

## LA TORRE DI NETH

Di Igor Damiani - Adattamento di R.Grassi

### Disclaimer

Questa avventura è stata scritta originariamente da Igor Damiani per AD&D ed è ancora disponibile a questo link: [http://www.kraken.it/documents/il\\_covo\\_dei\\_coboldi.pdf](http://www.kraken.it/documents/il_covo_dei_coboldi.pdf)

Io ho effettuato un adattamento al sistema di gioco Magia e Acciaio.

Il sistema di gioco "Magia e Acciaio" è pubblicato qui:

[http://www.levity-rpg.net/it/?page\\_id=3497](http://www.levity-rpg.net/it/?page_id=3497)

Può essere giocato con un numero variabile di giocatori.

Scaricate le schede dei personaggi dal sito o createne di personalizzate.

### Trama sommaria e obiettivo

Una vecchia torre di guardia, utilizzata anticamente da alcune tribù del luogo, situata tra le città di Phter e Elehim è stata occupata da un giovane sacerdote nero che controlla un gruppo di coboldi. Il sacerdote, di nome Neth, cattura e sacrifica ad una divinità malvagia i prigionieri che riesce a rapire assaltando le carovane di mercanti o facendo dei raid nei vicini villaggi.

Negli ultimi tempi la situazione è ulteriormente peggiorata. Alcuni abitanti dei villaggi vicini si erano organizzati per assaltare la torre e liberarsi di questo pericolo nemico. Era un gruppo di sei persone. Nessuno di loro ha fatto ritorno.

L'avventura inizia qui. I giocatori dovranno raccogliere equipaggiamento ed informazioni per raggiungere la Torre di Neth, combattere contro il sacerdote Nero ed i coboldi e cercare di liberare i prigionieri.

**[I nomi in grassetto identificano elementi di gioco per i quali troverete le schede in fondo a questo file]**

## Magia e Acciaio

### Avventura di Livello 2



### La città di Phter

La città di Phter è un grande entro commerciale nella regione del Nethey. Si tratta di una città di confine e, come tale, è visitata da razze e genti diverse. I mercati, le taverne, gli alberghi e gli emporii costituiscono le attività principali.

Nel Nethey non ci sono autorità costituite e governatori. La città è gestita da un nucleo tribale di anziani che determinano leggi transitorie in base alla necessità. Non esistono templi dedicati a divinità religiose.

Il Narratore potrà gestire liberamente la città eventualmente improvvisando sottotrame o alcune sezioni secondarie della storia principale che possano servire per far familiarizzare i giocatori con i luoghi.

Ad esempio, potrebbero prendere parte ad una gara cittadina, oppure potrebbero accordarsi con alcuni mercanti per un fruttuoso scambio commerciale.

Ancora, potrebbero essere attirati da una rappresentazione teatrale.

Questa sezione dell'avventura è riservata per una interazione abbastanza libera dei personaggi con l'ambientazione. Se state giocando in modalità "Mortale" non sarà necessario togliere Punti Vita.

### La strada tra Phter e Elehim

La città di Phter è marcata da una cinta di mura di fango. All'entrata sud e nord ci sono due corpi di guardia che controllano gli stranieri e le merci in arrivo o in uscita.

Una lunga strada, che corre parallela al confine con il Nuth, verso nordovest, collega Phter ad Elehim, il centro commerciale successivo.

Lungo la strada si potranno incontrare alcune zone boschive, con flora e fauna tradizionali delle zone di steppa. In questa zona boscosa sarà possibile trovare alcuni piccoli templi dedicati a Sethrel, la divi-



## LA TORRE DI NETH

Di Igor Damiani - Adattamento di R.Grassi

nità dei boschi.

Alcune persone potrebbero frequentare questi piccoli templi per pregare Sethrel. Anche questa sezione potrebbe essere utilizzata per arricchire il plot con storie secondarie. Ad esempio, potrebbe esserci un gruppo di devoti che è stato derubato da predoni di passaggio che si trovano ancora nelle vicinanze. Oppure, una delle sacerdotesse del tempio potrebbe dire al gruppo di qualche pericolo nelle vicinanze.

A discrezione del Narratore, si potranno incontrare altre zone desertiche, abitate da nomadi e predoni del deserto, in cui si potranno trovare alcuni templi ipogei consacrati a Erath (la divinità della terra). Uno scontro armato con i **[Predoni]** deve essere tenuto in grossa considerazione. Il Narratore potrebbe far in modo di aspettare la notte e far



attaccare il gruppo dai predoni.

