



1d6

La Torre di Neth

Avventura Fantasy

Di Roberto Grassi



Ambientazione:

Meyroan

Sistema:

Levity

Versione 1.1.4

06/08/2006

*“Infine, Theoroth sconfisse Karnath,
la lancia conficcata nel suo cuore,
il grido disperato di Eodeth,
il grido disperato di Syala...
Nethewya giungeva al termine.
Nulla era più come prima...”*

Dal “Libro di Theoroth”

Questo manuale sarà soggetto a continue verifiche e miglioramenti.

Se volete segnalarmi errori, incongruenze o migliorie scrivete a:

levity@robertograssi.net

La Torre di Neth – Versione 1.1.4

Introduzione	4
Generalità.....	4
Sezione del narratore	5
Trama sommaria e obiettivo.....	5
Le Locazioni del gioco	5
I Personaggi non giocanti.....	8
La Torre di Neth.....	10
Creazione dei Personaggi	10
Parte I: Nelle strade di Phter	10
Parte II: Sulle Colline ventose	11
Parte III: La Torre di Neth	11
Crediti	12
Licenza.....	13

Introduzione

“La Torre di Neth” è una semplice avventura ambientata nel mondo di Meyroan, uno scenario fantasy per il sistema di regole “Levity”.

Entrambi possono essere raggiunti visitando la sezione dedicata ai giochi di ruolo nel mio sito web:

<http://www.robetograssi.net/gdr>

E' un'avventura disegnata per essere giocata da un numero di giocatori tra 4 e 6, ma ritengo che sia facilmente gestibile anche con un numero diverso di giocatori.

Può essere considerata un'avventura introduttiva, vista la semplicità, ed un narratore esperto può sicuramente trasformarla in qualcosa di più complesso ed avvincente.

Colgo l'occasione per ringraziare Igor Damiani, che mi ha gentilmente dato il permesso di riutilizzare “Il Covo dei Coboldi”, che ho utilizzato come base per sviluppare questa avventura.

Buona lettura,
Roberto Grassi

Generalità

Questa avventura utilizza il regolamento di Levity e l'ambientazione del mondo di Meyroan. Per una corretta conduzione consiglio, almeno al Narratore, di leggere i due manuali in questione.

Quando vengono fatti dei riferimenti espliciti al regolamento di Levity o vengono dati suggerimenti per il Narratore troverete questo simbolo nel

testo .

Il testo esplicherà se ed in che modo quello che viene detto in questo manuale annulla, si integra o sovrascrive quello che viene detto nel regolamento base di Levity.

E' mia intenzione dare un taglio molto semplice alle avventure, con pochi elementi, in modo da lasciare al narratore la massima libertà nella ambientazione e nello sviluppo delle sottotrame.

Non troverete, quindi, tabelle su tabelle relative a lanci di dadi, statistiche e caratteristiche di una razza. Quegli aspetti sono lasciati alla vostra fantasia ed al grado di dettaglio che vorrete dare all'avventura, in funzione del tempo a disposizione, dell'età dei giocatori ed altri aspetti di questo tipo.

Sezione del narratore

Trama sommaria e obiettivo

Questa avventura prende vita nella zona nord-orientale del Nethey, in prossimità del confine con le regioni del Nuth (Figura 1).



Figura 1 - Locazione geografica

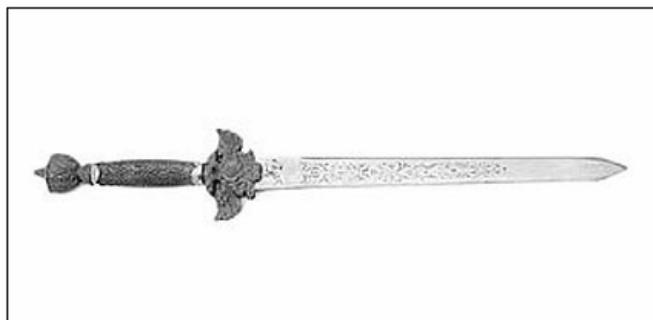
Una vecchia torre di guardia, utilizzata anticamente da alcune tribù del luogo, situata tra le città di Phter e Elehim è stata occupata da un giovane sacerdote nero che controlla un gruppo di coboldi.

Il sacerdote, di nome Neth, cattura e sacrifica ad Eodeth 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.



Le Locazioni del gioco

La città di Phter

La città di Phter è un centro commerciale nel 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, per gestire bene la città, dovrebbe creare delle 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...

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,

La Torre di Neth – Versione 1.1.4

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 divinità 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.

Prima delle Colline Ventose si potranno incontrare altre zone deserte, abitate da nomadi e predoni del deserto, in cui si potranno trovare alcuni templi ipogei consacrati a Erath.

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. Le steppe del Nethey 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.

