

PER FAVORE ARTHUR COBBLESWORTH, VAI A DORMIRE

Leccentrico, ma abbastanza affermato, mercante Arthur Cobblesworth è morto pochi mesi fa ed è stato sepolto nel suo mausoleo. Da allora ci sono state segnalazioni sul fatto che Arthur "ulula come una dannata banshee" durante le notti più buie. I cittadini hanno paura che il signor Cobblesworth svegli gli altri morti nel cimitero e vogliono che i personaggi dei giocatori lo "rimettano a dormire". Offrono in cambio una ricompensa di 250 mo. Tuttavia, ricordano educatamente ai PG che il saccheggio di tombe è considerato un grave crimine da queste parti.

IN REALTÀ...

Non è Arthur quello da biasimare per tutto il putiferio. Qualche tempo dopo che era stato sepolto, un demone inferiore ha cercato di possederlo. Il demone era un pasticcione e entrò invece nel corpo del pappagallo domestico con cui Arthur era stato sepolto. Il demone è ora rinchiuso in una grande gabbia per uccelli e non può uscirne.

Ha cercato di rianimare il cadavere di Arthur e ci è riuscito, ma il mercante è diventato uno zombi piuttosto inutile che non capisce comandi complessi come aprire la serratura di una gabbia. Così, il demone-pappagallo urla di frustrazione contro lo sfortunato Mister Cobblesworth.

1. IL MAUSOLEO

I robusti cancelli in ferro sono chiusi a chiave. Il custode del cimitero possiede la chiave. All'interno, delle scale di pietra conducono alla stanza 2.

2. LA STANZA COSMICA

- Pareti e soffitto in pietra nera. Gli intarsi in argento e pietre preziose rappresentano stelle e pianeti in una bellissima mappa del cosmo.
- Due candelieri da parete sono montati sul pilastro di pietra.
- Un grande globo di pietra raffigurante uno strano pianeta (Carcosa).
- Due mensole con diverse belle sculture e ciondoli con motivi astrologici (tutti in città riconosceranno che appartengono ad Arthur).

3. LA PINACOTECA

- Statua in marmo di Arthur Cobblesworth. Se si gira la testa, le sbarre di ferro nella stanza 5 vengono abbassate.
- Diversi dipinti ad olio di Arthur in varie situazioni eroiche.
- La porta nord è chiusa, nessuna chiave disponibile.

4. LA CRIPTA

- Un enorme sarcofago in pietra con coperchio rotto.
- Cinque grandi dipinti ad olio raffiguranti splendidi paesaggi e nature (del valore di 50 mo ciascuno).
- La porta orientale è chiusa, nessuna chiave disponibile.

5. LA STANZA DEL TESORO

- Robuste sbarre di ferro proteggono un grande scrigno in pietra. Le sbarre di ferro possono essere abbassate ruotando la testa della statua nella stanza 3.
- Il forziere è chiuso (la chiave ce l'ha Arthur) ed è dotato di trappola (nuvola velenosa, raggio di 3m, tiro salvezza contro veleno o si muore).
- Tesoro: gemme e monete del valore di 3d100 + 200 mo.

6. LA VOLIERA

- Grande gabbia per uccelli in metallo con tetto in rame (del valore di 250 mo, pesa 150kg). Chiusa, Arthur possiede la chiave.
- Pappagallo decomposto, ma piuttosto agitato. Cerca di convincere i personaggi giocanti a liberarlo e promette di dire loro come abbassare le sbarre di ferro nella stanza 5 se lo fanno. Manterrà la parola e poi volerà via a causare problemi da qualche altra parte.

L'EX-PAPPAGALLO

CA 6 [13], DV 2 (pf 9), Att 1 × morso (1d4), THACO 18 [+1], MV 55m (18m) volare, TS R12 B13 P14 S15 I16 (1), ME 8, AL Caotico, PX 40. Può lanciare Charme (una volta al giorno) e Oscurità (a volontà).

ARTHUR COBBLESWORTH

Arthur è un uomo alto con grandi baffi. Appare abbastanza decomposto. Vestito in maniera sfarzosa con un cappotto a falde larghe lungo fino al ginocchio, pantaloni al ginocchio e gilet. Indossa una catena con due chiavi al collo (una per lo scrigno nella stanza 5 e una per la voliera nella stanza 6).

Arthur non è aggressivo e se lasciato in pace (non toccatelo!) ignora i personaggi dei giocatori. Tirare 1d6 all'inizio dell'avventura per vedere dove si trova. Quindi tirare ogni turno (10 minuti) per vedere verso quale stanza sta vagando.

ARTHUR COBBLESWORTH

CA 8 [11], DV 2 (pf 9), Att 1 × schianto (1d8), THACO 18 [+1], MV 18m (6m), TS R12 B13 P14 S15 I16 (1), ME 12, AL Neutrale, PX 20.