magia partorì orrori quali i Thog, posti a guardia della loro città. Queste empie creature furono così feroci e incontrollabili da causare la fine dei Drovor e della loro insana ambizione.

Non ci sono che poche e frammentarie informazioni sui Drovor, e comunque nessuno conosce l'esatta ubicazione della loro vecchia città. Gli antichi abitanti però, poco prima della loro fine lanciarono una maledizione: chiunque passi nelle vicinanze della città sarà condannato a vagare per le montagne senza mai più poter far ritorno, almeno finchè gli ultimi Thog non saranno stati annientati.

Avventura

I pg si trovano in Aquilonia, qui vengono assoldati come mercenari per scortare una carovana commerciale verso la Nemedia, oltre le montagne a nord-est. Il viaggio dovrebbe durare all'incirca 2 settimane di cammino, seguendo la Strada dei Re.

La strada dei re

Questa grande strada carovaniera parte da oriente dalla città di Aghrapur sulla spiaggia del Mare Vilayet, passa per le città di Arenjun e Shadizar, attraversa la Corinthia, Belverus e Tarantia, e piegando a sud attraversa la valle del fiume Khorotas per giungere infine a Messantia.

La strada fu cominciata circa 250 anni fa in un raro caso di solidarietà fra le città-stato della Corinthya, che cercavano di migliorare la loro condizione economica. La strada venne poi ampliata e portata avanti dai regni adiacenti, migliorando così la comunicazione e il commercio di tutti gli stati occidentali. Il nome della strada deriva dal fatto che fu voluta dai re della Corinthya.

La strada è una meraviglia di ingegneria Hyboriana. La superficie è coperta con pietre levigate, sistemate in maniera così compatta nel terreno che sono state comparate al pavimento in un palazzo. Purtroppo, dopo 100 anni dal suo completamento, alcuni punti della strada sono caduti in cattivo stato.

1 Lo stupendo gdr creato da Gabriele Pellegrini alias TheKeeper (http://run.to/icb)

Strada dei Re

La carovana consiste di 4 carri trainati da cavalli, e il gruppo è composto da Hyder (il mercante), una decina di aiutanti, i pg e altri 4 mercenari.

Hyder

(V) Il mercante più facoltoso di Bassania. E' solito indossare una fine veste viola acceso con finiture dorate. Alle dita porta un numero incredibile di anelli d'oro, alcuni dei quali con delle pietre preziose che raggiungono dimensioni ragguardevoli. I capelli castani sono striati di bianco e lunghi fino alle spalle.

(A) Per poter fare un'importante spedizione commerciale in Nemedia ha bisogno della protezione di buoni combattenti per difendersi dagli attacchi di briganti e tagliagole che potrebbe incontrare lungo il tragitto. In cambio della collaborazione dei pg è disposto a sborsare 40 mo a testa. In caso i pg decidano di non seguirlo, dopo pochi giorni verranno a sapere che della carovana si è persa ogni traccia nelle montagne al confine con la Nemedia. La conduzione del resto dell'avventura è lasciata al master.

(M) Hyder è appassionato di storia e archeologia, e quando la carovana cadrà sotto la maledizione dei Drovor saprà ricordare alcuni particolari sulla storia di questo popolo tali da mettere in guardia i pg sulla ragione della maledizione. Un suo punto debole sono i gioielli, ne va matto.

(P) Una volta usciti da Drovor e cancellata la maledizione, Hyder deciderà di sfruttare la città in rovina ristrutturandola e creando una specie di città-locanda con la quale aumentare il proprio giro d'affari.

(I) Hyder sarà interessato ad aiutare i pg a scappare dalla città dei Drovor, per questo cercherà di aiutarli con tutti i mezzi, pur non partecipando alle azioni più pericolose.

(R) Il maggiore interesse di Hyder è quello di incrementare i propri guadagni, mantenendo però un comportamento fondamentalmente corretto. Cercherà quindi di aiutare i pg secondo le proprie possibilità senza rischiare la propria vita.

(E) Indipendentemente dalle future avventure dei pg, il mercante incrementerà la propria fama grazie alle peripezie di Drovor che lo farà diventare un personaggio importante anche al di fuori dell'Aquilonia.

I 4 mercenari si chiamano Gull, Argo, Siméo e Warlock.

