

# PER FAVORE ARTHUR COBBLESWORTH, VAI A DORMIRE



! eccentrico, 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 su Costituzione con CD 13, se il tiro fallisce, si subiscono 5d8 danni da veleno, mentre se lo si supera, si subiscono soltanto la metà di quei danni).
- 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.

## EX PAPPAGALLO

*Non Morto Minuscolo, Caotico Malvagio*

Classe Armatura 12

Punti Ferita 7(3d4)

Velocità 3m, volare 18m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
6 (-2)	14 (+2)	10 (+0)	8 (-1)	10 (+0)	16 (+3)

Immunità al Danni veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Linguaggi Comune, Abissale

Sfida 1/2 (100 PE)

**Tempra dei Non Morti.** Se i danni riducono l'ex-pappagallo a 0 punti ferita, esso deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con una CD pari a 5 + i danni subiti, a meno che non si tratti di danni radiosi o di un colpo critico. Se ha successo, l'ex-pappagallo scende invece a 1 punto ferita.

**Incantesimi Innati** La caratteristica da incantatore dell'ex pappagallo è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 13). L'ex pappagallo può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *oscurità*

1/giorno: *charme su persone*

## Azioni

**Becco.** Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

## 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

Le statistiche di Arthur Cobblesworth sono identiche a quelle di uno **Zombi**, le trovate a pagina 316 del *Monster Manual*.