Oppure, farli attaccare da qualche immonda **[Creatura Notturna]**. Dopo tutto, i boschi del Nethy non sono il posto migliore dove trovarsi a vagabondare, di notte...

### Le Colline Ventose

Le Colline Ventose rappresentano l'ultimo ostacolo prima di iniziare la strada in discesa che porta a Elehim.

Proprio in corrispondenza della sommità delle colline compare una vecchia torre di guardia, utilizzata anticamente da alcune tribù del luogo, a scopo difensivo. Questa sezione deve essere gestita bene. I giocatori dovrebbero porre molta attenzione mentre si avvicinano alla torre, anche in funzione del fatto che lo stanno facendo di giorno o di notte.

Alcuni **[Coboldi]** potrebbero essere di guardia e scoprirli, cosa che cambierebbe profondamente la strategia per assalire la torre ed uccidere Neth.

## Magia e Acciaio

### Avventura di Livello 2



### La Torre di Neth

La torre di guardia occupata da Neth e dai coboldi è sviluppata su tre piani. Il Narratore potrà far incontrare un **[Coboldo Singolo]** o **[Coboldi in Gruppo]** all'interno della Torre, senza una posizione particolare. Incontreranno anche **[Neth]**, in un punto della Torre, a discrezione del Master.

### Esterno e piano terreno

Il piano terreno è un quadrato con lato di circa 30m.

L'ingresso della torre è sulla facciata principale dove c'è un grosso portone che conduce all'interno della torre.

Sul piano terreno ci sono molte stanze, che sono utilizzate dai coboldi per la vita quotidiana. Sulla parete Nord si trovano le scale che portano al piano superiore.

Sul muro Est della torre c'è una breccia, probabilmente aperta dopo un colpo di catapulte ed utilizzata talvolta dai coboldi come ingresso.

### Stanza 1 – Mensa

Nella mensa ci sono quattro lunghi tavoli e panche per mangiare, insieme ad alcuni armadi pieni di stoviglie, piatti, pentole e tutto quanto può servire per la preparazione dei cibi.

### Stanza 2 – Cucina e Magazzino

La cucina viene utilizzata per preparare i pasti. Non vi è nulla di particolare.

Nel magazzino vengono conservate carni e verdure utili per la cucina.

### Stanza 3 – Fucina

La fucina ospita un grosso forno a legna. Inoltre c'è un grosso tavolo molto spesso sopra il quale sono depositati alcuni pugnali e alcune spade corte.

Il pavimento della stanza è molto sporco di olio; c'è

## LA TORRE DI NETH

Di Igor Damiani - Adattamento di R.Grassi

## Magia e Acciaio

Avventura di Livello 2



anche della paglia sparsa un po' ovunque sul pavimento.

La fucina è in disuso, visto che i coboldi non hanno una preparazione tecnica sufficiente per metterla in funzione., tuttavia, alcuni coboldi stanno provando a riattivarla.

### Stanza 4 – Armeria

L'armeria viene utilizzata come deposito per armi e scudi.

Alcuni tavoli sono posizionati al centro ed alle pareti, per poter appoggiare le armi. Inoltre, ci sono alcuni agganci a muro per appendere le armi.

All'interno di questa stanza i giocatori troveranno al massimo qualche vecchia arma da poter rivendere a basso costo.



### Stanza 5 – Palestra

Questa stanza è molto grande e si tratta di una palestra per allenare i soldati. Ci sono tre bersagli per arco e quattro fantocci per l'allenamento alla spada e al pugnale.

Il resto del pavimento è ricoperto da rozzi tappeti strappati e consumati dalla pioggia e dall'umidità.

### Stanza 6 – Dormitorio

Nel dormitorio trovano posto una ventina di letti. Non c'è nulla di particolare, ad eccezione di alcune borse e qualche baule.

### Stanza 7 – Le prigioni

Si tratta di nove celle disposte in prossimità della parete nord. che occupa l'intera parete nord: è molto lunga e stretta.

Ogni cella è accedibile dal lato sud, tramite una porta tra le sbarre. Tutte le celle sono vuote, con il pavimento sporco di paglia. In alcune ci sono trac-

ce di sangue.

Una delle celle contiene un passaggio ad una stanza segreta.

### Stanza 8 – Stanza Segreta

La Stanza Segreta era utilizzata anticamente da chi utilizzava la torre. Nemmeno Neth è a conoscenza di questa locazione.