Mercenari

For : 7
Des : 8
Cos : 7
Vol/Cor : 6
Taglia : normale (x 2,5)
Res : 18
Bo : 0
Movimento : ME
Attacchi : spada 2d6 8
Armatura : Cuoio 1d3

Incontri

LUPI

	Comune	Grigio	Nero
For :	8	9	11
Des :	10	10	11
Cos :	7	8	12
Vol/Cor :	6	8	10
Taglia :	piccola	media	media
Res :	12	20	25
Bo :	+1	+1	+2

	Comune	Grigio	Nero
Movimento			
Quadrupede	RA	RA	RA
Attacchi			
Morso	1d3+1 (8)	1d6+1 (8)	1d6+2 (10)

ORSI

	Piccolo	Medio	Gigante
For :	10	15	20
Des :	5	8	10
Cos :	10	14	20
Vol/Cor :	10	13	16
Taglia :	media	grande	enorme
Res :	25	42	80
Bo :	+2	+4	+7

	Piccolo	Medio	Gigante
Movimento			
Quadrupede	LE	LE	LE
Attacchi			
2 artigli	2d6+bo		da 6 a 12
Travolgere	3d6		da 8 a 14

FIORI VAMPIRO

Sembrano normali fiori rossi che spesso sono raggruppati a migliaia a formare un rosso tappeto cremisi. Quando una creatura attraversa uno di questi gruppi di fiori, questi si svegliano all'improvviso e attaccano il malcapitato. Questi fiori possono attaccare con le radici, avvolgendo la vittima, o con i boccioli che possono succhiare energia vitale.
I fiori possono anche muoversi ma di pochi centimetri al round. Un solo fiore sarebbe una minaccia irrisoria per qualunque avventuriero, il problema è quando ci si trova avvolti da centinaia o migliaia di queste piante.

For :	1
Des :	2
Cos :	1
Vol/Cor :	non applicabile
Taglia :	minuscola (x 1)
Res :	1
Bo :	0
Movimento	
Strisciante	ST
Attacchi	
4 radici:	presa + 1 danno 7
Bocciolo:	risucchio 1d6 For 8

NOTE: *Quando le radici si avvinghiano alla vittima s' insinuano sotto le eventuali protezioni. I danni provocati dunque non vengono parati dalle armature.*

Montagne

Mentre la carovana si avvicina al passo sulle montagne vedranno dei fuochi in lontananza. Se i pg non si offrono di andare in ricognizione ci andranno gli altri quattro mercenari, che ritorneranno dopo poco più di un'ora riferendo che il passo sulle montagne è sorvegliato da almeno venti briganti ben armati. A questo punto dovrebbe essere logico il cercare una via alternativa per attraversare le montagne, ma se i pg tentassero di guadagnare il passo sfidando i briganti, se ne dovrebbe aumentare il numero in modo da farli desistere.

Un'altra via per passare esiste: un vecchio passo semisconosciuto che gode di una cattiva fama. Nessuno è mai tornato da quel passaggio, informa Hyder, ma è l'unica speranza di evitare una lunga deviazione che li porterebbe parecchie miglia a nord, senza contare che i briganti, non vedendoli arrivare, potrebbero facilmente precederli, dato che non sono rallentati dai carri.

Il passo

Dopo una giornata di viaggio, Hyder guiderà la carovana verso nord, dove con una prova riuscita di *individuare di diff. 16* avvisteranno un sentiero dissestato appena sufficiente per far passare i carri.

Se i pg dovessero andare in avanscoperta, Hyder dopo un po' non vedendoli tornare deciderà di seguirli.

Il passo è angusto, l'atmosfera è molto umida e si sente un continuo gocciolio dalle pareti scivolose e ricoperte di muschio. Qualche radice rinsecchita affiora quà e là dalla roccia. Dopo qualche centinaio di metri, il sentiero viene avvolto da una spessa coltre di nebbia. Poi, dopo un'altra decina di metri la nebbia si dirata e le pareti di roccia svoltano ad angolo retto verso destra e sinistra lasciandovi in spazio aperto: un brullo e grigio altipiano, costellato di colline su cui affiorano rari alberelli temerari, quasi a sfidare la natura in questo posto così inospitale.
Tutto è ammantato di un silenzio innaturale e privo di vita.

L'altopiano

La carovana si aggirerà per le colline per una mezza giornata fino ad arrivare in vista di alcune enormi rovine ormai devastate dal tempo. Se si esamineranno da vicino, Hyder scprirà alcune incisioni sui resti delle mura che gli faranno venire in mente la storia di Drovor. Hyder sarà sospeso tra l'entusiasmo della scoperta e l'ansia per il pericolo.

La scelta dei pg:

- Ignorare le rovine e proseguire verso est: scopriranno ben presto che qualunque direzione prendano si ritroveranno sempre di fronte alle rovine.
- Esplorare la città: Hyder si accamperà con la carovana e i 4 mercenari a difesa dell'accampamento. Attenderà ansiosamente il loro ritorno.

Per aiutare i pg nell'impresa gli racconterà tutto quello che sa sui Drovor.

