

La Gemma di Deniniel : materiale per il Master

Avventura : pensata per 4/5 giocatori di 2°/3° livello

E' consigliabile inserire un ulteriore PNG :
Legiliad Elfa Sindar



Ambientazione : Harrowdale , cittadina nella parte settentrionale di Gondor

Il Re di Harrowdale è Telden mentre i suoi due Reggenti sono Rastin giovane commerciante ambizioso ,ma ancora inesperto e Edemer vecchio consigliere nonché abile doppiogiochista. Sono questi ultimi due che contattano i personaggi , cittadini di Harrowdale conoscenti tra di loro , e in particolare Edemer che dà loro le armi e li istruisce per il viaggio..

In realtà Edemer li raggira dando loro armi che alla prima battaglia andranno in frantumi lasciandoli disarmati.

Edemer vuole la Gemma di Deniniel tutta per sé : con i suoi poteri di occulto stregone la porta via agli Ambasciatori Elfi durante la seconda notte dopo il loro arrivo e la consegna ad alcuni fedeli orchetti per portarla al sicuro. Gli orchetti arrivano alla città tramite il pozzo situato nella Piazza principale di Harrowdale.



Per quanto riguarda le armi di Edemer : i cittadini di Harrowdale girano disarmati perciò hanno bisogno di quelle armi. Il master farà in modo che le armi si distruggano al primo utilizzo ; inoltre può mettere che producano ustioni se tenute troppo nel fodero vicino alla gamba (fate in modo che se ne accorgano alla prima battaglia).

Il Master dovrà cercare di dare diverse informazioni ai personaggi tra cui

- *Durante la notte le guardie hanno visto uscire qualcuno dalla città , ma era solo un contadino che abita poco fuori città*
- *Gli ambasciatori elfici sono stati rapiti , storpiatura grossolana da parte di alcuni cittadini*
- *Nel pozzo non c'è più acqua , e ciò è vero perchè l' acqua è stata dragata per consentire il passaggio degli orchetti*
- *Altre a piacere.....*

La cittadella di HARROWDALE

La Gente di Harrowdale è in festa fin da quando i due Ambasciatori sono arrivati : il paese è inondato di suoni , clamori , risate , musiche e tanta tanta birra !
La Piazza del paese è colma di gente proveniente da ogni parte della regione ; c'è anche un palco dove a turno ci sono degli intrattenitori. Ci sono due calde locande in zone diverse della città : "*La Catena Dorata*" frequentata dalle elite commerciali e dai nobiluomini, "*Le Setole del Porco*", ruspante ma con una birra decisamente più sostanziosa. A qualsiasi ora del giorno, alla Catena potrete chiedere di *Kaelavan* e al Porco di *Ethraoder*.

