

La Caverna dell'Ombra

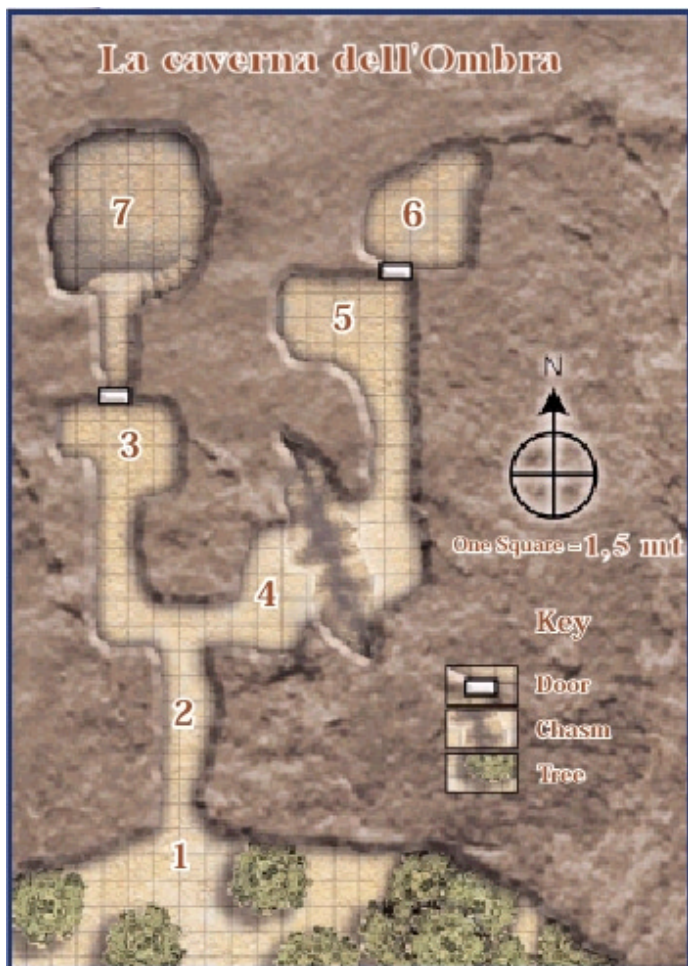
Traduzione a cura di Vazim <vazim@libero.it>

Liberamente tradotto da "The Cave of Shadow - D&D free adventure".
D&D, The Cave of Shadow sono marchi registrati da Wizards of the Coast (<http://www.wizards.com/>)

Introduzione

ATTENZIONE: Questa introduzione è ASSOLUTAMENTE opzionale, se ne può fare uso o ignorarla completamente.

Tempo fa le forze dell'oscurità si sono risvegliate per minacciare la pace sulla terra. In quegli antichi giorni, le forze del male, costruirono, le Caverne dell'Ombra facendo di queste i quartier generali per razzare i vicini villaggi. Potenti eroi riuscirono ad allontanare le creature che popolavano le Caverne dell'Ombra. Ma ora orchi e vili umanoidi che odiano umani e elfi stanno ricominciando ad attaccare i villaggi. C'è solo un posto dove tali orrende creature possono rifugiarsi: Le Caverne dell'Ombra! Gli abitanti di un villaggio vicino una di queste terribili tane vi hanno chiesto di investigare nella caverna e di distruggere le creature malvagie che forse vi vivono. Se doveste riuscirci, le persone che abitano quei luoghi potrebbero ricominciare a vivere in pace ed essere molto grati con voi.



Descrizioni

1. Esterno

Vi siete fatti strada attraverso l'oscura foresta. Il cielo limpido è oscurato dai folti alberi. Una leggera brezza agita il sottobosco. Di fronte a voi vedete la parete rocciosa di cui vi hanno parlato ed alla cui base dovrebbe essere nascosto l'ingresso della Caverna dell'Ombra. Avvicinandovi scorgete l'ingresso nascosto da alcuni ampi cespugli, ma notate una qualche attività lì di fronte. Due bestiali figure stanno intimidendo un gracile uomo anziano. Le creature impugnano delle lance con cui minacciano l'uomo che è rannicchiato in terra. Queste hanno un muso appiattito, occhi stretti e due piccoli denti sporgenti

Le creature sono due orchi.