La Torre di Neth

La torre di guardia occupata da Neth e dai coboldi è sviluppata su tre piani.

Esterno e piano terreno

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

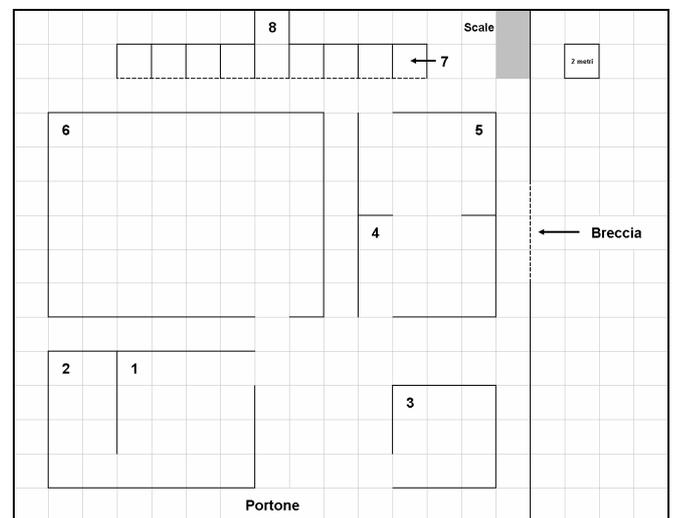


Figura 2 - Mappa del piano terreno

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.

La Torre di Neth – Versione 1.1.4

Sul muro Est della torre c'è una breccia, probabilmente aperta dopo un colpo di catapulta 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 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 accessibile dal lato sud, tramite una porta tra le sbarre. Tutte le celle sono vuote, con il pavimento sporco di paglia. In alcune ci sono tracce 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 (Figura 3, n.1).

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.

La Torre di Neth – Versione 1.1.4

Si trovano inoltre quattro celle (Figura 3, n.2) ed un grande tavolo che Neth utilizza per i suoi sacrifici umani.

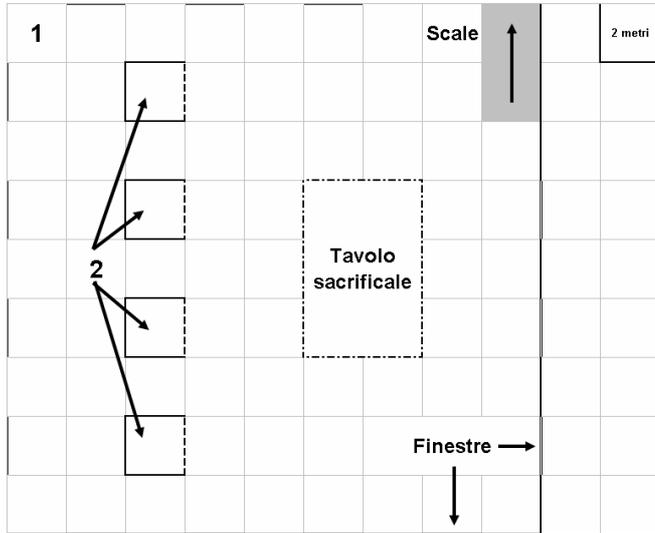


Figura 3 - Mappa del primo piano

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.

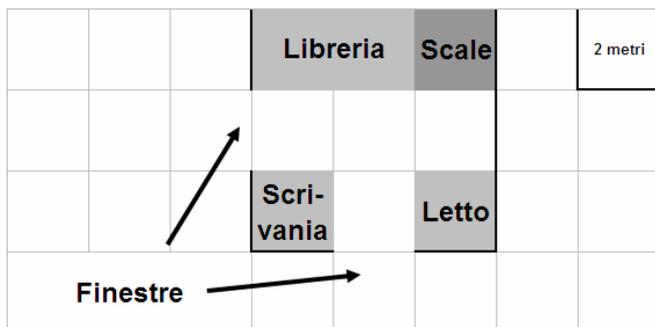


Figura 4 - Mappa del secondo piano

I Personaggi non giocanti

Neth

Neth è un giovane sacerdote nero che ha deciso di seguire una solitaria strada di iniziazione verso il Male.

Per questo motivo ha scelto la Torre come avamposto per le sue attività e dopo aver messo sotto il suo comando alcuni coboldi ha iniziato i suoi studi di Magia Nera.



Ha 15 punti vita ed è dotato di una spada corta ( +1). E' molto bravo negli incantesimi di **Negromanzia** ( Cultore, +4). Le sue abilità migliori sono **Persuasione** ( Iniziato, +3), che utilizza per controllare le menti e **Telecinesi** ( Iniziato, +3), che utilizza per attaccare a distanza.

Dispone di alcuni oggetti magici:

Un talismano che usa per controllare le menti dei coboldi.

