

La Rocca Dei Ladri

Created by Pagurix <pagurix@libero.it>
Powered by Vazim <vazim@libero.it>

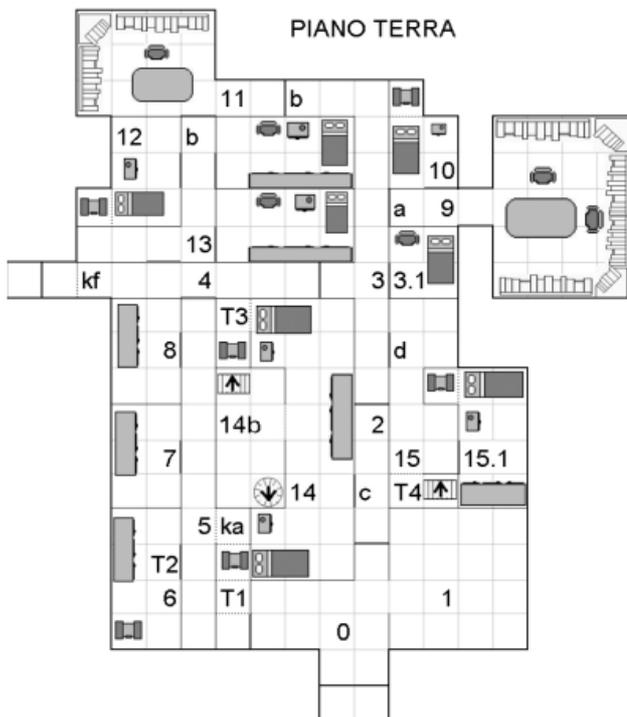
Introduzione

Questo dungeon descrive una rocca abbandonata mezza immersa nella foresta che una gilda di ladri adopera come base operativa. All'esterno è decrepita e desolata, ma all'interno pullula di loschi figures.

Descrizioni

Tutte le porte sono aperte o forzabili, tranne quelle dov'è specificato come aprirle.

Primo Piano



0. Ingresso, ci sono due uomini di guardia.
1. Stanza vuota, ci sono solo alcuni tendaggi in condizioni pessime appesi ai muri. Dopo due turni il portone alle loro spalle si chiude irrimediabilmente.
2. Se i PG hanno fatto rumore uccidendo i primi due uomini altri tre ne arriveranno da questo corridoio, altrimenti ne incontrano uno solo. I restanti due si saranno: uno aggiunto alla stanza 3 l'altro a dormire nella stanza 3.1
3. Due (in aggiunta uno) uomini che appena vedono i PG li attaccano.
4. Corridoio vuoto.
5. Corridoio vuoto, il passaggio segreto è aperto tastando un tassello nascosto, c'è la chiave *ka* che apre la porta *a*. Lo scrigno contiene 50 mo.

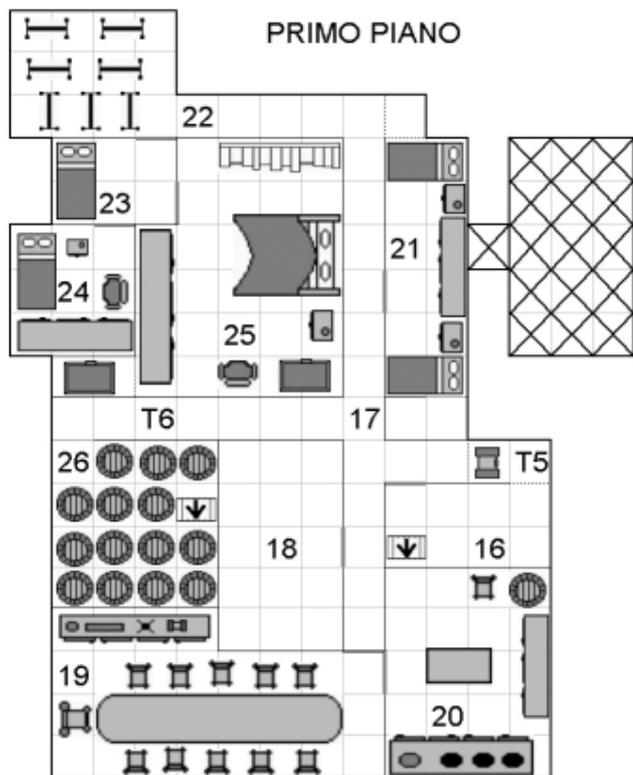
6. Armadio e scrigno non contengono niente di valore, solo vestiti.
7. Nell'armadio ci sono tre corazze di maglie.
8. Armadio chiuso. Se i PG riescono ad aprirlo trovano vestiti normali 1d20 e una tunica magica apparentemente normale che da CA 6 rendendo nulli tutti gli effetti magici che abbassano la CA (scoprono i suoi poteri solo con un *detect magic*).
9. Si può accedere alla libreria solo con la chiave *ka*. c'è un uomo alla scrivania che sta studiando. Dall'apparenza sembra un mago che inizialmente non fa caso ai PG se questi si sono procurati delle tuniche in usa dalla gilda. Dopo qualche minuto di permanenza dei PG nella biblioteca inizierà ad infastidirsi ed a fare domande. Se i PG non danno una giustificazione valida vengono attaccati. Possiede la chiave *kb* che apre le porte *b*.