Se i PG stanno a guardare nel giro di 5 minuti gli orchi uccideranno l'uomo, dopo di che uno trascinerà il corpo all'interno della caverna, e l'altro si siederà all'esterno montando la guardia (c'è il 30% di probabilità ogni 30 min che si addormenti)

Se i PG attaccano, gli orchi rispondono ed i PG possono usufruire di un round di sorpresa se pianificano bene l'attacco. Durante lo scontro non arriverà nessuno dall'interno della caverna ameno che gli Orchi non scappino, nel qual caso si rifugiano nella caverna in cerca d'aiuto. Il vecchietto durante il combattimento si trascinerà da parte e non scapperà. Ogni Orco ha vestiti stracciati, armatura di cuoio lacera, una lancia sudicia e 5 monete d'oro.

Il PG possono interrogare il vecchietto, Il suo nome è Jeffries, è un mercante del villaggio che per accorciare la strada aveva tagliato per la foresta con il suo carro trasportando pellami e tessuti. È stato bloccato poi da tre orchi che gli hanno tolto tutto, ha visto uno di essi trasportare il suo carro nella caverna. Pregherà i PG di recuperare la sua merce che è l'unica ricchezza in suo possesso. Se costretto prometterà anche una ricompensa. In realtà egli voleva concludere un affare con gli orchi: vendergli una potente spada bastarda +1 che ha nascosto sotto il suo carro, ma non ha fatto in conti con l'arroganza degli orchi.

Se i PG si affacciano nella caverna possono intravedere una fioca luce alla fine di un lungo tunnel.

2. Il tunnel d'ingresso

Se nel gruppo è presente un nano od un esperto di miniere, può dedurre queste informazioni: il tunnel è chiaramente stato ricavato nella roccia tempo addietro, la caverna non è naturale, il pavimento e le pareti sono troppo lisce e pianeggianti per poter essere di formazione naturale.

Il tunnel finisce su una parete sulla quale è montata una vecchia torcia, che illumina debolmente la zona circostante, se i PG vogliono possono prendere la torcia senza problemi.

Con *Ascoltare* è possibile udire dei grugniti provenienti da sinistra e un fioco gocciolare da destra.

3. Posto di Guardia

Al centro della stanza c'è un orco con in mano una lancia e seduto accanto a lui un ratto giallo delle dimensioni di un cane. Il ratto si accorge subito della presenza dei PG se essi si sporgono ed attacca immediatamente seguito dall'orco. Il ratto è addestrato ad attaccare un PG diverso da quello che sta attaccando l'orco. L'orco ha un equipaggiamento standard il ratto non ha niente.

Al centro della stanza vi è anche un piccolo tavolo ed un paio di sedie. Sul tavolo c'è un boccale pieno d'acqua ed un piatto di ferro con dentro rimasugli di quello che potrebbe sembrare un pasto orchesco visto il puzzo che emana. A terra vi sono altri pezzi di interiora, evidentemente per il ratto,...l'intera scena è leggermente disgustosa. C'è una torcia appesa al centro della parete sud.

La porta sulla parete nord è di legno robusto ed è chiusa a chiave, i PG possono sia scassarla che sfondarla se vogliono.

4. La Crepa

La stanza circa 9mt x 6mt è divisa in due da una crepa larga 3mt e profonda circa 6 metri. Dal lato ovest parte un ponte di corda. Se gli orchi nella stanza 5 non si sono accorti dell'attacco il ponte è sano altrimenti sarà stato tagliato dagli orchi nella stanza 5.

Le pareti del crepaccio sono abbastanza frastagliate da poter essere discese e risalite con prove di *Scalare*.

5. Covo degli Orchi

Questa puzzolente e poco illuminata caverna di 7,5mt x 4,5mt è il posto dove gli orchi dormono. Se gli orchi non si sono accorti dell'invasione i PG troveranno un orco di guardia (in realtà sonnecchia) con un pugnale in mano, c'è il 30% di probabilità che si faccia cogliere di sorpresa. Altrimenti attacca immediatamente ed urla per svegliare altri due orchi che dormo profondamente nei loro giacigli, questi dopo un turno di combattimento afferreranno le lance e combatteranno. Hanno per il loro primo round di attacco un -2 sia al bonus di attacco che al bonus di destrezza per la sonnolenza.

