

Il Crocevia del Guado Grigio

VIAGGIARE SOTTO LE OSCURE FRONDE e sul corrotto suolo della Foresta del Davokar comporta grandi rischi per l'incolumità fisica e mentale. Ovunque siano diretti, viaggiatori, esploratori e avventurieri farebbero bene a cercare sentieri sicuri e ben tracciati, preferibilmente in grado di offrire punti di ristoro e riparo, sia dagli elementi che dalle bestie feroci. Uno di questi luoghi si trova sulla strada tra Forte Cardo e Karvosti: il Crocevia del Guado Grigio.

SE SI VIAGGIA LUNGO il sentiero più trafficato da Forte Cardo a Karvosti, solitamente si attraversa il fiume Eanor a est delle Rapide del Teschio, punto dove le acque sono calme e profonde al massimo fino alla vita di un uomo adulto. Molti tuttavia, preferiscono evitare di bagnarsi o sono troppo impazienti per attendere lo smaltimento delle lunghe code che si formano quando grandi carovane devono attraversare il fiume. In questo caso, si può scegliere di risalire più a monte fino a un piccolo approdo e pagare qualche tallero per superare velocemente la corrente su delle zattere, oppure si può proseguire per un po' in direzione opposta, verso l'accogliente Crocevia del Guado Grigio.

STORIA

Sono passati diciotto anni da quando il cacciatore di tesori Budol ha scoperto la torre in rovina che oggi ospita la locanda chiamata Crocevia del Guado Grigio. La torre è stata rapidamente ripulita dai tesori ma non senza spargimento di sangue, dal momento che un gruppo di troll selvaggi l'aveva eletta a propria abitazione. La maggior parte dei membri della spedizione di Budol è stata uccisa ma, i reperti e i cimeli recuperati e riportati a Yndaros, hanno più che compensato il loro sacrificio, almeno secondo quanto afferma Budol stesso. Il denaro guadagnato dalla spedizione è stato utilizzato per finanziare il restauro della torre in rovina e oggi, il Crocevia del Guado Grigio è gestito da Budol e dalle sue due figlie. In breve tempo, per la maggior parte delle spedizioni che viaggiano tra Ambria e l'altopiano dell'Alto Capoclan, la locanda è divenuta un punto di sosta apprezzato e spesso volutamente pianificato.

CIRCONDARIO

Il Crocevia del Guado Grigio si trova a circa due giorni di viaggio a nord di Forte Cardo. Il percorso attraversa le parti più chiare del Davokar, fino alle acque del fiume Eanor che scorre lentamente verso il lago Volgoma a ovest. Questo itinerario è uno dei più trafficati nella foresta: è relativamente al sicuro dai predatori e dai troll a caccia e pertanto, è frequentato anche da banditi e Ranger della Regina.

Per evitare attenzioni indesiderate, i viaggiatori esperti si accampano a una certa distanza dalla strada ma senza spingersi troppo nel bosco, così da non rischiare di perdersi. Tra il fiume e il Forte sorgono alcuni rifugi per la notte utilizzati di frequente, per esempio i Pilastrini di Reganna, le Scale dell'Orco e il Pino Plaudente, dove si può trovare riparo dalle intemperie e dai venti ma che sono anche terreno di caccia per bande di briganti locali e furfanti di vario tipo.

LA LOCANDA

Una volta raggiunto il fiume e il guado presso le Rapide del Teschio, bisogna piegare a ovest e seguire la corrente verso valle. Dopo circa un'ora, si giunge al Crocevia del Guado Grigio. Quando ci si avvicina, la prima cosa che salta all'occhio è una enorme rupe che si erge dalla riva meridionale e, poco oltre, si possono notare i ruderi sulla sommità e i moli ai suoi piedi. Antichi gradini scolpiti nella roccia conducono verso le rovine, gradini che negli ultimi anni sono stati corredati di ringhiere di legno e, dopo il tramonto, sono illuminati da lanterne.

Le antiche vestigia compongono una struttura fortificata a base quadrata. Non si può dire quanto la costruzione originaria sia stata alta un tempo, ma oggi conta due piani, alti all'incirca quanto quattro uomini.