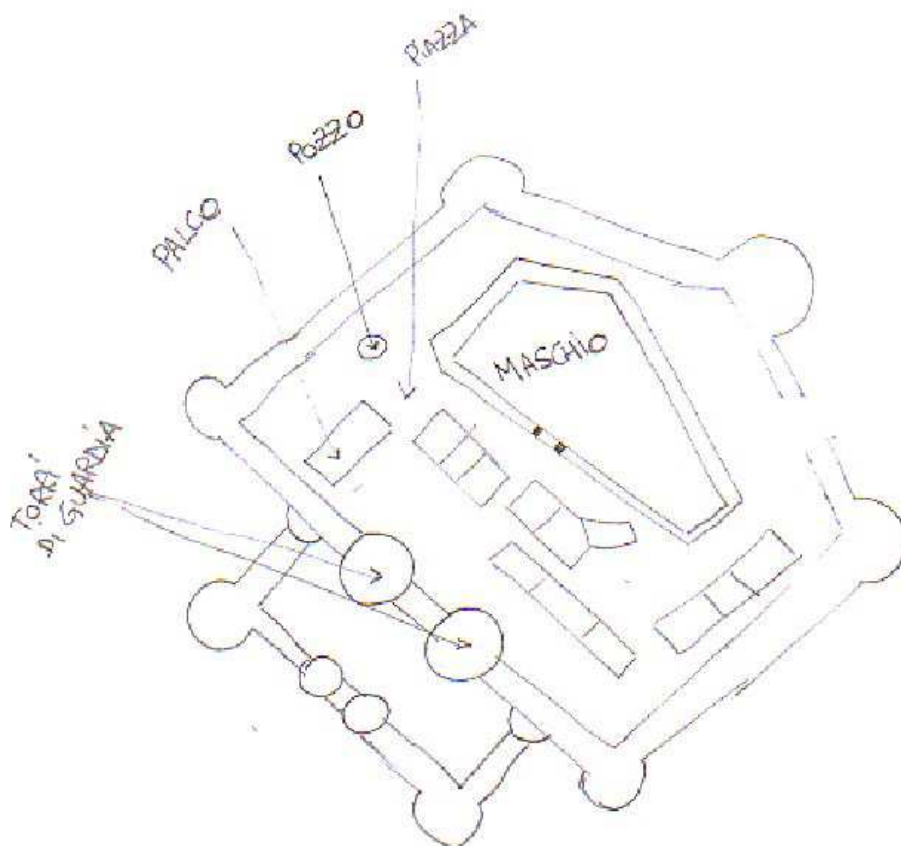


Il *Posto di Guardia* si trova proprio all' ingresso della città in modo da controllare entrate ed uscite : il *Capo delle Guardie* , *Kilinnon* , è agli ordini del *Reggente Rastin* .

Terrac ed *Edilanidd* sono le due guardie che erano a guardia della stanza degli Ambasciatori durante la notte del furto ; *Mirietram* è la guardia che ha notato il pozzo senz'acqua.

Ovviamente se avete bisogno di altri nomi li potrete inventare tenendo conto dei nomi di Gondor usati nel "Signore degli Anelli".

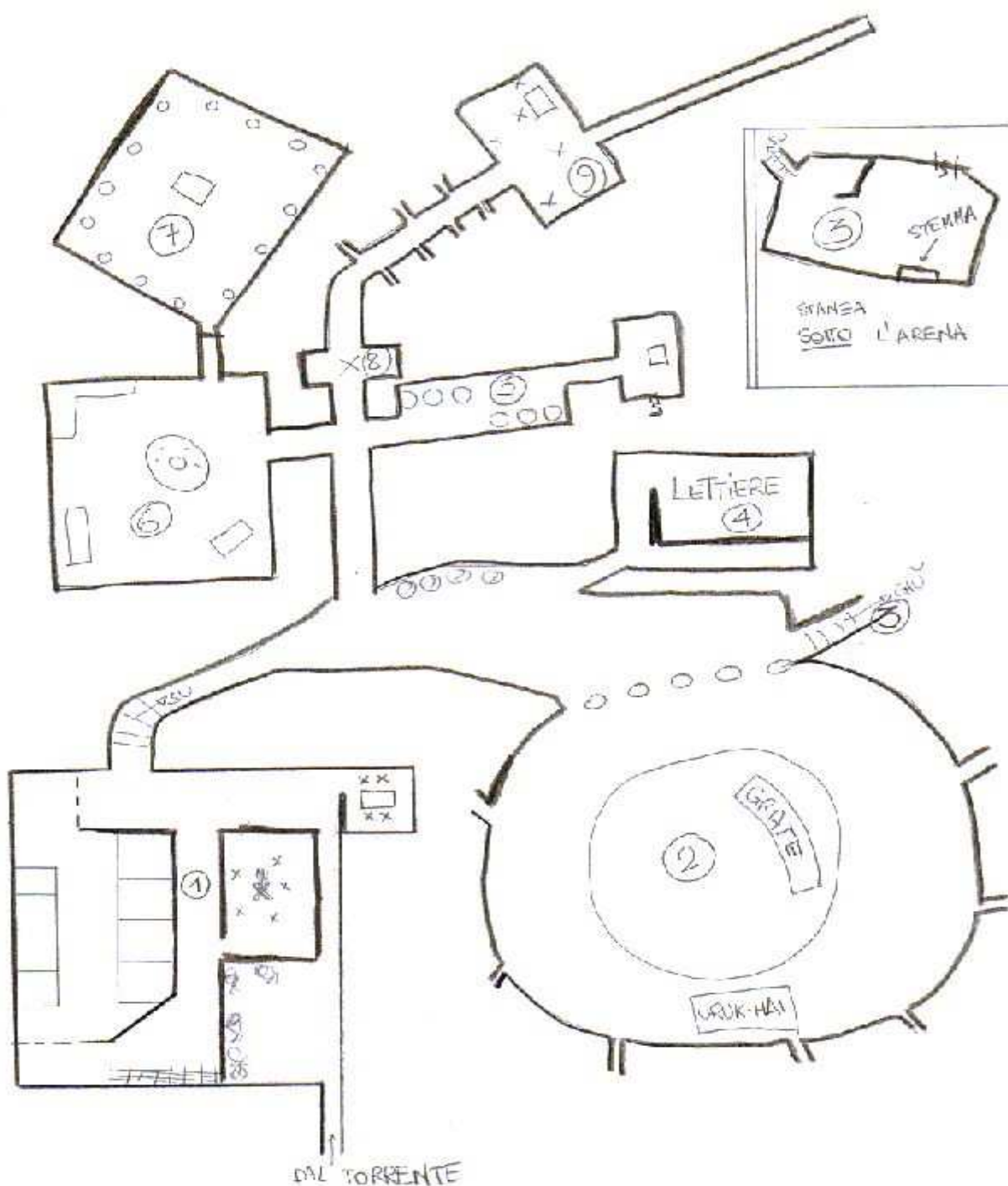
MAPPA DELLA CITTADINA



Le Fogne e le Gallerie

I personaggi dovranno camminare quasi 2 ore nel senso in cui scorre il rigagnolo prima di trovare un canale di scolo artificiale che lo devia nel sottosuolo verso sinistra : un terrapieno alto circa un metro e venti divide la fogna da una galleria più grande e debolmente lavorata.

