

# BENVENUTI A FORTOWER BRIDGE

**F**ourtower si trova nelle brughiere alla periferia del regno. Il nome si riferisce al ponte stesso e al piccolo insediamento che lo circonda. Il ponte fortificato offre un passaggio sicuro attraverso il fiume per coloro che percorrono la vecchia Strada del Re. Sebbene originariamente costruita per scopi militari, la fortificazione non svolge più questo ruolo e ai civili è stato permesso di costruirsi delle case intorno, formando un piccolo borgo. Sebbene ci siano alcune fattorie sparse nei dintorni, questa è certamente considerata la zona rurale più sperduta del regno.

La struttura del ponte è composta da quattro torri e spesse porte che bloccano il passaggio attraverso una robusta passerella in pietra. La fortificazione è stata data dal reggente locale come ricompensa a un gruppo di quattro avventurieri che resero un grande servizio al regno molti anni fa. I quattro avventurieri sono ora in pensione e vivono nelle torri. "I Quattro" riscuotono i pedaggi da coloro che desiderano attraversare il ponte, ma non dalla gente del posto.

Molti viaggiatori e carovane passano dalla stazione di posta approfittando dei servizi della locanda e di un po' di riposo e comfort. Il ponte di Fourtower tende ad attrarre avventurieri in quanto è l'ultimo luogo invitante prima di molte leghe di pericolose terre selvagge: brughiere ventose, oscure foreste di pini e catene montuose scoscese. Le torce e i bracieri del "ponte" sono apprezzate sorgenti di luce durante le fredde e buie notti della brughiera.

Il nome di Fourtower Bridge nella vecchia lingua è "Fyrtronsbro".

## MAPPA DI FORTOWER BRIDGE

1. La Locanda della Gazza di Brughiera
2. Scuderie
3. Pozzo
4. Emporio Il Magazzino di Millie
5. Capanna del Pescatore
6. Torre in Rovina
7. Torre del Guerriero
8. Torre del Ladro
9. Torre della Maga
10. Torre della Chierica
11. Fucina di Roark

## EDIFICI E CITTADINI

### LA LOCANDA DELLA GAZZA DI BRUGHIERA

Due piani. Camere in affitto al secondo piano.

L'interno è usurato ma pulito. L'atmosfera è intima e accogliente.

- **Lorna** la locandiera, è una signora di mezza età, gentile e accogliente. Ma leggermente pedante.
- Il marito di Lorna, **Bren**, si prende cura della stalla. Non parla molto.

### FUCINA

Il fabbro **Roark** è un bravo artigiano. Una persona loquace a cui piacciono i pettegolezzi.

Ha una cotta non troppo segreta per Millie.

La sorella di Roark, **Ega** e i suoi due figli vivono con lui, lei lavora alla locanda.

### CAPANNA DEL PESCATORE

Il vecchio e stravagante **Frode** vive in una capanna vicino al fiume, nei pressi della Torre in rovina.

È un vecchio che indossa sempre il cappuccio e a volte manda gli estranei a compiere missioni inutili.

È anche un abile pescatore e possiede una barca a remi.

### EMPORIO IL MAGAZZINO DI MILLIE

La proprietaria **Millie** è intelligente e disponibile con i clienti. Ama scherzare.

Ha due cani di grossa taglia chiamati Thongor e Bruto.

Il suo emporio offre una varietà di attrezzature utili per avventurieri e viaggiatori così come alcuni oggetti curiosi provenienti da terre lontane venduti da mercanti di passaggio

### PONTE DI FORTOWER BRIDGE

Le torri sono alte 9 metri e fatte di pietra grezza.

Costruzione semplice ma robusta.

Ogni torre ha due piani, un tetto merlato e un seminterrato.

I cancelli del ponte sono in legno rinforzato in ferro.

Sono aperti durante le ore diurne e chiusi durante la notte.

Sul ponte c'è una pentola di rame dove i viaggiatori pagano il pedaggio.

Chiunque venga sorpreso a non pagare viene brutalmente picchiato da Athalgrim e bandito da Fourtower a vita.

- Torre Nord-Ovest

**Athalgrim** il Guerriero.

Un ome dalla barba nera.

Burbero, soggetto a scoppi d'ira se provocato.

Le pareti della sua torre sono decorate con gli scudi spezzati dei suoi nemici.

Athalgrim ha una sala del tesoro magica nel suo seminterrato dove gli avventurieri possono conservare il loro tesoro.

Se il gruppo muore o scompare per più di un anno si tiene i loro tesori.

- Torre Nord-Est

**Silar** il Ladro.

Uomo elegante sulla quarantina, stravagante.

Abile creatore di trappole e scassinatore straordinario.

- Torre Sud-Ovest

**Dagunn Rakel** la Maga

Donna alta sulla sessantina. Intelligente e spiritosa.

Colleziona oggetti mistici. Possiede un laboratorio e un cocodrillo impagliato.

- Torre Sud-Est

**Majken** la Chierica.

Persona rigorosa ed esigente.

Difficile guadagnarsi la sua fiducia.

C'è un piccolo tempio al primo piano.

La torre è dotata di una campana in bronzo sul tetto.

### LA VECCHIA TORRE IN ROVINA

La vecchia torre fu costruita e poi abbattuta molto prima che qualsiasi altra struttura fosse costruita a Fourtower.

Oggi è quasi completamente ricoperta di vegetazione.

Alcune delle pietre hanno iscrizioni in una lingua da lungo dimenticata.

Le persone legali che riposano nelle rovine della torre riguadagnano punti ferita al doppio della velocità.