Il piano terra è composto da una grande stanza riscaldata da un focolare centrale intorno al quale i proprietari servono semplici piatti e bevande più o meno forti, in cambio di talleri o di lavoro. Al piano superiore, si trova un semplice dormitorio insieme alle stanze private e agli uffici di Budol e delle sue figlie.

Il più delle volte ci sono pochissimi ospiti della locanda ma talvolta, la Sala Grande si riempie dei membri di una spedizione in visita. Gli ospiti più frequenti sono i navigatori del fiume, per esempio i mercanti da Kastor, avventurieri da Melima o pattuglie di Ranger della Regina dirette al lago Volgoma. Questi avventori a volte offrono agli altri viaggiatori la possibilità di unirsi a loro nel cammino lungo il corso d'acqua, ovviamente, in cambio di un equo compenso.

Se l'unico interesse è attraversare il fiume, le figlie di Budol, Ana e Tya, possono condurre i vianzanti sull'altra riva con delle zattere. Tuttavia, il costo di questo servizio è caro, un tallero a persona, prezzo che rende vantaggioso convincere qualche altro ospite in grado di navigare, a concedere questo favore quando riprende il viaggio.

VISITATORI E OSPITI

Alla locanda del Guado Grigio si possono incontrare tutte le tipologie di viaggiatori della foresta: pellegrini in viaggio verso Karvosti, intraprendenti nobili con i loro seguaci, Mantelli Neri impegnati in sacre missioni, soldati con compiti più o meno segreti, tutti i tipi immaginabili di avventurieri, dai più poveri e disperati ai più famosi studiosi dell'Ordo Magica.

Il seguente elenco riporta esempi di individui che possono frequentare la locanda all'arrivo dei Personaggi, ma il Game Master è ovviamente invitato a decidere di sua iniziativa cosa li attende al Crocevia del Guado Grigio.

- **Argolai, un cacciatore di streghe fallito**, ha fatto infuriare una cacciatrice barbara locale, accusandola ingiustamente di stregoneria. Argolai è diventato la preda preferita della cacciatrice e si nasconde nella locanda del Guado Grigio. Afferma di essere diretto a Forte Cardo e sembra teso, al limite del paranoico.

I Ranger della Regina

Il Crocevia del Guado Grigio è un abituale luogo di sosta dei Ranger della Regina, perciò è meglio che i visitatori siano certi di avere la Licenza di Esplorazione in regola. Ogni volta che i Personaggi visitano la locanda, si tira [1D20-10] per determinare il numero di ranger presenti.

- **L'orchessa Mughio** è giunta qui per caso due giorni fa, senza sapere chi è e dove si trova. Si è stabilita nella locanda e aiuta il proprietario nei compiti più pesanti. Budol sta prendendo in considerazione l'idea di assumerla stabilmente ma entrambe le figlie sono contrarie, dal momento che Mughio mostra tendenze violente e sembra avere una forza brutale.
- **Tealia, una novizia dell'Ordo Magica**, è in viaggio per Melima, scortata da un gruppo di rudi mercenari (punteggi pari al Predone a pagina 217 del manuale base, tanti quanti i PG). Tiene la borsa a tracolla stretta a sé e dice poco o nulla sul suo incarico: *"Devo incontrare una persona importante che deve esaminare un oggetto importante in una riunione importante"*. I mercenari sono pagati per scoraggiare chiunque dal porre troppe domande.
- **Il Tempire Leogai** viaggia da solo verso Karvosti e deve aiutare il suo maestro a risolvere una difficile situazione diplomatica. Ha il volto triste e non lo si vede mai senza l'armatura completa a piastre, spesso sorseggiando vino rosso, intento a studiare i passaggi del Portatore di Luce, il libro sacro di Prios.
- **Lo speciale Ulde** si è spinto nel Davokar dopo aver saputo di un boschetto vergine pieno di Campanule della Nebbia Blu. Se le informazioni si dimostreranno vere, diventerà un uomo ricco, perciò per il viaggio ha assunto cinque guardie del corpo (punteggi pari al Ranger della Regina a pagina 218 del manuale base) e una guida. Si vede spesso nella sala, intento a studiare una mappa abbozzata piena di scarabocchi, frecce e indicazioni.