Se invece gli orchi sono coscienti dell'invasione, si faranno trovare tutti e tre a discutere sul da farsi pronti però al combattimento.

Gli orchi non hanno altro che armature e armi

La situazione dei letti è disgustosa, macchie d'olio insetti..., ma se i PG insistono, troveranno sotto un letto coperto dai vermi una statuetta d'oro raffigurante un orco (20Mo). Sulla parete ovest vi è una torcia.

La porta sulla parete nord è di legno robusto ed è chiusa a chiave, i PG possono sia scassarla che sfondarla se vogliono.

6. Ripostiglio

La stanza è buia. Ci sono quattro casse di legno nel centro, un barile vicino al muro ad ovest, una scatola di metallo, un sacchetto poggiato su uno scaffale sul muro ad est e il carro del mercante nell'angolo lontano a nord-est.

Casse di legno: 15mt di corda, 2 sacchi vuoti, 3 capi di vestiario, 7 torce nuove, pezzi di pane, formaggio e carne secca, una balestra leggera e 10 quadrelli.

Barile: contiene acqua potabile, ma i PG non lo sanno.

Scatola di metallo: nella scatola avvolte tra la paglia vi sono tre fiaschette riempite di tre liquidi di colore diverso, rispettivamente: blu, verde, arancio. La blu è la pozione della guarigione (1d6 PF), la verde della forza (+1 FOR) e la arancione della protezione (+2 CA)

Sacchetto: 50Mo

Carro: sul carro sono caricati dei tessuti e del cuoio. Se i PG cercano bene sotto il carro è nascosta una Spada bastarda +1.

7. Tana dell'Ogre

La stanza è a due piani, quello più alto è il pianerottolo immediatamente oltre la porta, ad est di questa ci sono delle scale scavate nella roccia che conducono 5mt più in basso in una stanza quasi circolare di 7,5mt di diametro. Al centro della stanza vi sono due creature, una è un orco, l'altra è alta 2,5mt di aspetto umanoide e lunghi capelli neri, che stringe in mano una massiccia ascia. La creatura è Jezer, un ogre, il capo degli orchi e sta parlando con la sua guardia del corpo. I due mostri non si accorgono dei PG se questi aprono la porta in maniera silenziosa, e non li noteranno se i PG rimangono zitti per tutto il tempo, per cui i PG possono anche decidere di tornarsene indietro (che forse è una scelta saggia).

L'orco ha un equipaggiamento standard tranne che possiede 8Mo e non 5.

Jezer ha un randello grande, un armatura di pelle, ha al collo una catena a cui è attaccata una gemma (50Mo), ed in un borsello della cintura conserva 50Mo.

La stanza è la dimora di Jezer, ad un lato c'è il suo giaciglio sotto al quale c'è una piccola borsa con 20Mo. Ci sono due torce appese alle pareti negli angoli nord-ovest e sud-ovest, ed una alla base delle scale. Non ci sono altri oggetti di valore nella stanza.

Mostri

Orco

Taglia:media, PF:4, Iniz.:+0, Vel:9m, CA:12 (cuoio), Danno:1d8 x3 (Lancia Corta), Scurovisione, TS: Rif+0 Tem+2 Vol-1, For15, Des10, Cos11, Int9, Sag8, Car8, Ascoltare +4, Osservare +3, Tesori:5 Mo.

Topo Crudele

Taglia:piccola, PF:5, Iniz.:+3, Vel:12m, CA:15, Danno:1d4 (morso), Olfatto, TS: Rif+5 Tem+3 Vol+3, For10, Des17, Cos12, Int1, Sag12, Car4, Scalare+11, Nascondersi+11, Muoversi Silenziosamente+6.

Ogre

Taglia:grande, PF:26 Iniz.: -1, Vel:9m, CA:16 (pelle), Danno:1d6+7 (randello grande), TS: Rif+0 Tem+6 Vol+1, For21, Des8, Cos15, Int6, Sag10, Car7, Scalare+4, Ascoltare+2, Osservare+2, Arma focalizzata (randello grande), Tesori: vedi descrizione