### Il primo piano

Il primo piano costituisce il punto di osservazione. E' sempre basato su un quadrato, anche se di dimensioni inferiori.

Su ogni lato ci sono finestroni stretti e alti che permettono di controllare la situazione all'esterno della torre fino ad un raggio di qualche chilometro.

Si trovano inoltre quattro celle ed un grande tavolo che Neth utilizza per i suoi sacrifici umani.

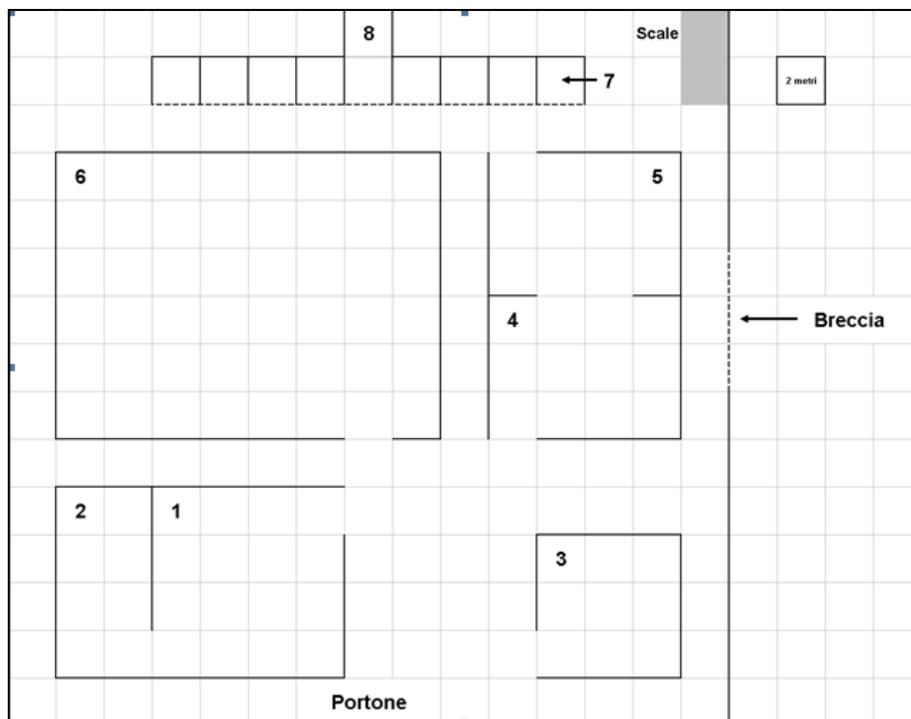
### Il secondo piano

Il secondo piano, la parte terminale della torre, è la sede di Neth ed è costituita da un quadrato di sei metri di lato.

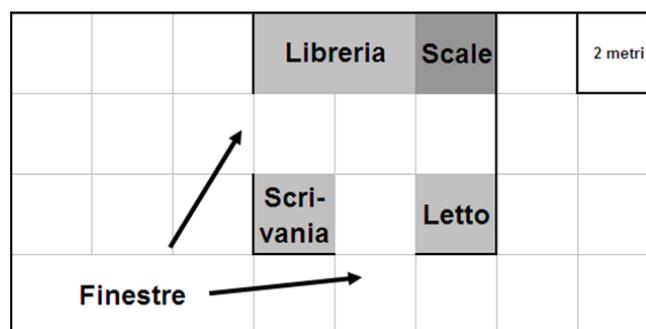
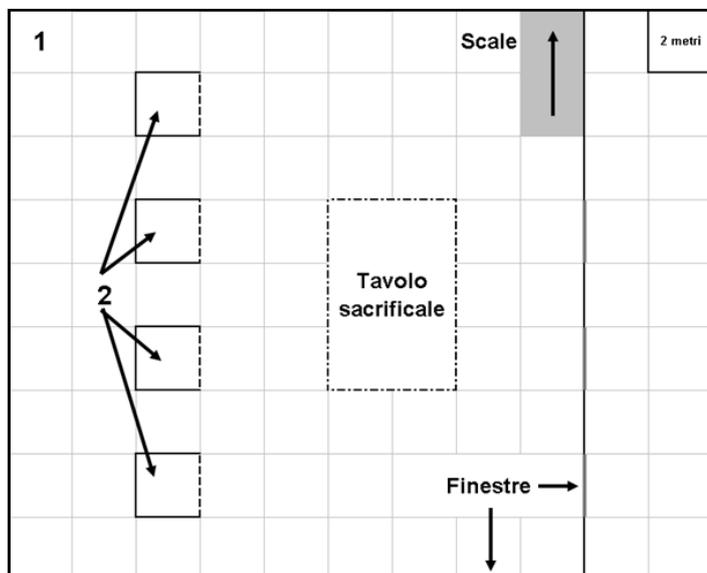
Si trovano un semplice letto, una scrivania ed una libreria colma di tomi di Magia Nera riguardanti Eodeth e Karnath.