Drovor

La città è in rovina. Salita la scalinata rovinata da chissà quale cataclisma, superate quello che una volta era una pesante porta di legno, che ormai giace a terra in pezzi. Vi trovate immersi nell'oscurità. L'unica fonte di luce sono alcune spaccature del tetto dalle quali filtrano dei raggi lunari, che illuminano debolmente lo spazio circostante avvolgendolo con un'aura di irrealtà. Tutto intorno a voi tace, e una certa agitazione istintiva vi fa aumentare il battito cardiaco.

All'interno della città ci sono delle case basse diroccate all'interno delle quali è possibile trovare armi rovinate, qualche moneta e resti devastati di esseri umani. All'interno di alcune è possibile trovare:

Pipistrelli

	Normale	Vampiro
For :	1	2
Des :	14	12
Cos :	2	4
Vol/Cor :	5	7
Taglia :	piccolissima	minuscola
Res :	1	4
Bo :	0	0

	Normale	Vampiro
Movimento		
A terra	ST	ST
Volando	RA	RA

	Normale	Vampiro
Attacchi		
Morso	1 (6)	1d3+1 (8)

Oltre alle case ci sono due costrizioni più grandi: il "laboratorio" e "l'anfiteatro".

L'anfiteatro

Assomiglia al Colosseo, originariamente ospitava incontri tra i folli abomini creati dai Drovor, e chissà quali povere vittime innocenti.

Qui alcuni demoni ghignanti vivono nascosti nelle fondamente per non essere uccisi dai Thog. Vivono nutrendosi dei pipistrelli che si annidano in molti edifici abbandonati: organizzano battute di caccia all'esterno in gruppi di 4-5.

Demone Ghignante
For : 8
Des : 9
Cos : 5
Vol/Cor : 10
Taglia : media (x2,5)
Res : 13
Bo : +1
Movimento
Bipede RA
Attacchi
2 Artigli 1d3 + 1 8
Morso 1d6 + 1 9

All'interno delle fondamenta del colosseo, alle quali si accede attraverso un paio di scalinate poste dalla parte opposta all'ingresso, è piena di piccole gabbie arrugginite, scheletri umani, resti di pipistrelli e alcuni macchinari a ingranaggi per manovrare le attrezzature di "scena".

Nel nascondiglio dei demoni, scavato sottoterra e pieno di resti di pipistrelli in putrefazione, si possono trovare qualche oggetto prezioso (30mo in totale) e...

CORPETTO DELL'OMBRA
Corpetto di cuoio (1d3) brunito che dà un +2 a nascondersi.

Il laboratorio

Questo edificio era il centro principale delle ricerche occulte dei Drovor. Qui si trovano disseminati in varie stanze orribili resti mutilati di uomini e esseri innominabili.

Appena varcate la soglia d'ingresso un senso di nausea improvviso vi assale dalle viscere (prova di costituzione di diff. 16 per non vomitare). La struttura è devastata, più di tutto il resto della città: ovunque macerie e corpi mutilati. Alcuni muri sono stati abbattuti da qualcosa di sconosciuto ma con una forza straordinaria. Non sembrano danni causati da terremoti.

Non c'è una vera e propria mappa della struttura, che a causa dei danni è molto irregolare: una sola stanza può avere molti punti di accesso.

La descrizione delle varie stanze è lasciata alla fantasia del master (come nel resto dell'avventura peraltro). Le cose da sapere sono queste: l'atmosfera deve essere cupa, la suspence raggiungere i livelli di un buon thriller e l'ambiente angusto, pieno di possibili nascondigli.

Durante l'esplorazione i pg potranno sentire dei rumori a volte lontani e a volte vicini. Rumori come di qualcosa che raspa o che viene trascinata. Alcuni di questi rumori sono dovuti a:

RATTO

I ratti sono ottimi nuotatori e possono attaccare anche in acqua. Temono invece il fuoco, da cui rifuggono a meno che non siano costretti a combattere.
I topi mangiano pressoché qualunque cosa, ed alcuni di essi sono portatori di malattie: chiunque venga morso da un topo portatore di malattie deve effettuare un prova su Cos di diff 14 (o più, in base alla malattia) o venire contagiato. Le malattie che si possono contrarre dal morso di un ratto variano dalle infezioni cutanee fino alla peste (tocca al Narratore decidere effetti e tempi).

Ratti normali: hanno pelo grigio o marrone e la loro lunghezza oscilla tra i 20 e i 60. Attaccano di solito in gruppo. I ratti, come tutti gli animali di piccola taglia, possono insinuarsi sotto le armature e mordere dove non ci sono protezioni, questo però comporta una penalità di -2 nel condurre l'attacco.