Se il gruppo fa una ricerca tra i testi ha il 20% di probabilità per ogni PG di trovare il libro sulla psicologia umana conferisce un +1 al carisma al primo PG che lo legge tutto. Inoltre possono trovare una pergamena *palla di fuoco* ed una *muro di forza*.

10. Se i PG entrano oppure fanno rumore combattendo con il mago vengono attaccati da un uomo che esce da questa stanza, lo scrigno contiene un pugnale +3, 30 mo e *kd* che apre porta *d*.
11. In questo studio non trovano nessuno, in uno dei cassetti della scrivania si trova la chiave *kc* che apre la porta *c*. Nell'altro invece 4 pozioni risananti (2d4).
12. Nessun uomo, il passaggio segreto viene aperto premendo una mattonella, lo scrigno contiene 20 mo e 39 ma.
13. Nel corridoio e nelle due stanze adiacenti non c'è niente di valore.
14. Nello scrigno c'è la *kd* e due spade corte +1.
- 14b. Stanza vuota, il passaggio segreto è apribile solo da questo lato. C'è una scala che conduce alla stanza 26 del secondo piano e una scala a chiocciola che scende alla locazione 28 delle segrete.
15. Per aprire il passaggio basta schiacciare un pietra sporgente, ma per disattivare la trappola occorre la chiave *kf* in possesso dell'uomo nella stanza 15.1 da inserire in un buco adiacente alla pietra sporgente. Da qui si accede ad una scala che porta alla stanza 16 del secondo piano.

Primo Piano

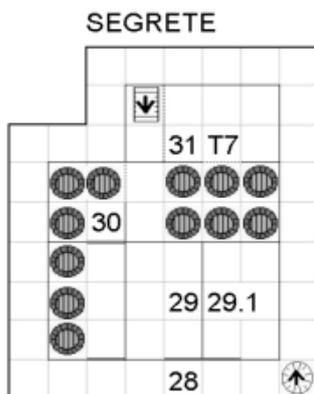
16. Stanza vuota, lo scrigno contiene 20 ma. C'è una scala che scende alla stanza 15 del primo piano.
17. Due uomini vanno verso nord.
18. Stanza di addestramento ed allenamento due uomini che combattono.
19. Sala da pranzo vuota.



- 20. Cucina ci sono due cuochi che attaccano i PG solo se si fanno notare e riconoscere estranei.
- 21. Stanza vuota.
- 22. Armeria, un uomo più i due che andavano verso nord nel corridoio 17, se ancora vivi, che provano armi.
- 23. Stanza vuota.
- 24. Stanza vuota.
- 25. Stanza del capo della gilda, tra i libri ci sono due pergamene di resurrezione dei chierici. L'armadio e il baule in vista contengono vestiti, scarpe, cappelli e altro di buona qualità, il baule inoltre ha un doppio fondo nel quale è nascosta la chiave ks. Il baule nascosto contiene: due spadoni a due mani +2, due scudi medi +1, due corazze a bande (CA 4), 4 pozioni risananti 2d4+1pf.
- 26. Passaggio segreto apribile solo dalla chiave ks da inserire in una serratura nascosta lì vicino. C'è una botte anche sulla botola che nasconde il passaggio per la scala che porta alla stanza 14b del primo piano.

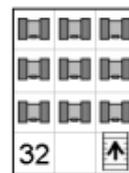
Segrete

- 28. Ci sono due uomini nel corridoio a est.
- 29. In questa cella vi è il capo della gilda (che ne possiede la chiave kt) in compagnia di due uomini. Hanno appena finito di torturare a morte un prigioniero e stanno per fuggire. Opzionale: nascosto sotto una mattonella c'è un



manoscritto che può divenire uno spunto per qualche altra avventura.

- 30. Per arrivare alla stanza del tesoro occorre spostare tutti i barili.
- 31. Per aprire il passaggio segreto serve un pugnale dalla forma particolare che il capo della gilda ha sempre con se e che trovano addosso a lui dopo averlo ucciso.
- 32. In ogni scrigno ci sono 500ma 250mo 100mp.