La Chierica Majken intende ricostruire questa torre e farne un tempio: potrebbe aver bisogno di aiuto per trovare delle reliquie.

# TABELLA CASUALE - "UNA NOTTE ALLA LOCANDA DELLA GAZZA DI BRUGHIERA"

TIRARE 1D20 (O SCEGLIERE UN RISULTATO) QUANDO IL GRUPPO TRASCORRE UNA SERATA IN LOCANDA

- 1 Lorna ha sfornato una torta di mele. È fatta con mele locali degli alberi di Fourtower. È veramente deliziosa.
- 2 Frode è molto ubriaco e ha bisogno di aiuto per tornare alla sua capanna.
- 3 Una guardia carovaniera che ha appena ricevuto la sua paga è eccessivamente sicura delle sue doti di giocatore d'azzardo.
- 4 Il Ladro Silar racconta la storia di come ha rubato ... • il libro maledetto degli incantesimi del negromante Viziri • le chiavi delle segrete reali, con cui ha poi liberato Maugur il Bastardo • la borsa magica della matriarca troll Bayanaragh
- 5 Lorna ha acquistato tre grandi casse di salsicce di maiale da una fattoria vicina, che banchetto!
- 6 Un mercante disperato annega i suoi dispiaceri nell'alcol, la sua carovana è stata recentemente attaccata dai banditi.
- 7 Un contadino con un solo braccio batte Athalgrim a braccio di ferro.
- 8 Un bardo canta la ballata della regina delle montagne. È bellissima e tutti piangono per il suo crudele destino.
- 9 La Chierica Majken rimprovera un uomo che ha bevuto troppo.
- 10 Tre nani si lamentano delle dimensioni dei mobili.
- 11 Dagunn Rakel mostra la sua collezione di ceramiche infernali. Non piacciono a nessuno.
- 12 Il cane di Millie, Bruto, ha appena fatto i cuccioli, e riposa accanto al camino. Tutti li adorano.
- 13 Frode afferma che una volta ha catturato un luccio delle dimensioni di un coccodrillo (lo ha fatto davvero!).
- 14 Un viaggiatore nano è stato derubato dai goblin lungo la strada. Hanno preso tutto ciò che possedeva, tranne l'armatura che indossa.
- 15 Un'avventuriera apre uno scrigno che ha preso in un dungeon. Lo scrigno è maledetto e un vento freddo attraversa la locanda, soffiando via tutte le fonti di luce. L'avventuriera è in grossi guai adesso.
- 16 Lorna non ha ricevuto consegne di cibo da parecchie settimane. Nel menu c'è solo pane raffermo.
- 17 Due guerrieri, Bastian e Mara, cercano lavoro. Si uniranno a un gruppo di avventurieri per la metà di ogni potenziale tesoro, ma solo se verranno assunti entrambi dato che sono fratello e sorella.
- 18 Un paio di mercanti itineranti litigano ad alta voce e finiscono per darsela. Ad entrambi viene vietato di soggiornare alla locanda e devono dormire nei loro carri.
- 19 Un indovino di una terra lontana visita la locanda. Le sue predizioni sono cupe nel migliore dei casi.
- 20 La locanda è stata infestata da cimici! Gli ospiti dovranno dormire nella stalla mentre gli insetti vengono uccisi con del fumo alchemico (e molto velenoso).

## TABELLA CASUALE - "QUESTO È APPENA ARRIVATO"

Millie tiene sempre una fornitura completa di beni generici, ma grazie ai molti mercanti che passano per Fourtower Bridge spesso riesce ad acquisire anche oggetti più interessanti.

**TIRARE 1D20 OGNI TANTO PER VEDERE SE C'È QUALCOSA DI NUOVO IN VENDITA NEL NEGOZIO.**

- 1 Un palo di 3 metri pieghevole
- 2 1d6 candele sacre che respingono i non morti deboli (fiamma intensa, durano un'ora)
- 3 1d6 candele sacre che raddoppiano la velocità di guarigione naturale durante il riposo (fiamma dolce, dura una notte)
- 4 Una scatola di 1d20 petardi
- 5 Una scatola di caramelle esotiche
- 6 Un cofanetto di rame decorato con una trappola con ago avvelenato (il veleno deve essere acquistato separatamente)
- 7 Una gazza meccanica giocattolo che cinguetta e sbatte le ali quando viene caricata
- 8 Tre barattoli di una colla molto appiccicosa
- 9 Un set di esche da pesca di splendida fattura racchiuse in una scatola di ottone
- 10 Un carillon meccanico a carica (suona per dieci minuti)
- 11 Una bottiglia di cristallo con dentro del profumo esotico
- 12 Un paio di stivali in pelle di straordinaria qualità
- 13 1d20 ciottoli luminescenti (il bagliore non è abbastanza luminoso da poter essere utilizzato come fonte di luce, ma è chiaramente visibile al buio)
- 14 1d10 dosi di una potente polvere per starnutire
- 15 Un barattolo di aringhe in salamoia e una bottiglia di alcol distillato (viene venduto come set)
- 16 1d100 triboli d'argento
- 17 Un filo quasi invisibile a cui sono attaccate delle campanelline
- 18 Una maschera da demone in legno con intarsi d'argento, piuttosto spaventosa
- 19 Un fodero che permette di sfoderare una spada portata sulla schiena
- 20 Un grande carrozzone riccamente decorato. Dentro c'è una stufa in ferro e letti a castello per quattro persone. Cavallo non incluso. Molto costoso.