Ratti giganti: sono creature lunghe almeno 1 metro, hanno pelo grigio o nero e infestano soprattutto le rovine e i cimiteri abbandonati.

	Normale	Gigante
For :	1	2
Des :	12	10
Cos :	2	4
Vol/Cor :	4	5
Taglia :	minuscola	piccola
Res :	2	8
Bo :	0	0

	Normale	Gigante
Attacchi		
Quadrupede	RA	ME

THOG

Il corpo informe dei Thog è flaccido e gommoso. La parte inferiore è simile a quella di una seppia, mentre dal tronco partono numerosi tentacoli. Alcuni tentacoli terminano in artigli ricurvi, altri in piccole bocche dentate e altri ancora in protuberanze nodose.
Per finire l'essere possiede un ultimo grosso tentacolo simile alla coda di uno scorpione, con tanto di pungiglione. Il pungiglione possiede un veleno che brucia come il fuoco. La testa è sproporzionatamente grande con un grosso occhio centrale senza pupilla e simile ad un tuorlo d'uovo. La bocca è costella da una temibile fila di denti aguzzi. Il sangue di queste creature è un liquido viscido e bavoso.
Questi esseri sono solitari e odiano tutte le creature viventi e perfino i loro simili. Fortunatamente perciò non si incontreranno mai due di queste creature insieme. Probabilmente proprio per questo fatto i Thog non si riproducono e venivano creati dai loro padroni. Chiunque vede un Thog deve effettuare con successo una prova per la paura su Vol/Cor di diff 16.

For :	12
Des :	10
Cos :	20
Vol/Cor :	12
Taglia :	media (x 2,5)
Res :	50
Bo :	+3

Movimento

Normale:	ML

Attacchi

4 tentacoli artigliati:	6	7
4 tentacoli con bocche:	8	7
4 tentacoli mazza:	10	7
1 tentacolo pungiglione:	4 + veleno	6
1 morso	1d6 + 3	9
Paura	prova Vol/Cor diff 16	

NOTE: *Il veleno del pungiglione non causa danni ma se non si supera un prova su Vol/Cor di diff 16 si sviene.*

SPECIALE: *A causa della pelle gommosa e viscida gli attacchi condotti con armi da impatto dimezzano i danni, mentre le armi da punta causano il 50% dei danni in più.*

Quando il Thog verrà finalmente sconfitto, la maledizione cesserà il suo effetto e succederà qualcosa di inaspettato...

La fine della maledizione

Il corpo flaccido del Thog giace a terra senza vita. E' finita. Con il fiato corto e il cuore che galoppa vi guardate l'un l'altro, la fronte imperlata di sudore e sangue. Poi, all'improvviso, la terra comincia a tremare come a volersi scrollare di dosso qualcosa di fastidioso ed estraneo al ciclo naturale di tutte le cose. Vi mettete al riparo, ma non serve. La scossa, così come era iniziata, si placa. Passano lunghi istanti, tutto è immobile e silenzioso. Poi, accade qualcosa: una debole luce verdastra comincia a diffondersi per la stanza come un leggero velo sospinto da una brezza invisibile. In mezzo a questa nebbia, giungono evanescenti figure umanoidi apparentemente mosse da una forza invisibile, sospese a pochi centimetri da terra. Si avvicinano a voi 5 di queste figure, si fermano a pochi passi di distanza e fanno un debole sorriso. Vedete che sono vestiti di stracci logori, e le loro sembianze ricordano solamente alla lontana gli uomini che erano stati un tempo: i Drovor.
Si inchinano a voi e il più anziano degli altri infila una mano sotto il mantello e ne estrae un oggetto fantastico: un anello d'argento lucente con incastonata una pietra quadrata bianca con sottili venature bluastre.

Il fantasma del Drovor porgerà l'anello a un pg del party. Dopo averlo consegnato farà un ultimo inchino e voltandosi se ne andrà proprio come è venuto.

ANELLO DELL'AGILITA'
Questo anello d'argento porta incastonata una elegante pietra bianca con venature blu.
Ha l'effetto di aumentare, quando viene indossato, la destrezza di ben +2.

Conclusione

La maledizione è rotta, ora la strada per attraversare l'altopiano è libera e finalmente la carovana può concludere il viaggio verso la Nemedia. Hyder vorrà sapere ogni particolare dell'esplorazione della città dei Drovor dai pg, e parlerà del proprio progetto di utilizzare la città come locanda neutrale. Il resto del viaggio sarà tranquillo, e una volta in Nemedia il mercante li congederà, facendosi promettere che passeranno a trovarlo a Drovor quando tutto sarà stato sistemato. Qui avranno vitto e alloggio gratis per sempre.

PX: da 4 a 10.