Un pugnale, consacrato ad Eodeth, che usa per i suoi sacrifici.

Coboldi

I Coboldi sono agli ordini di Neth, che possiede un talismano con il quale tiene sotto controllo le loro menti.

Ogni coboldo ha un numero di punti vita tra 5 e 10, a discrezione del narratore.

La Torre di Neth – Versione 1.1.4

Sono armati di pugnali, spade corte ( +1) o spade ( +2). Non hanno abilità particolari.

Traggo di it.wikipedia.org:

Nel folclore tedesco, il coboldo è un folletto malvagio. La parola deriva dal tedesco kobalt o kobold che significa appunto "spirito malvagio".

[...]

Il mito del coboldo è associato a una tradizione tribale germanica, di natura propiziatoria, che consisteva nel tenere un bambino appena nato in un nascondiglio sotterraneo per cinque anni.

Nella notte del suo quinto compleanno, il bambino veniva portato in superficie e trafitto con due lame (una di bronzo e una d'acciaio). Il corpo veniva bruciato, e dai resti si ricavava un feticcio. I coboldi nascono dai resti di questa vittima sacrificale; la loro malvagità è legata quindi al risentimento per le crudeltà subite.

Per un gruppo di avventurieri composto da 4 a 6 persone, un numero di coboldi compreso tra 10 e 15 coboldi dovrebbe essere un osso duro.

Altri personaggi

Per la gestione degli altri personaggi non giocanti lascio carta bianca e mi affido al buon senso del Narratore.



La Torre di Neth

Creazione dei Personaggi

Come detto, questa avventura dovrebbe avere un numero ottimale di giocatori compreso tra 4 e 6, anche se un buon narratore dovrebbe poter costruire una buona storia con un numero qualunque di giocatori.

All'inizio del gioco verranno definiti i personaggi. Ritengo che sia giusto lasciare spazio alla fantasia dei giocatori e del narratore, in base al procedere della narrazione, la scelta dei personaggi e delle loro abilità.

Il Narratore potrebbe iniziare il gioco iniziando a descrivere una scena di vita di Phter.

I giocatori, incuriositi da quello che il Narratore racconta potrebbero iniziare a partecipare al racconto.

A questo punto il Narratore potrebbe iniziare a voler assegnare un personaggio del racconto a qualcuno che sta prendendo a cuore le sorti della storia.

Ricordarsi di assegnare il grado di conoscenza alle abilità.

Parte I: Nelle strade di Phter

I personaggi, in un modo o nell'altro, dovrebbero iniziare la loro avventura nella città di Phter.

Come detto, Phter è una importante città commerciale vicino al confine tra Nethey e Nuth.

Gli sforzi del Narratore dovrebbero essere orientati a fare di Phter una città viva.



La città è fatta di persone che vanno al mercato, si rifocillano nelle taverne, comprano equipaggiamento all'emporio.

Non ci sono costruzioni di particolare importanza religiosa. L'unico edificio importante è quello utilizzato dal Consiglio degli Anziani che prende decisioni.

Il Narratore dovrebbe fare in modo che i personaggi vengano a conoscenza del problema derivante dalle sparizioni delle persone che vengono rapite e sacrificate da Neth.

Ci sono molti modi per ottenere questo risultato. I personaggi potrebbero essere formalmente invitati dal Consiglio degli Anziani a compiere la missione.

Oppure potrebbero essere incaricati da parte di qualche mercante che ha la necessità di eliminare questo pericolo.

Se nei personaggi c'è qualcuno degli abitanti di Phter potrebbe nutrire sentimenti di vendetta per qualche parente rapito dal sacerdote Nero.

Oppure potrebbe esserci qualcuno molto vicino ai personaggi che viene rapito, in città dai coboldi di Neth.

Ad ogni modo gli obiettivi da raggiungere in questa prima parte sono:

- o Creazione del gruppo dei personaggi.

Potrebbe non essere necessario che il gruppo sia completamente composto in questa fase. Altri avventurieri potrebbero aggregarsi nella parte successiva

- o Raccolta di informazioni sui dintorni di Phter.

E' anche probabile che uno, o più di uno, dei personaggi conosca già le

La Torre di Neth – Versione 1.1.4

informazioni sui dintorni. In questo caso, lasciare che sia lui a farsi trascinare dalla fantasia

- o Assegnazione del compito. Tutti i personaggi dovrebbero avere l'intenzione di andare ad eliminare Neth o comunque avere un motivo valido per compiere la missione.

Non è necessario che la motivazione sia la stessa per tutti i personaggi. Ognuno di essi potrebbe avere motivazioni e fini differenti dagli altri. Questi fini potrebbero anche portare al tradimento del gruppo.