### Mappa dell'esterno e del Piano Terreno



### Mappa del Primo Piano e del Secondo Piano



# LA TORRE DI NETH

Di Igor Damiani - Adattamento di R.Grassi

## Magia e Acciaio

Avventura di Livello 2



### Incontri / Mostri

Magia e Acciaio					
Mostro / Incontro	Livello (L)	Punti Vita Iniziali		Punti Vita Attuali	
<b>Predoni</b>	Non può superare il livello di difficoltà dell'avventura <b>1</b>	(Livello) d6 <b>6</b>			
Livello da 1 a 3 1a Caratteristica	Attacco Improvviso			(M)	
Livello da 4 a 6 2a Caratteristica	--			(M)	
Livello da 7 a 9 3a Caratteristica	--			(M)	
Riesci ed inoltre Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci ed inoltre... Danno al Mostro Danno al Giocatore
-5 PV 0	-4 PV 0	-3 PV -1 PV	-2 PV -1 PV	0 PV -2 PV	0 PV -3 PV

Magia e Acciaio					
Mostro / Incontro	Livello (L)	Punti Vita Iniziali		Punti Vita Attuali	
<b>Creatura Notturna</b>	Non può superare il livello di difficoltà dell'avventura <b>2</b>	(Livello) d6 <b>10</b>			
Livello da 1 a 3 1a Caratteristica	Morso Velenoso			(M)	
Livello da 4 a 6 2a Caratteristica	--			(M)	
Livello da 7 a 9 3a Caratteristica	--			(M)	
Riesci ed inoltre Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci ed inoltre... Danno al Mostro Danno al Giocatore
-3 PV 0	-2 PV 0	-1 PV -1 PV	-0 PV -2 PV	0 PV -3 PV	0 PV -4 PV

Magia e Acciaio					
Mostro / Incontro	Livello (L)	Punti Vita Iniziali		Punti Vita Attuali	
<b>Coboldo Singolo</b>	Non può superare il livello di difficoltà dell'avventura <b>1</b>	(Livello) d6 <b>5</b>			
Livello da 1 a 3 1a Caratteristica	Lama Veloce			(M)	
Livello da 4 a 6 2a Caratteristica	--			(M)	
Livello da 7 a 9 3a Caratteristica	--			(M)	
Riesci ed inoltre Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci ed inoltre... Danno al Mostro Danno al Giocatore
-3 PV 0	-2 PV 0	-1 PV -1 PV	-1 PV -1 PV	0 PV -2 PV	0 PV -3 PV

Magia e Acciaio					
Mostro / Incontro	Livello (L)	Punti Vita Iniziali		Punti Vita Attuali	
<b>Coboldi in Gruppo</b>	Non può superare il livello di difficoltà dell'avventura <b>2</b>	(Livello) d6 <b>11</b>			
Livello da 1 a 3 1a Caratteristica	Branco Selvaggio			(M)	
Livello da 4 a 6 2a Caratteristica	--			(M)	
Livello da 7 a 9 3a Caratteristica	--			(M)	
Riesci ed inoltre Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci ed inoltre... Danno al Mostro Danno al Giocatore
-3 PV 0	-2 PV 0	-1 PV -1 PV	-1 PV -1 PV	0 PV -2 PV	0 PV -3 PV

Magia e Acciaio					
Mostro / Incontro	Livello (L)	Punti Vita Iniziali		Punti Vita Attuali	
<b>Neth</b>	Non può superare il livello di difficoltà dell'avventura <b>2</b>	(Livello) d6 <b>12</b>			
Livello da 1 a 3 1a Caratteristica	Controllo Mentale			(M)	
Livello da 4 a 6 2a Caratteristica	--			(M)	
Livello da 7 a 9 3a Caratteristica	--			(M)	
Riesci ed inoltre Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci ed inoltre... Danno al Mostro Danno al Giocatore
-3 PV 0	-2 PV 0	-1 PV -1 PV	-1 PV -1 PV	0 PV -2 PV	0 PV -3 PV