Incidenti

ANCHE SE IL GUADO GRIGIO si trova ai margini del Davokar Chiaro, non è risparmiato dai tanti pericoli della foresta. Sugeriamo di seguito alcuni eventi che possono verificarsi mentre i Personaggi sono in visita alla locanda, situazioni in cui vengono accidentalmente coinvolti, in favore o in conflitto con i loro interessi.

1. LA SPEDIZIONE INACIDITA

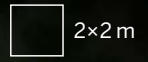
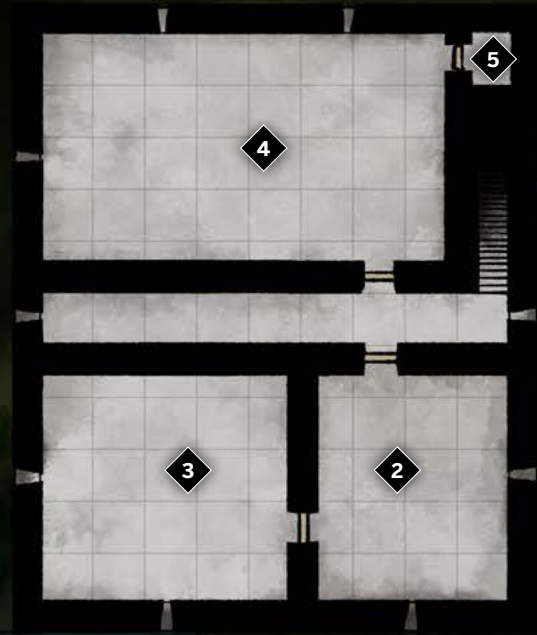
Il goblin Iold è l'insolito capo di una grande spedizione di cacciatori di tesori, che ha recentemente trovato una sorgente di ricchezza nelle profondità del Davokar. I venti membri della spedizione sono appena tornati al Guado Grigio dalla torre sepolta di un mago, a due giorni di cammino a est, e i loro carri traboccano di gioielli, antichi ornamenti e, per finire, il bene più prezioso per un demonologo di Symbaroum, una statua di marmo, ad altezza naturale, raffigurante un demone a due teste che stringe la mappa di quello che sembra essere un tempio cittadino.

L'entusiasmo è alle stelle e Iold e i suoi compagni offrono da bere a tutti i clienti. La birra nera scorre a fiumi e per riempirsi lo stomaco, un cinghiale sta

Piano Terra



Primo Piano



LOCANDA DEL GUADO GRIGIO

1. La Sala Grande
2. Stanza di Budol
3. Ufficio di Budol
4. Dormitorio
5. Latrina
6. Stalla



arrostando sul focolare. All'improvviso tuttavia, la statua inizia a strillare e a sanguinare! Il focolare e tutte le lanterne si spengono all'unisono; a eccezione dei due occhi del demone, roventi e bramosi, regna la totale oscurità.

DEMONI CACCIATORE A DUE TESTE

Atteggiamento	Urla e farfuglia
Razza	Abominio
Tratti	<i>Armi Naturali</i> (II), <i>Attacco Acido</i> (II), <i>Corazzato</i> (II), <i>Multicefalo</i> (I), <i>Robusto</i> (I), <i>Sangue Acido</i> (II)
Astuzia 10 (0), Attenzione 11 (-1), Furtività 9 (+1), Persuasione 5 (+5), Precisione 15 (-5), Rapidità 10 (0), Tenacia 7 (+3), Vigore 13 (-3)	
Abilità	Nessuna
Armi	Artigli 6, saliva acida 4 danni per 4 turni
Armatura	Coriacea pelle di demone 5
Difesa	+2
Resistenza	13 Soglia Resistenza 7
Equip.	La mappa di un tempio cittadino ricoperto di vegetazione da qualche parte all'ombra dei Corvi
Ombra	Come pece bollente e fumante (Corruzione totale)

Tattiche: Inizialmente il demone attacca Iold e i suoi compagni, con l'obiettivo di ucciderli tutti il più rapidamente possibile. Se si scontra con altri, sceglierà il bersaglio attaccando il nemico che offre la sfida più impegnativa

MULTICEFALO, TRATTO MOSTRUOSO

La creatura ha molteplici teste o arti governati da differenti menti/cervelli e può usarli in maniera indipendente l'uno dall'altro. Ogni parte subisce i danni separatamente perciò deve essere abbattuta una alla volta. La creatura muore quando sono state eliminate tutte le sue parti.