Parte II: Sulle Colline ventose

La gestione di questa parte dell'avventura dovrebbe portare il gruppo a percorrere la strada che va verso la torre. I consigli generali che mi sento di dare sono:

- o Fare in modo che nel gruppo si consolidino le alleanze o le inimicizie.

Presentare di continuo situazioni in cui debbano essere prese decisioni significative può essere un modo per costringere i personaggi a doversi schierare.

- o Verificare il comportamento del gruppo in casi di attacchi.

Un agguato od un attacco notturno potrebbe essere l'occasione giusta per capire come il gruppo combatte.

Ad esempio, un attacco di lupi o di predoni potrebbe costituire un'ottima opportunità.

- o Raccogliere maggiori informazioni su Neth e sulla torre.



Lungo la strada il gruppo potrebbe trovare tracce di accampamenti di coboldi, cadaveri, oppure persone che hanno avvistato la torre in lontananza.

Parte III: La Torre di Neth

Questa parte sarà la più difficile da gestire. E' molto importante che il Narratore sappia tenere un buon ritmo per garantire un buon grado di coinvolgimento.

Il consiglio che posso dare è quello di immedesimarsi in Neth e nei suoi oscuri piani e nei coboldi che sono ai suoi comandi.

Quale potrebbe essere la loro reazione all'approssimarsi del gruppo? Quali potrebbero essere le mosse da fare contro di loro? Non credo che ci sia una risposta univoca. Il Narratore dovrebbe decidere di volta in volta, in base alla sua indole, ed in base al gruppo di giocatori che ha davanti quale potrebbe essere il plot più interessante da esplorare.

Neth potrebbe costringere i coboldi ad un attacco furioso in campo aperto, oppure attendere che gli avventurieri entrino nella torre.

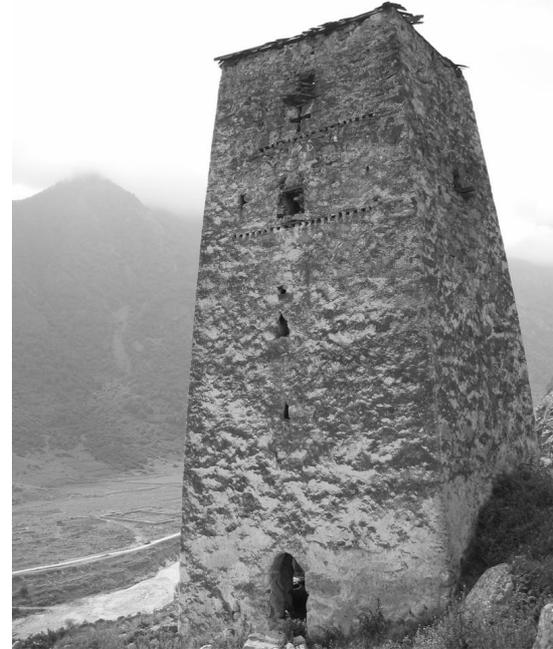
D'altra parte è anche importante considerare se gli avventurieri arriveranno di notte o di giorno alla torre, perché gli eventi potrebbero cambiare.

La Torre di Neth – Versione 1.1.4

Anche in questo caso, comunque, non sarebbe male arricchire il gioco con elementi narrativi.

Ad esempio, il Narratore dovrebbe soffermarsi sulle attività che vengono svolte di routine nella torre da parte dei coboldi o da Neth.

In sostanza, la cosa peggiore che si dovrebbe fare è fare in modo che la Torre sia un posto pieno di pupazzi che aspettano di essere vittime sacrificali dei nostri avventurieri.



Crediti

La prima persona che devo ringraziare è Igor Damiani, che mi ha dato il permesso per poter utilizzare il materiale della sua avventura “Il Covo dei coboldi.”

Devo inoltre ringraziare i seguenti amici che hanno collaborato per migliorare la stesura e i contenuti di questo manuale:

//

Infine, ringrazio Paola e Cesare, per la loro infinita pazienza e per permettermi di poter sottrarre loro del tempo prezioso.

Licenza



Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 2.5

Tu sei libero:

- o di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire o recitare l'opera

Alle seguenti condizioni:



Attribuzione. Devi riconoscere il contributo dell'autore originario.



Non commerciale. Non puoi usare quest'opera per scopi commerciali.



Non opere derivate. Non puoi alterare, trasformare o sviluppare quest'opera.

- o In occasione di ogni atto di riutilizzazione o distribuzione, devi chiarire agli altri i termini della licenza di quest'opera.
- o Se ottieni il permesso dal titolare del diritto d'autore, è possibile rinunciare ad ognuna di queste condizioni.

Le tue utilizzazioni libere e gli altri diritti non sono in nessun modo limitati da quanto sopra.

Questo è un riassunto in linguaggio accessibile a tutti del

[Codice Legale \(la licenza integrale\)](#).

[Limitazione di responsabilità](#)