LA PIANTINA DELLE FOGNE, di seguito troverai la loro descrizione



1: Cella e posto di guardia : ci sono 4 orchetti attorno al tavolo che si alzano e incontrano i pg (ottimo momento per rompere le armi di Edemer)

Altri 5 orchetti nella stanza più interna che non si muovono a meno che non ci sia troppo chiasso : 2 orchetti alle celle.

In fondo al corridoio una rastrelliera con diverse armi per i pg.

ORCHETTI lv 1 , pf 35 , nessuna armatura , BD 25 ,

BO 35 con spada

2: Arena : Circa 150 orchetti fanno un gran tumulto attorno a combattimenti vari , soprattutto contadini rapiti e usati come gladiatori : poi bestie e altri orchetti che combattono.

Dalla parte opposta della sala un palco con un UrùkHai , *Eruilg* , capo degli orchetti

3: Scale e Cella del Troll : Costeggiando il colonnato si trovano delle scale che vanno verso il basso e portano alla cella di un Troll : il terreno è cosparso di cadaveri e in lontananza nel muro dietro l' immensa creatura si vede un "disegno" sul muro. In realtà è una nicchia con una chiave di pietra scura che serve per aprire la stanza 7).

TROLL lv 12 , pf 180 , cuoio rinforzato , BD 35 ,

BO 150 da presa o da impatto con la mano

4: Dormitorio : descrizione ma niente di interessante

5: Trappola delle statue : In fondo alla stanza si apre una piccola stanzina con un Ara e sopra una spada illuminata.

E' una trappola per imprigionare i curiosi : appena presa la spada le statue cascano rischiando di seppellire chi vi era dentro : la stanzina della spada rimane libera dalle macerie.

La spada è un ferivecchio !

Esiste un passaggio segreto per uscire che porta direttamente in fondo alla cella del Troll.

6: Antico studio : Questa zona è lavorata , le pareti levigate e un tempo era abitata da qualcuno : un lampadario è caduto nel centro della stanza e ci sono alcuni mobili alle pareti. Una scrivania semidistrutta è vicino ad un angolo.

7: Stanza di Edemer : Per entrare nella stanza c'è bisogno della chiave che si trova nella stanza del troll così da aprire la pesantissima porta di pietra grigia scura : all' interno dei Globi magici sospesi diffondono una luce soffusa e a comando di Edemer scoppiano.

GLOBI da trattare come Lampo dei Maghi

Al centro della stanza un piccolo altare con la Gemma e dietro un losco figuro con le mani sulla gemma che sta prendendo un sinistro colore grigiastro.

Egli è Edemer che vedendo i pg ride e li attacca..

EDEMER lv 7 , pf 150 , nessuna armatura , BD 50 ,

BO 100 con incantesimi diretti , il Master può usare le liste che ritiene più opportune (meglio dell' Essenza)

8: Botola senza fondo : Dalle parti due nicchie vuote allargano il corridoio : nel centro del pavimento si apre una botola segreta lunga quanto il corridoio e larga circa 3 metri.

9: Corridoio e stanza di guardia : Nel corridoio ci sono dei piccoli corridoi che salgono dal basso : molto stretti servono per far confluire orchetti in caso di bisogno.

Nella stanza di guardia ci sono 4 orchetti dei quali uno suona il gong d'allarme appena vede i pg : LI VOGLIAMO FAR SCAPPARE QUESTI PG ?

Dalla parte opposta della stanza c'è l'imbocco di un corridoio : appena suonato il gong con una serie di allarmi sonori vengono richiamati gli orchetti dall'arena che arrivano tramite i corridoi stretti.

Ultima parte del corridoio verrà fatto dai pg di corsa : il Master dovrà alzare la tensione al massimo perché i pg si trovano 150 orchetti dietro.

I pg devono fare due tiri manovra ciascuno per non cadere : in lontananza c'è una luce , è sempre giorno e gli orchetti non escono fuori.

I pg comunque non lo sanno e corrono a perdifiato fino alle prime case di alcuni contadini della zona chiedendo aiuto.

Per informazioni, commenti, opinioni e quant'altro:

LudoLega Lucchese

gidierre@ludolega.it

www.ludolega.it