L'inconveniente è che i tratti *Corazzato* e *Robusto* hanno meno efficacia agli alti livelli del tratto *Multicefalo*: un corpo così massiccio e nello stesso tempo agile non può utilizzare al meglio la protezione e la forza in diverse direzioni nello stesso tempo.

- I **Passiva.** La creatura possiede due arti o due teste e può agire con essi separatamente; la creatura può compiere due Azioni di Combattimento per turno.
- II **Passiva.** La creatura possiede quattro arti o quattro teste e può agire con essi separatamente; la creatura può compiere quattro Azioni di Combattimento per turno. I tratti *Corazzato* e *Robusto* funzionano come se fossero di un livello inferiore.
- III **Passiva.** La creatura possiede otto arti o otto teste e può agire con essi separatamente; la creatura può compiere otto Azioni di Combattimento per turno. I tratti *Corazzato* e *Robusto* funzionano come se fossero di due livelli inferiori.

2. ELFI IN VISITA

La porta si spalanca e sull'uscio appare una donna dalle fattezze elfiche, pallida e con l'espressione seria. Accanto a lei e alle sue spalle, ci sono altri elfi, con gli archi dalle frecce intrise di veleno, puntati verso il centro della Sala Grande.

La donna alza una mano e spiega (in Ambriano) che vuole evitare spargimenti di sangue: è venuta solo a prelevare una persona. Il suo nome è Léa-Kin e sta cercando la negromante Jerea che ha violato il santuario in una cripta proibita, uccidendo inoltre (sebbene per autodifesa), tre elfi durante la fuga. Jerea si trova nel dormitorio al secondo piano, non ha alcuna intenzione di lasciarsi catturare da questi sedicenti guardiani della foresta, combatterà per salvarsi e, se necessario, cercherà di fuggire attraverso un'apertura nelle latrine.

Per i punteggi, considerate gli elfi (pari ai PGx2) come Elfi di Prima Estate guidati da un'Elfa di Tarda Estate, descritti a pagina 210 e 211 del manuale base.

3. UNA BEVANDA CALDA

L'esploratrice e alchimista Vilga irrompe correndo nella locanda con una manciata di funghi in mano e un'espressione entusiasta. I due servitori che la seguono (l'orco Corf e il goblin Prosk) sono altrettanto eccitati e subito risulta evidente che i tre hanno trovato una versione molto rara del Fungo Ramato, un micete che si dice possieda proprietà mistiche.

Vilga sostiene insistentemente di poter utilizzare un estratto del fungo per preparare un elisir che rende immuni al fuoco. L'alchimista è disposta a provare subito l'intruglio, sperando di vendere una manciata di bottiglie agli avventori della locanda (5 talleri per dose). L'elisir funziona perfettamente ma dura solo per un breve periodo e solo una volta al giorno: spetta al Game Master decidere chi dovrà subire questa bruciante lezione, un Personaggio che acquista l'elisir o Vilga stessa, dopo aver saltato coraggiosamente nel focolare.

Per capire i limiti dell'elisir, è necessario superare un Test di *Astuzia* con l'abilità *Alchimia*. Come regola, bere la miracolosa pozione rende totalmente immuni ai danni da fuoco per un turno, mentre ulteriori dosi sono totalmente inefficaci fino a quando non sono trascorse ventiquattro ore.

Beni e servizi al Crocevia del Guado Grigio

BENE/SERVIZIO	COSTO
Attraversamento del fiume sulla zattera	1 tallero/persona
Una notte nel dormitorio	1 scellino/persona
Zuppa di pesce e croste di pane	5 orteghi
Bistecca di cervo con bacche e radici elfiche	1 scellino
Boccale di birra (Erede di Argona)	4 orteghi
Bottiglia di vino (Giumenta Rossa)	2 talleri