Trappole

- T1. Tastando i muri sulla parete sud i PG possono notare una sporgenza. Questa è grande circa quanto il palmo della mano ed è posta all'altezza della testa. Con una lieve pressione rientra facendo scattare la trappola. A questo punto in corrispondenza del busto del PG si formano 4 fori di circa 10cm di diametro e dopo un round partono 1d4 dardi che causano 1d4 danni se colpiscono. I PG hanno in Tiro Salvezza e comunque c'è tutto il tempo di uscire dalla stanza prima che i dardi li colpiscano.
- T2. Il primo PG che entra poggia il piede su una mattonella che alla minima pressione provoca un rumore "di meccanismo attivato" 'clak', appena toglie il piede l'armadio sulla parete ovest viene catapultato sull'altro lato della stanza (il volo è causato da una leva con un meccanismo a molla gigante) scaraventando il PG fuori dalla stanza e ostruendo la porta (che si apre all'esterno stanza). I PG possono anche riuscire ad entrare nell'armadio distruggendolo ma così facendo tolgono ogni vincolo ad una parete mobile (a sud) che gli chiuderà definitivamente l'accesso alla stanza. Se i PG stanno usando armi per distruggere l'armadio possono anche perdere l'arma che si incastra tra la parete mobile e il muro.
- T3. Aperto il pannello dietro al letto si vede un passaggio largo 0.5x0.5. La trappola consiste in un filo trasparente che va da un'estremità all'altra del passaggio. Se i PG non se ne accorgono spostando il filo ricevono una fiammata in pieno viso 1d8 danni.
- T4. Il classico scherzo da "mamma ho perso l'aereo" una corda con un macigno legato che cade lungo la scala. C'è il 15% di probabilità che colpisca la testa, l'85% di colpire il busto. Causa 1d4 danni, i PG hanno diritto ad un check su Dex.
- T5. Sulla parete, in evidenza, ci sono tre tasti posizionati a forma di triangolo con vertice verso l'alto. Ogni volta che vengono pressati nella sequenza sbagliata (giusta: in basso a sinistra, in basso a destra, in alto) partono due frecce (1d4 pf l'una) da una delle pareti a caso in modo da non permettere ai PG di ripararsi al 100%. Se si indovina la sequenza si apre il pannello camuffato.
- T6. C'è un filo molto difficile da vedere (scrutabile solo se si cercano esplicitamente trappole) che se viene teso fa crollare una quantità di pietre fissata al soffitto (1d8+2 pf) sul PG. La si può disattivare tagliando il filo.
- T7. Altri tre tasti (questa volta camuffati) messi sulla stessa linea alla stessa altezza (1m). Questa volta qualunque combinazione i PG usino fa aprire il passaggio, ma se non indovinano la combinazione giusta il primo PG che entra (calpestando il pavimento a pressione subito dentro la stanza) verrà trafitto da puntoni acuminati che spuntano dal pavimento infiggendogli 1d12+4 pf, bloccando anche il passaggio. Se gli altri avventurieri

estraggono il PG dalla morsa dei puntoni e quindi lo riportano in dietro togliendolo dal pavimento a pressione gli spuntoni rientreranno pronti a scattare alla prossima pressione. L'unico modo per bloccarli e indovinare la combinazione (1°, 2°, 3° a partire da destra) che conosce unicamente il capo gilda.

Tabella dei ladri nelle rispettive stanze.

	Lvl	Th0	Danno arma	CA armatura	PF	Oggetti	
	0	2	20	1d6 spd.corta	10	9	
		2	20	1d2	10	7	
	2	3	19	1d6 arco corto	10	13	7 frecce leggere
		2	20	1d6 spd.corta+3	10	5	Anello rigenerazione
		2	20	1d2	10	3	
	3	3	18	1d8 spd.lunga	10	3	
		3	19	1d2	8		
	9	4	19	1d4 pugnale+2	10	8	Incantesimi: dardo inc. x2 armatura, scudo.
	10	2	20	1d6 spd.corta	7 cuoio+1	7	
	15	2	20	1d3 bal.leg.+1		10	66 quadrelli a mano
	17	3	19	1d6 spd.corta	10	11	
		2	20	1d6 arco corto+1	7 c.cuoio+1	7	5 frecce leggere
	18	2	20	1d10 spd. 2 mani	10	6	Anello Water Walking
		2	20	1d6 spd.corta+3	6 c.cuoio+2	6	
	20	2	20	1d6 spd.corta	7 c.cuoio+1	11	Anello rimedio Pergamena maledizione
		7	18	1d6 spd.corta+2 arco lng+3	10	30	Anello velocità
	22	6	19	1d6 bastarda+1	10	32	Anello delusione
	28	8	18	1d6 bastarda+1	5 a.cuoio+1	32	Anello protezione+2 Pozione eroismo
		6	19	1d6 bastarda+3	5 a.cuoio+3	24	
	29	16	13	1d10 spdone+3 1d6 arco lng+2	6 a.cuoio+2	79	9 frecce leggere+2
		7	17	1d8 spd.lunga+2 1d6 arco corto	4 a.cuoio+2		Anello protezione+4 6 frecce leggere
		7	17	1d8 spd.lunga+1 vs draghi+3	5 a.cuoio+3		Anello resistenza al fuoco